



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Sharlene Melanie Martins de Araújo

SISTEMA DE AÇÕES PARA PROJETOS COCRIATIVOS FOTOGRÁFICOS

Florianópolis

2020

Sharlene Melanie Martins de Araújo

SISTEMA DE AÇÕES PARA PROJETOS COCRIATIVOS FOTOGRÁFICOS

Tese submetida ao Programa de
Pós-Graduação em Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Doutora em Design
Orientador: Prof. Dr. Richard Perassi
Luiz de Sousa.

Florianópolis

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Araújo, Sharlene
SISTEMA DE AÇÕES PARA PROJETOS COCRIATIVOS FOTOGRÁFICOS
/ Sharlene Araújo ; orientador, Richard Sousa, 2020.
243 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós
Graduação em Design, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Design. 2. Fotografia Sociopolítica. 3. Design. 4.
Mediação Online. 5. Sistema Co.fotográfico. I. Sousa,
Richard. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Programa de Pós-Graduação em Design. III. Título.

Sharlene Melanie Martins de Araújo
Sistema de Ações para Projetos Cocriativos Fotográficos

O presente trabalho em nível de doutorado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.^a Berenice Santos Gonçalves, Dr.^a
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Prof. Júlio Monteiro Teixeira, Dr.
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Prof.^a Luciane Fadel, Dr.^a
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Prof. Claudio Brandao, Dr.
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE SANTA CATARINA

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de doutora em Design.

Prof. Ricardo Triska, Dr.
Coordenador do Programa

Prof. Richard Perassi Luiz de Sousa, Dr.
Orientador

Florianópolis
2020

Dedico esta tese à minha mãe Docilda Martins que, com todo seu esforço e amor, sempre me incentivou a estudar e lutar pelo que eu acredito.

E ao terminar este ciclo que tanto me marcou e trouxe mudanças significativas a minha vida pessoal e profissional, também dedico este trabalho a todas as mulheres que eu honro e admiro, em especial, a toda minha ancestralidade, principalmente minhas avós e demais mulheres da minha família, as quais tanto aprendi e encontrei forças para viver e materializar meus sonhos e desejos.

Fotografar é colocar na mesma linha, a cabeça, o olho e o coração
(HENRI CARTIER-BRESSON, 1908-2004).

LISTA DE FIGURA

Figura 1: Síntese visual da proposição para o sistema.	24
Figura 2: Estrutura do estudo em função do objetivo geral.	39
Figura 3: Representação gráfico-descritiva das etapas do estudo.	41
Figura 4: Primeira fotografia por Joseph Nicéphore Niepce.	45
Figura 5: Fotografia em cores de James Clerk Maxwell.	45
Figura 7: Antes e depois de uma foto editada com o filtro 1977 no aplicativo <i>Instagram</i>	52
Figura 8: Primeira foto editada no PhotoShop.	54
Figura 9: Primeira foto capturada com um celular criada por Philippe Khan.	55
Figura 10: Aspectos que influenciaram a democratização da fotografia.	58
Figura 11: Fotografias do Instagram do tipo (A) <i>designed</i> , (B) profissional e (C) casual.	60
Figura 12: Fotografias do tipo <i>designed</i> encontradas no aplicativo VSCO.	61
Figura 13: Fotografias dos indígenas brasileiros realizadas por Ricardo Stuckert.	66
Figura 14: Fotografias do projeto Da Lama à Luta de Isis Medeiros.	68
Figura 15: Imagens de Dominika que ganharam o prêmio de fotografias com <i>smartphone</i>	69
Figura 16: Representações do povo agudá feitas em 1996 (A) e em 2010 (B)..	72
Figura 17: Imagens arquivadas e divulgadas no website <i>Sydney Graffiti Archive</i>	73
Figura 18: Fotografias do projeto “Mulheres de Norô”.....	74
Figura 19: Captura de tela do programa “Apartamento 302”.....	75
Figura 20: Fotografias do projeto ‘Corpo Meu Mando Eu’.....	77
Figura 21: Variações do registro luminoso alterando a informação visual das imagens.....	85
Figura 22: Recursos de composição na fotografia de Kai Zeiehl.	87
Figura 23: Aplicação da fotografia nos produtos gráficos do designer Anthony Dart.	88

Figura 24: Trabalhos do designer Christoph Niemann que mistura fotografia com ilustrações.	89
Figura 25: Ferramentas utilizadas no projeto Creative Citizens.	102
Figura 26: Modelo e processo do IDDS.	103
Figura 27: Modelo gráfico e fotos do processo Pentagrowth.	104
Figura 28: Modelo visual do Bristol Approach.	105
Figura 29: Esquema visual do método e alguns processos contidos na CAT. .	106
Figura 30: Parte do <i>toolkit</i> HCD que trata do processo de ouvir, criar e implementar.....	107
Figura 31: Conteúdo encontrado no <i>toolkit</i> DIY.....	108
Figura 32: Duplo Diamante e outras informações encontradas no Toolkit de Design de Inovação.....	109
Figura 33: <i>Design Method Toolkit</i>	110
Figura 34: Método <i>Diseño H</i>	111
Figura 35: Síntese visual dos principais entrelaçamentos entre Design e Fotografia.	114
Figura 36: Exemplos de registros fotográficos na dinâmica de atenção plena.	116
Figura 37: Exposição na 26° Mostra de Design.	118
Figura 38: Montagem visual com imagens fotográfica-digitais do ensaio “Coragem”.	122
Figura 39: Registro da palestra realizada no evento TEDxFloripa (2017).	124
Figura 40: Imagens de participantes na dinâmica de empatia.	126
Figura 41: Atuação da facilitadora no trabalho cocriativo	126
Figura 42: Imagens com conotações cromáticas de depressão.....	127
Figura 43: Atuação na Oficina de Processo Criativo Aplicado na Fotografia. ..	128
Figura 44: Imagens do processo cocriativo.....	129
Figura 45: Foco e enquadramento no treinamento do olhar fotográfico.	130
Figura 46: Os dois lados da cocriação para a produção	132
Figura 47: níveis de experiência para imersão em comunidades.....	133
Figura 48: Etapas de construção e consolidação da identidade fotográfica.....	134
Figura 49: Registros fotográfico de arte <i>Graffiti</i> de Florianópolis.....	135

Figura 50: Banner de divulgação e informações adicionais em página digital.	137
Figura 51: Workshop de composição fotográfica para registro da arte <i>Graffiti</i> .	138
Figura 52: Exposição e catálogo do projeto “Arte que marca a Cidade”.	139
Figura 53: Exposições no Centro de Cultura Eventos da UFSC e no MESC.	140
Figura 54: Imagens do projeto Do Corpo Ao Movimento.	142
Figura 55: Registros de apresentações sobre os ensaios.	143
Figura 56: Estrutura gráfico-relacional das atividades o sistema.	147
Figura 57: Expressões gráficas do processo de nomeação e do nome do sistema.	148
Figura 58: Identidade e democratização: o caráter sociopolítico do sistema.	155
Figura 59: Dinâmica de aprendizagem e conhecimento no desenvolvimento de projetos.	158
Figura 60: Grupamentos e ações da composição do sistema.	159
Figura 61: Métodos de Design Thinking, Design Social, Design Gráfico e Gestão.	166
Figura 62: Procedimentos na composição dos grupos de ações para encontrar, realizar e compartilhar.	168
Figura 63: Níveis de envolvimento da comunidade com projeto e desse com a comunidade.	176
Figura 64: Ações detalhadas dos verbos: encontrar, realizar e compartilhar.	178
Figura 65: Símbolos gráficos das partes dos projetos no sistema.	179
Figura 66: <i>Moodboard</i> para seleção da paleta de cores.	180
Figura 67: Variações de cores para o detalhamento gráfico de partes do sistema.	182
Figura 68: Cartões de organização e controle da parte pré.fotografia.	183
Figura 69: Cartões da parte fotografia do detalhamento do sistema.	185
Figura 70: Cartões da parte pós.fotgrafia do detalhamento do sistema.	187
Figura 71: Cartões da parte publicação do detalhamento do sistema.	189
Figura 72: Gráfico final representando todo o sistema Co.fotográfico.	192

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Tipificação e caracterização da pesquisa.....	39
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DSLR - Digital Single-Lens Reflex

RSD - Redes Sociais Digitais

RSL - Revisão Sistemática da Literatura

SIGMO - Significação da Marca, Informação e Comunicação Organizacional

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

GLOSSÁRIO

Nesta seção se encontram os principais termos adotados na pesquisa, reunindo um resumo dos conceitos citados e definidos ao longo do referencial teórico e os sugeridos pela autora que melhor expõe suas ideias e são palavras-chave para compor o corpo do texto para a devida compreensão da tese.

C

Coletivo - grupo de pessoas que, mesmo com sua individualidade, interagem entre si na busca de um objetivo comum. No sistema proposto, 'coletivo' aparece como um tipo de possibilidade de organização de um projeto, quando o mesmo é composto por mais de um fotógrafo, diferenciando-se do autoral e também da palavra cocriativo.

Cocriativo - refere a forma em que um processo é executado conjuntamente, ou seja, um grupo de pessoas que criam, parcial ou total, o mesmo projeto, podendo cada indivíduo assumir diferentes papéis ao longo das etapas (LEE et al. 2018). Por tanto, cocriativo ou cocriação é o modo geral de coparticipação do sistema proposto e coletivo é um tipo de projeto dentro do sistema. Segundo Sanders e Stappers (2014), o processo de cocriação também tem sido amplamente usado na projeção em Design e diferentes campos, especialmente em projetos sociais.

Comunidade - é grupo de pessoas que se associam por determinado interesse, de alguma forma, independente da proximidade geográfica em que se encontram, podendo também se associar por meio digital (COSTA, 2005). Neste estudo, esse termo é adotado principalmente para se referenciar a um grupo marginalizado, grupo minoritário ou da periferia.

Coparticipativo - modos de participação cocriativa. No sistema se refere ao nível de envolvimento da comunidade com o projeto e do fotógrafo com a comunidade.

D

Democratização - princípios de igualdade entre os membros de um grupo ou comunidade, comumente um termo usado neste relatório para falar do acesso tecnológico-digital, principalmente na fotografia digital e nas redes sociais *online*.

DSLR - comumente empregado para designar as câmeras digitais profissionais e semiprofissionais, refere-se a sigla em inglês para *Digital Single-Lens Reflex*.

F

Fotografia - é colocado aqui principalmente como um recurso aplicado à projeção em Design. Por isso, buscou-se fazer suas inter-relações.

Fotografia Analógica - processo fotoquímico e mecânico, tendo seu princípio no século XIX. Suas principais características são os rolos de filmes fotográficos que precisavam de revelação através do processo químico. Apesar de ainda serem usadas no século XXI, essas fotografias são cada vez menos comuns devido ao uso facilitado das câmeras fotográficas digitais. O termo analógico é discutido por muitos fotógrafos que afirmam que ao verificar pela perspectiva das câmeras fotográficas, os instrumentos que são analógicos se referem aqueles que têm uma capacidade de metrificar e codificar informações de acordo com normas técnicas mais precisas, mas o termo fotografia analógica teve tanta disseminação que popularmente qualifica aquilo que não é digital ou, ainda, aquilo que é pré-digital.

Fotografia Cocriativa - é tratada aqui pela ótica da fotografia ou projeto fotográfico que é criado, seja por influência direta ou indireta, em conjunto com a comunidade.

Fotografia Digital - são as imagens fotográficas criadas por algum aparato tecnológico-digital, considerando aqui principalmente os *smartphones* e demais dispositivos móveis, mas também as câmeras fotográficas digitais (DSLR). Sua principal característica são os sensores ópticos acoplados ao seu sistema e sua rapidez em produzir imagens virtualizadas diretamente nos visores.

I

Identidade Fotográfica - representação cultural e identitária de uma comunidade ou identidade expressiva do fotógrafo, considerando sua visão e experiência com a comunidade ao qual fotografa.

L

Linguagem Fotográfica - considera-se em alguns momentos a fotografia como sendo uma linguagem, isso se confirmou por meio dos discursos de Benjamin (2017), principalmente ao relacionar com outras linguagens como a escrita e a falada. Percebeu-se também através de outros autores como Flusser (2009) e Barthes (1984) que fazem referência a possibilidade de leitura de uma imagem fotográfica e seu poder de comunicação, pois transmite uma mensagem.

P

Plataformas digitais - referem-se a sites, blogs e, principalmente, redes sociais digitais. Em alguns casos, também indica *softwares* de edição e aplicativos de *smartphones*.

Periferia - também colocada nas expressões 'comunidades periféricas' ou 'comunidades da periferia', referindo-se a um grupo minoritário, normalmente discriminado.

R

Redes sociais digitais - o termo 'redes sociais' foi cunhado no século XX, inicialmente pensado de forma complexa como sistemas de redes de relações sociais e hoje é associado principalmente às redes sociais digitais (RSD), que conectam pessoas de diferentes localidades em um mesmo ciberespaço (VERMELHO; VELHO; BERTONCELLO, 2015).

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 Apresentação	21
1.2 Objetivos	28
1.3 Justificativa	28
1.4 Originalidade e aderência	34
2 METODOLOGIA DA PESQUISA	37
3 FOTOGRAFIA: CONCEITOS, MÉTRICAS E TECNOLOGIA.....	42
3.1 Aspectos históricos, técnicos e sociopolíticos da fotografia	43
3.2 O impacto dos recursos tecnológico-digitais para a Fotografia.....	49
3.2.1 Tendências na fotografia contemporânea.....	59
3.2.2 A influência da Internet e das redes sociais digitais para a Fotografia	62
3.3 Cultura e identidade nas Fotografias Sociopolíticas	70
4 ENTRELACAMENTOS ENTRE FOTOGRAFIA E DESIGN	81
4.1 A aplicação da Fotografia no Design e o Design na Fotografia	84
4.2 O ensino da fotografia em Design no contexto tecnológico-digital.....	90
4.3 Design Social e <i>Design Thinking</i> nos projetos de cocriação	94
4.4 Contribuições da Fotografia e do Design para projetos sociopolíticos....	112
5 EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS AO SISTEMA DE PROJETOS COCRIATIVOS.	115
5.1 Experiência como docente	115
5.2 Experiência como fotógrafa	119
5.3 Experiência como facilitadora	125
6 PROJETOS OBSERVADOS E REALIZADOS NO ESTUDO	131
6.1 Projetos Similares	131

6.2 Projeto “Arte que marca a cidade”	135
6.3 Projeto “Do Corpo Ao Movimento”	141
7 O SISTEMA (CO.fotográfico) DE PROJETOS	147
7.1 A expressão da identidade no sistema Co.fotográfico	153
7.2 Fundamentos do Sistema	157
8 DISCUSSÃO E APROFUNDAMENTO DO SISTEMA	161
8.1 Aspectos gerais.....	161
8.2 Aspectos aprofundados	162
8.3 Aspectos detalhados.....	177
8.3.1 Detalhamento pré.fotografia	182
8.3.2 Detalhamento fotografia.....	184
8.3.3 Detalhamento pós.fotografia	186
8.3.4 Detalhamento publicação	188
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	193
REFERÊNCIAS	201
APÊNDICE A	212
APÊNDICE B	229

RESUMO

O objetivo deste trabalho é a proposição de um sistema de ações para o planejamento e o desenvolvimento de projetos culturais na mídia digital em rede *online*, com o uso de imagens e recursos fotográficos. Tais projetos envolvem a participação direta de pessoas da comunidade, de acordo com seus interesses pessoais e coletivos, possibilitando ações culturais de caráter sociopolítico e com aspectos cocriativos. A fotografia é utilizada como recurso mediador e o sistema tecnológico-digital serve de suporte e canal de distribuição *online* das informações. Os princípios de Design são adotados no planejamento e no desenvolvimento dos projetos culturais, os quais são realizados com recursos digitais, incluindo também a mediação em rede *online*. A designação de projeto cultural se justifica pela interação entre processos e aspectos estéticos, fotográficos e sociopolíticos. Portanto, nos projetos são desenvolvidos diálogos e aproximações relacionadas com Design Social e abordagens culturais e políticas. O sistema foi formalmente pensado a partir da realização de dois projetos experimentais: (1) “Arte que marca a cidade” e (2) “Do corpo ao movimento”, compondo o objeto empírico de pesquisa. No primeiro projeto, os recursos fotográficos foram estudados em conjunto com um grupo de pessoas interessadas e dedicadas à produção de fotografias, para registrar imagens urbanas de Arte *Graffiti* em Florianópolis. O segundo projeto reuniu um conjunto de mulheres, que foram ouvidas e fotografadas, sendo que suas imagens e depoimentos foram publicados em plataformas digitais de redes *online*, como registros de suas experiências de reposicionamento sociopolítico do corpo feminino. Também foram descritas outras experiências da pesquisadora como docente, fotógrafa e facilitadora de *workshops* de Fotografia e Design que, parcialmente, foram considerados na criação dos projetos base e proposição do sistema de ações. Como resultados de pesquisas exploratórias, bibliográficas, documentais e dos projetos desenvolvidos, considera-se que: (1) a popularização do acesso aos meios digitais de produção e comunicação, especialmente de *smartphones*, e a distribuição de imagens fotográficas em redes digitais online ofereceram recursos amplificados de linguagem para a comunicação interpessoal e social; (2) houve também a ampliação do interesse social por processos de produção, significação e distribuição de imagens fotográficas, como recursos estéticos, documentais e sociopolíticos; (3) por meio dos projetos desenvolvidos foram evidenciados os aspectos estéticos e documentais da fotografia, como meio de comunicação, e o potencial sociopolítico das imagens digitais fotográficas; (4) o pensamento de Design, principalmente devido aos processos de projeção, contempla a estruturação dos projetos e do sistema de ações aqui apresentado.

Palavras-chave: Fotografia Sociopolítica. Design. Mediação *Online*. Sistema Co.fotográfico.

ABSTRACT

The objective of this work is the proposal of a system of actions for the planning and development of cultural projects in digital media in online network, with the use of images and photographic resources. Such projects involve the direct participation of people from the community in general, according to their personal and collective interests, enabling cultural actions of a socio-political nature and with co-creative aspects. Photography is used as a mediating resource and the technological-digital system serves as a support and channel for online distribution of information. Design principles are adopted in the planning and development of cultural projects, which are carried out with digital resources, including also online mediation. The designation of a cultural project is justified by the interaction between processes and aesthetic, photographic and socio-political aspects. Therefore, the projects develop dialogues and approaches related to Social Design and cultural and political approaches. The system was formally conceived from the realization of two experimental projects: (1) "Art that marks the city" and (2) "From the body to the movement", composing the empirical research object. In the first project, the photographic resources were studied together with a group of people interested and dedicated to the production of photographs, to register urban images of Graffiti Art in Florianópolis. The second project brought together a group of women, who were heard and photographed, and their images and testimonies were published on digital platforms of online networks, as records of their experiences of socio-political repositioning of the female body. Other experiences of the researcher as a teacher, photographer and facilitator of Photography and Design workshops were also described, which were partially considered in the creation of the base projects and proposition of the action system. As a result of exploratory, bibliographic, documentary research and projects developed, it is considered that: (1) the popularization of access to digital means of production and communication, especially smartphones, and the distribution of photographic images on online digital networks offered resources amplified language for interpersonal and social communication; (2) there was also an increase in social interest in the processes of production, meaning and distribution of photographic images, such as aesthetic, documentary and socio-political resources; (3) through the developed projects, the aesthetic and documentary aspects of photography were evidenced, as a means of communication, and the socio-political potential of digital photographic images; (4) Design thinking, mainly due to the design processes, contemplates the structuring of projects and the system of actions presented here.

Keywords: Sociopolitical Photography. Design. Online Mediation. Co.photographic System.

1 INTRODUÇÃO

Em decorrência da evolução tecnológica, principalmente referente à rede Internet, vive-se um período de ampla interação social, especialmente devido à participação massiva de pessoas nas redes sociais *online*, as quais foram compostas com a convergência e a integração dos recursos tecnológico-digitais. Há diferentes plataformas acessíveis no espaço virtual, com amplitude e escalas globais, reúnem páginas pessoais, com textos escritos, imagens, sons e produtos audiovisuais. Essas páginas são dispostas por milhões de usuários, em interação direta com o sistema tecnológico e, potencialmente, com interatividade entre si (MANOVICH, 2001).

No ambiente digital em rede, há pessoas e organizações destacadas por seu alto poder de influência, reunindo em torno de seu posicionamento e desenvolvimento uma infinidade de seguidores. Aos disporem de acesso aos recursos e às redes digitais, tornaram-se emissores de opinião e com abrangência potencial. Portanto, além de serem eventualmente seguidoras de alguém nas redes sociais, essas pessoas também se reconhecem como protagonistas no processo de comunicação digital (PAGANOTTI, 2016).

Depois do investimento inicial e, posteriormente, o baixo custo de manutenção ou ainda o acesso franqueado aos recursos e às redes digitais, as pessoas podem produzir e comunicar informação ou repercutir informações já produzidas por outros. A reprodução e a repercussão de informações anteriormente produzidas podem ser feitas de maneira integral ou customizada, porque parte das informações podem ser facilmente modificadas por qualquer pessoa usuária do sistema digital. Pesquisas como as de Manovich (2017), que estudam os comportamentos dos usuários nas redes sociais digitais como a plataforma *Instagram*, comprovam essa plasticidade na manipulação dos conteúdos, principalmente referente às imagens compartilhadas.

Além de ciências de base, como Matemática e Física, ou aplicadas, como Engenharia e Informática, entre outras, as áreas de estudos e atividades em Design fundamentam e ainda participam ativamente de todo o processo digital de informação e comunicação em rede. Mais especificamente, isso ocorre na

produção e na comunicação de informações visuais. Primeiramente, porque essas informações visuais são gráfico-digitais, sendo constituídas por pontos luminosos ou pixels, os quais são organizados em conjuntos como imagens, para os usuários humanos, e registrados como sistemas numérico-geométricos no aparato tecnológico-digital (PERASSI, 2015).

Ao serem produzidas por câmeras digitais ou posteriormente digitalizadas, as imagens fotográficas, também, são constituídas e tecnologicamente interpretadas como sistemas gráficos. Por isso, cada pixel componente de uma imagem fotográfica digitalizada pode, especificamente, ser controlado e alterado de acordo com os objetivos da edição gráfica, suportados por aplicativos como os citados no capítulo 3.

Durante o percurso histórico constituído, desde o advento da fotografia, passando por todo o seu desenvolvimento óptico-mecânico e até a consolidação das técnicas e das linguagens digitais, houve ampla reflexão e discussão sobre seus limites e potencialidades, como registro documental, campo de trucagens ou expressão estético-artística, tratados por teóricos como Barthes (1984) e Benjamin (2017). Ao considerar esses autores clássicos e, também, pesquisadores mais recentes como Manovich (2017), percebe-se atualmente que assim como ocorrem com todos os demais discursos que são propostos, sejam religiosos, científicos ou artísticos, os discursos fotográficos também dependem de adesões coletivas para serem legitimados como registros documentais, campos de trucagens ou expressões estético-artísticas.

Devido ao protagonismo das pessoas em geral, especialmente, por meio da ampla e diversificada comunicação social em redes digitais, não há mais a possibilidade de haver o estabelecimento público de valores ou verdades prontas, só porque foram imediatamente credenciadas pela autoridade da fonte da informação. Assim, também não há mais como estabelecer uma identidade única para os atos e os produtos fotográficos. Por isso, considera-se que as imagens fotográficas podem ser registros documentais, formas de comunicação, campo de trucagem ou obras de arte. Isso depende da maneira como as fotografias são

produzidas e apresentadas e, também, depende do contexto de apresentação e, principalmente, dos modos de percepção e recepção das imagens pelo público.

Por sua estruturação gráfica em pixels, as fotografias digitais ou digitalizadas são inseridas no contexto de Design, podendo ser editadas em programas de computação gráfica destinados ao tratamento, redimensionamento e incremento das imagens fotográficas. Assim, a fotografia passa ser tratada como um substrato imagético, que sustenta a produção de outros efeitos estético-visuais, tornando-se campo de produção de sentidos gráficos e significados socioculturais (SOBRAL, 2011).

Na cultura atual, além das inovações tecnológicas, observou-se também que houve transformações nos processos socioculturais, econômicos e gerenciais de atuação e produção de designers, fotógrafos e artistas. Em parte, isso é devido ao já mencionado protagonismo social das pessoas, especialmente, na sua condição de usuárias de tecnologia digital em interação nas redes sociais *online*. Portanto, é comum e positiva a proposição de projetos coletivos de Design, Fotografia e Arte, também tendo a cocriação como uma característica. Assim, como possibilidade ou necessidade, é rompido o tradicional isolamento do idealizador individual de projetos, imagens ou obras, aproximando a atuação do produtor cultural da coletividade (LEE et al. 2018).

Entre outras possibilidades cocriativas, as redes sociais organizadas no macro contexto da rede Internet configuram campos de atuação e circulação de projetos coletivos e seus produtos, fotografias ou obras de arte. A principal vantagem é que na falta de uma estrutura profissional de distribuição de produtos ou obras, o envolvimento de outras pessoas nos projetos cocriativos amplia o número imediato de interessados no sucesso da produção e na sua divulgação na rede Internet. Cada pessoa diretamente envolvida no processo de cocriação, também, é uma agente de divulgação do que foi produzido. Assim, essa pessoa também repercute e endossa a produção cultural, para todas as pessoas de sua rede de contatos. Isso potencialmente amplia indefinidamente a divulgação dos produtos digitais realizados por cocriação nos projetos de abrangência coletiva, percepção observada através das pesquisas exploratórias, que mostram projetos

fotográficos compartilhados nessas redes, e também experienciado nos projetos cocriativos que foram propostos para esta tese.

Desse modo, descreve-se neste texto a criação de um sistema de desenvolvimento de projeto para a produção de imagens digitais fotográficas por processos cocriativos. A base de proposição do sistema foi constituída com conhecimentos e recursos de Design aplicados na produção fotográfica e o tratamento e a divulgação das imagens em sistemas gráfico-digitais. Além disso, conhecimentos de Pesquisa e Gestão de Design, bem como princípios do *Design Thinking* e do Design Social, foram adotados no planejamento e na realização dos projetos cocriativos.

O processo de proposição, construção e aplicação do sistema foi baseado principalmente na experiência continuada da autora deste estudo, em produção de imagens fotográficas digitais, com aplicação da projeção em Design em dois projetos cocriativos: (1) “Arte que Marca a Cidade”, com a temática da arte *Graffiti*, e (2) “Do Corpo ao Movimento”, que trata da realidade psicoemocional de mulheres na sociedade contemporânea. Ainda, foram consideradas suas experiências prévias como fotógrafa, docente e facilitadora de *workshops* de Fotografia e Design que, em conjunto com as pesquisas teóricas e exploratórias apresentadas na fundamentação deste relatório, também serviram de base para a criação do sistema de ações para projetos que, por ser cocriativo e baseado em fotografias, foi intitulado de **Co.fotográfico**.

1.1 Apresentação

Neste estudo, primeiramente, foram consideradas questões pertinentes aos projetos e atividades de Design tanto os requisitos tradicionais da prática projetual como da cultura contemporânea, elementos e aspectos tecnológicos, especialmente os digitais, e outros relacionados com a dinâmica social em função da rede online e, também, da produção fotográfica. Para contemplar essas questões foram feitas algumas perguntas iniciais, tais como:

- De que forma as novas tecnologias de computadores e o uso da rede Internet influenciaram a Fotografia, principalmente nos seus aspectos técnicos, sociais, culturais e políticos?
- Quais os entrelaçamentos entre Fotografia e Design, considerando o ensino e a prática na produção de imagens fotográficas?
- Como é possível usar Fotografia e Design na construção de projetos com a temática sociopolítica?

Com essas três perguntas, após serem refletidas e maturadas, chegou-se na questão principal da pesquisa:

- Como desenvolver projetos cocriativos com a temática sociopolítica, incorporando o pensamento de projeção em Design, utilizando recursos fotográficos, tecnologias digitais e compartilhamento em rede *online*?

Além desses questionamentos, considerou-se ainda que, continuamente, houve ampla integração entre os estudos e atividades das áreas de Design com outras áreas de conhecimento e aplicação, como os conteúdos e práticas de Ciências Humanas e Sociais. Assim, as áreas de Design, também, foram expandidas em interação com outras áreas de conhecimento e produção. Por exemplo, depois da popularização das atividades designadas como *Design Thinking* (BROWN, 2010), houve um amplo interesse de estudantes e profissionais de diferentes setores na busca por teorias e práticas de Design.

Historicamente, inclusive, são diversas as relações estabelecidas entre as atividades de fotógrafos e designers e vice-versa. Há designers que também são fotógrafos e utilizam seus próprios registros fotográficos nos projetos que desenvolvem. Também é comum que haja a disciplina de Fotografia nos cursos técnicos e superiores de Design, estudos de composição gráfico-visual nos cursos de Fotografia e práticas de Computação Gráfica em ambas as áreas (SOBRAL,2011).

Em síntese, a proposição e a representação gráfica do **Sistema Co.fotográfico** são destinadas ao desenvolvimento de projetos fotográfico-digitais cocriativos, sendo prioritário o envolvimento de pessoas da comunidade, como parceiros ou participantes e compondo os públicos de interesse, que justificam a divulgação dos projetos e das fotografias produzidas. Portanto, considera-se a ampla atuação de pessoas em geral nas redes sociais interativas, em decorrência da convergência e da integração dos recursos de informação e comunicação digital.

Propõe-se para que a criação e o desenvolvimento do projeto se tornem cocriativos, primeiramente, ocorre o processo exploratório em busca de parcerias para as ações propostas. A participação cocriativa pode ocorrer de maneira integrada e todos os envolvidos atuam durante todo o desenvolvimento do projeto. Mas, também, pode haver participações cocriativas de pessoas específicas em diferentes etapas do projeto.

Por exemplo, o projeto “Do Corpo ao Movimento”, descrito neste trabalho, contou com parcerias específicas em cada etapa. As mulheres que integraram os ensaios atuaram como modelos fotográficas e o processo de cocriação decorreu do fato de que a história de vida narrada por cada uma das participantes foi considerada no projeto e influenciou diretamente na produção das imagens fotográficas. Além da parte técnica e tecnológica das imagens desenvolvida pela fotógrafa, as questões conceituais, incluindo os textos de depoimento, e a produção da cena fotográfica foram trabalhadas em conjunto com as modelos.

Trata-se, portanto, de um sistema de projeto (1) planejado na área de Design; (2) desenvolvido como projeto sociopolítico cocriativo; (3) aplicado na produção de Fotografia; (4) assistido por Tecnologia Digital, e (5) divulgado socialmente nas redes digitais (Figura 1).



Figura 1: Síntese visual da proposição para o sistema.
Criação da autora.

Para o sistema proposto foi considerada as seguintes etapas para que os projetos cocriativos fotográficos possam ser desenvolvidos:

1. **Coleta** de informações e reflexão sobre questões sociopolíticas, ambientais ou culturais consideradas relevantes para a proposição de um projeto;
2. **Recursos** teórico-práticos reunidos para realização de registros fotográficos, edição e publicação das imagens, considerando-se conhecimentos, técnicas e tecnologias de Fotografia Digital;
3. **Proposição** de temática e planejamento estético, para o desenvolvimento de um projeto cocriativo, sobre questões sociopolíticas, socioambientais, étnicas, gênero, entre outras;
4. **Identificação** e contato com pessoas da coletividade previamente interessadas ou com condições afins à temática do projeto;
5. **Ações** educativas e práticas por meio de conversas individualizadas ou com grupos de pessoas, considerando-se a realização de (1) projeto de produção fotográfica coletiva ou (2) projeto de produção fotográfica autoral, ambos considerando a total ou parcial participação cocriativa dos envolvidos;
6. **Desenvolvimento** produtivo dos projetos fotográficos;
7. **Planejamento** e ações de divulgação no contexto da rede digital Internet;

8. **Potencialização** do processo de divulgação dos produtos fotográficos.

Essas proposições são descritas a partir do capítulo que trata diretamente os projetos experimentais (1) “Arte que Marca a Cidade” e (2) “Do Corpo ao Movimento” possibilitaram algumas formulações compondo versões preliminares que, depois de muitos ajustes permitiram a configuração do sistema **Co.fotográfico**. As versões preliminares foram suprimidas deste relatório, mas os elementos estruturais do sistema são evidentes nas descrições de projetos, oficinas ou *workshops* aqui apresentados.

Anteriormente, de acordo com afirmações feitas por alguns autores citados, como Manovich (2017), Zappavigna (2016) e Gunthert (2014), verificou-se que parte do mundo dispõe de cobertura da comunicação digital em rede *online*, sendo que isso impõe necessidades e também oferece oportunidades específicas. Assim, a articulação social em rede digital é uma necessidade que, também, oferece oportunidades para realização de projetos cocriativos em Design, Fotografia e Arte. Além de outros profissionais, é crescente o número de designers e artistas que assumem funções de articuladores, instrutores e gestores de projetos cocriativos. Portanto, além de serem criadores e executores, também, são exigidas competências relacionais, sociais e gerenciais de designers e artistas. São comumente observadas cocriações e produções decorrentes da ação coletiva, sendo que essa participação em conjunto pode ser convocada ou realizada na rede digital. Além disso, com abrangência e eficiência, as notícias relacionadas e os produtos digitais dessas atividades podem e devem ser divulgados em rede *online*.

Com base no que foi colocado, que é decorrente de percepções e conclusões realizadas durante a produção deste trabalho e suportado pela revisão da literatura, o escopo da pesquisa indica que o planejamento e o gerenciamento com foco estético-tecnológico são estabelecidos na relação complementar entre os recursos e práticas de Design e Fotografia, considerando-se especialmente a produção e a edição de fotografias digitais. Por sua vez, parte da teoria e prática do Design Social também foram incorporadas às pesquisas, pois indica um

posicionamento sociopolítico que, de acordo com as circunstâncias, pode ser assumido em qualquer projeto ou atividade. Assim, os esforços dos designers são destinados ao reconhecimento de oportunidades e necessidades comunitárias e, em conjunto com seus integrantes, propõem e desenvolvem ações coerentes com a melhoria das condições da comunidade atendida (MANZINI, 2010).

Nas redes sociais *online*, foram observadas oportunidades e necessidades relacionadas com aspectos humanos, sociais e culturais, que, hipoteticamente, podem ser desenvolvidas ou atendidas por projetos de produção fotográfica como atividade cocriativa. Portanto, o campo da pesquisa realizada é configurado e contextualizado no conjunto de redes sociais, que foram compostas e atuam no ambiente digital. O recorte da pesquisa foi determinado pelo encontro das seguintes expressões-chave: “design”, “produção fotográfica”, “atividade coletiva”, “rede digital”, “cocriação”, “temática sociopolítica”. Ao integrar essas expressões, recupera-se a temática da pesquisa, observando-se o perímetro conceitual de seus limites, que são indicações sistematizadas de planejamento e ação, a partir de “projetos de produção fotográfica, como atividade cocriativa em rede digital sobre temática sociopolítica”.

Durante a pesquisa bibliográfica, sistematizada inicialmente pela RSL, Revisão Sistemática da Literatura (apêndice A), com base em descritores ou expressões-chave, foram encontrados conceitos e materiais que serviram para formalizar algumas etapas e ações inseridas no sistema **Co.fotográfico**, usados para confirmar as observações das experiências da pesquisadora como docente, fotógrafa e facilitadora dos *workshops* e, principalmente, dos dois projetos propostos. Juntamente com esse documento foi realizada a pesquisa exploratória que teve como resultado a descoberta de projetos fotográficos atuais com a temática sociopolítica. Durante esses dois tipos de pesquisas foram observados e selecionados projetos similares aos propostos, juntamente com projetos, métodos e ferramentas de Design Social e *Design Thinking*.

Alguns teóricos como Flusser (2007, 2008, 2009), Benjamin (2017), Barthes (1984) e Sobral (2011), entre outros que tratam de Fotografia e Design, foram imprescindíveis para o pensamento e a sistematização dos fundamentos

necessários para esta pesquisa. Durante a verificação de suas obras eram anotados *insights* e observações que podiam ajudar a moldar as quatro etapas principais do sistema **Co.fotográfico**, sendo elas (1) **pré.fotografia**, (2) **fotografia**, (3) **pós.fotografia** e (4) **publicação**, que seguem um padrão próximo à linha temporal da história e construção das imagens fotográficas, com discussões sobre mimese visual e soluções para fixar e apresentar imagens em superfícies materiais, fase que antecede a criação do aparelho fotográfico e que passou por um processo científico para solucionar questões técnicas, ou seja, momento da época **pré.fotografia**. Posteriormente, tem-se a revelação e a evolução tecnológica da câmera fotográfica, correspondente a segunda fase do sistema, **fotografia** e, depois, o surgimento de equipamentos tecnológico-digitais e *softwares* de edição gráfica, correspondendo a **pós.fotografia**. Por último, tem-se a comunicação, o compartilhamento e a divulgação *online*, referindo-se a época atual que se assemelha a última etapa do sistema, chamada de **publicação**.

Além dessas citações histórico-conceituais em cada etapa, algumas publicações sobre a Fotografia Sociopolítica e a Fotografia Contemporânea, ajudaram no aprofundamento e compreensão a respeito da democratização da imagem fotográfica, principalmente após o acesso à rede Internet e, ao mesmo tempo, algumas implicações sobre a dificuldade em conseguir recursos financeiros e técnicos para o desenvolvimento de projetos fotográficos, incluindo a capacitação para que pessoas da comunidade, que não são fotógrafos, também possam vir a ter acesso à criação desse tipo de conteúdo.

Manifestou-se, também, a preocupação em estabelecer questões éticas sobre o direito de uso da imagem e o compartilhamento de fotografias nas redes digitais que, às vezes, não são autorizadas, entre outros aspectos que resultaram em um posicionamento ainda mais crítico sobre a pesquisa. Assim, pôde-se entender e incorporar com aprofundamento os conceitos que cercam a Fotografia e as diferentes visões sobre a área, influenciando a autora desta tese de maneira positiva, tanto profissionalmente e intelectualmente, quanto em relação a aspectos de ensino e prática fotográfica.

Em síntese, espera-se que a apresentação deste estudo e do **sistema Co.fotográfico** possam estimular, ajudar e orientar outros interessados no desenvolvimento de projetos de interesse sociopolítico, cocriativos, mediados por recursos digitais de fotografia e comunicados em rede *online*.

1.2 Objetivos

Objetivo geral:

Propor um sistema de Design para projetos fotográficos cocriativos, com temática sociopolítica, de acordo com a cultura dos públicos de interesse.

Objetivos específicos:

1. Apresentar conceitos básicos e atividades de Fotografia e Design, destacando o contexto tecnológico, com ênfase nos recursos digitais;
2. Descrever as relações técnicas e tecnológicas entre Design e Fotografia;
3. Relatar os processos cocriativos adotados de ensino e produção de fotografias como composição de parte do objeto empírico;
4. Propor e contextualizar projetos experimentais, criados pelo processo de cocriação e divulgados através da rede Internet;
5. Indicar recursos e procedimentos para o trabalho cocriativo de produção e divulgação de fotografias digitais voltados para pessoas da comunidade.

1.3 Justificativa

Nas últimas décadas, a sociedade de mercado passou por ampla reformulação em seus enfoques e práticas. Isso porque a prioridade do planejamento de produtos e serviços foi antecipada pela necessidade de conhecimento prévio do comportamento de clientes ou consumidores e das tendências de hábitos culturais ou consumo. Essa relação deu prioridade às pesquisas características da área de Marketing, as quais passaram a ser estudadas e priorizadas em diversas atividades (FRANKENTHAL, 2017). Inclusive, teorias e práticas de Marketing e Comunicação passaram a integrar cursos e atividades profissionais de Design.

Mais recentemente, além dos conhecimentos de Marketing, outras ciências, especialmente das áreas de Antropologia e Sociologia, também passaram a ser requisitadas por diferentes profissionais, incluindo os designers, para a atuação direta em comunidades ou parcelas específicas da sociedade. Por exemplo, isso indicou a possibilidade e o desenvolvimento de áreas e atuações de Design dedicadas às questões sócio comunitárias e socioambientais. Para Braga (2011), há atividades de Design que possibilitam sua aplicação social em todas as esferas de trabalho humano porque, historicamente, o seu desenvolvimento foi prioritariamente motivado pela necessidade de atendimento às pessoas. Isso inclui diferentes possibilidades de aplicação dos conhecimentos e outros recursos de Design, podendo privilegiar a atividade comercial ou a necessidade social.

Segundo Neves (2011), a expressão Design Social indica o direcionamento das atividades para grupos de pessoas que não são dispostas nos interesses do alto mercado. Isso inclui pessoas e comunidades cujas necessidades não são priorizadas na dinâmica dos sistemas político e econômico-social. Tais necessidades incluem outros aspectos além do financeiro e, por isso, são observadas entre pessoas que, economicamente, são menos ou mais favorecidas. Além da carência econômica, há outras necessidades decorrentes de questões políticas, religiosas, de gênero, étnicas, culturais, de saúde ou necessidades especiais, as quais podem ser atendidas por projetos de Design Social. Por isso, há projetos sociais que podem contribuir na interação de pessoas de diferentes grupos ou classes econômicas, as quais manifestam necessidades e interesses em comum.

Atualmente, considera-se que haja participação direta da sociedade no processo de planejamento, estruturação e desenvolvimento dos projetos de Design. A sociedade foi incluída e é considerada prioritária no contexto de desenvolvimento e inovação social. Frascara (2000) considera que as atividades de Design contribuem para a ativação da economia de mercado, principalmente, por estar inserido na economia criativa. Mas, reflete também a necessidade de

que o governo e o setor privado considerem o atendimento de necessidades que são mais urgentes para o ser humano.

Em síntese, as atividades de Design podem e devem ser aplicadas em projetos sociais e não apenas nos empresariais. Neves (2011) defende que o designer precisa ter uma responsabilidade moral, social e profissional como cidadão e trabalhar para que seus projetos sirvam, principalmente, à sociedade. Inclusive, considera-se que a cocriação é uma possibilidade de atuação social, viabilizando uma maior aproximação com comunidades que, social ou culturalmente, são diferenciadas. Desse modo, acredita-se na possibilidade de projetos de Design Social que podem propor soluções artístico-sociais, inclusive, utilizando-se da fotografia.

Ressalta-se também, que nas pesquisas realizadas, encontrou-se outros projetos em que foi adotada a cocriação na projeção em Design com ações integradas junto a comunidades de interesse.

Na graduação em Design, os estudantes desenvolvem sua percepção sobre alfabetismo visual com teoria e prática de Sintaxe e Semiótica de imagens gráficas e fotográficas em suportes materiais e mídia digital, incluindo atividades de ilustração, produção fotográfica e edição de imagens (SOBRAL, 2011). Também, desde o início do processo de formação da pesquisadora desta tese e que resultou neste estudo, a começar pela graduação em Design e continuando nos cursos de mestrado e doutorado, houve o manifesto interesse por estudos e atividades de produção, edição e interpretação de imagens gráficas e fotográficas. Isso, inclusive, influenciou diretamente o trabalho docente em universidades e o desenvolvimento de ações profissionais, como facilitadora e executora nas áreas de Fotografia e Design.

Em parte, as atividades foram desenvolvidas em projetos de extensão em parcerias com ONGs, como edições do projeto Design Possível¹, cujas temáticas e interesses eram relacionados com Design Social. Mas, de modo geral, devido à

¹ É uma rede de desenvolvimento social que aplica práticas de Design para desenvolver produtos, executar gestões produtivas, fortalecer a comunicação ou outras necessidades que impliquem na contribuição para geração de renda e estímulo ao desenvolvimento humano e social (ILHA DESIGN, 2012).

troca de conhecimentos em diferentes situações de aprendizagem, ensino e facilitação didática e profissional, as relações entre Design, Fotografia e Comunidades foram sendo consolidadas em diversas situações.

Tudo isso contribuiu na construção de identidade pessoal e imagem pública de abrangência local, que são relacionadas às funções de designer e fotógrafa e professora ou facilitadora, que recupera e desenvolve estudos e práticas sociopolíticas centradas em produção, interpretação e comunicação de imagens gráficas e fotográficas. Por sua vez, suas temáticas de trabalho foram associadas a povos e culturas periféricas, como fotografias realizadas com indianos e indígenas, a questões de etnia e gênero e especialmente as associadas ao reposicionamento e à aceitação da diversidade dos corpos femininos.

A partir das experiências aqui relatadas, considerou-se a necessidade e a possibilidade de sistematizar relações entre Fotografia e Design em projetos específicos que permitiram a reflexão sobre as questões a seguir:

- Necessidade de relacionar, de forma mais clara, os entrelaçamentos entre Design e Fotografia, colocando o Design como processo de projeção e a fotografia como recurso aplicado;
- Insuficiência de pesquisas que retratam assuntos focados não apenas nas questões sociais, mas também em resoluções aplicadas e práticas para a representação das comunidades da periferia de forma cocriativa, por meio de imagens fotográficas e de Design;
- Demanda dos discentes por projetos com temáticas sociopolíticas atuais de representação da diversidade que se expressa em diferentes comunidades ou públicos de interesses de sexualidade, raça, etnia e feminismo, entre outros;
- Necessidade de que o pensamento e os processos de ensino em Design e Fotografia sejam também estudados de acordo com os recursos tecnológico-digitais, que aproximem os estudantes de sua realidade imediata.

Concordando com Sobral (2011), o conhecimento e as práticas de Fotografia desempenham um positivo papel na formação em Design, em especial em Design Gráfico. Por exemplo, alguns discentes observados durante o projeto

ainda manifestaram dificuldades em aplicar a fotografia em seus projetos, pois não veem a mesma como representação cultural ou identitária de uma comunidade. Isso também implica em questões éticas, incluindo um certo “descuido” e “descarte” devido a banalização das imagens na era do compartilhamento *online* em massa, quando facilmente qualquer um acompanhado de um *smartphone* pode sacar uma foto, muitas vezes sem autorização, rendendo uma exposição que pode resultar em experiências ruins àquele que é fotografado.

Essa visão negativa pode, contudo, ser alterada porque, quando bem usados e direcionados, esses recursos tecnológico-digitais podem trabalhar no favorecimento de uma educação ética, justa e centrada no ser humano, constatação feita por autores e projetos citados nos próximos capítulos deste relatório. Assim, essa afirmação oferece oportunidades e abertura para quem, anteriormente, não tinha poder de fala por falta de representatividade social, cultura ou de gênero, entre outras. A tradição dos cursos de Design é voltada à observação e à interação social e a área deve acompanhar as transformações socioculturais. Defende-se que como complementações estratégicas, o conhecimento e as práticas em Fotografia, associadas à tecnologia digital em rede *online*, beneficiam as interações estético-perceptiva e ético-sociais entre os designers e seu entorno social:

A pluralidade das linguagens proposta pelas novas tecnologias indica a responsabilidade de todos no desenvolvimento de “uma educação para o olhar”, em particular no curso de Design, que tem como matéria prima o uso da imagem. Os futuros designers necessitam ter clara consciência de que a imagem é uma forma de vivenciar, aprender e mudar o mundo (SOBRAL, 2011, p. 60).

Em síntese, os sistemas digitais de produção e comunicação de imagens gráficas e especialmente de registros fotográficos são um poderoso e abrangente recurso de captação, expressão e comunicação social integrada. Mas, isso ainda é potencializado com outros recursos de interação social e interpessoal, como o exercício da empatia nas interações intersubjetivas com pessoas e comunidades. Por sua vez, as imagens fotográficas atuam como registros dos percursos

interativos, permitindo a constante observação e reflexão sobre a realidade registrada:

[...] especialmente com as câmeras embutidas nos aparelhos celulares. A fotografia surge como um instrumento de interação social em dois tempos. O primeiro ocorre exatamente na captura da imagem. O segundo ocorre no universo virtual, em que se compartilha os resultados do ato fotográfico (e a própria experiência em si), para que as interações ocorram também no universo digital das redes sociais (PAGANOTTI, 2016, p.40).

De maneira semelhante ao apreendido nas experiências que influenciaram este estudo, Sobral (2011) observou também questões ontológicas recuperadas na contemporaneidade por mudanças tecnológicas no aprendizado de Fotografia. Em conjunto com os estudantes, devem ser feitas reflexões sobre as tecnologias digitais, seus avanços e alcances sociais, culturais ou políticos. Quando há intencionalidade no ato fotográfico, deve-se trazer a discussão que esse ato pode persuadir o outro e isso pode ser estruturado positivamente através de ações estratégicas, como as adotadas pelos designers, incluindo sensibilização moral, ética e artística, para o desenvolvimento de novas formas de expressão.

Reflexões semelhantes também advêm de outros autores, cujos pensamentos são apresentados neste estudo. Por exemplo, adotando a perspectiva social, Forty (2007) acredita que o processo de projeção, incluindo os de Design, participam do cotidiano que é cenário para as atividades de Fotografia, sendo que as duas áreas, Fotografia e Design, são centradas nos modos de apresentar as ações dos seres humanos, resultando inclusive no atual interesse em recuperar e interpretar as experiências centradas no usuário.

Apesar da forma simplificada, em comparação as câmeras tradicionais, as imagens feitas com *smartphones* constituem uma realidade que pode ser conscientemente considerada, planejadas, produzidas e editadas para serem dignas da tradição fotográfica e também serem consideradas fotografias. Além disso, considerando-as sob essa possibilidade de reconhecimento e aprimoramento, o trabalho com imagens fotográficas digitais representa a

ampliação das oportunidades de registro, tratamento, estudo, interpretação e comunicação visual, a despeito da falta de mais e melhores equipamentos fotográficos nas organizações de ensino e em outras instancias sociais.

As câmeras instaladas nos dispositivos móveis mais recentes incluem recursos que, em partes, são próximos dos encontrados em câmeras profissionais como as do tipo *Digital Single-Lens Reflex* (DSLR). Isso habilita o aparato para a produção fotográfica, a partir de uma imagem refletida, que pode se tornar esteticamente semelhante aos das câmeras profissionais, permitindo exercícios mais consistentes de composição e registro fotográfico, como *smartphones* que possuem as malhas de regras de terço ou configurações de modos manuais para obturador, diafragma, valor de exposição, balanço de branco, etc.

Do mesmo modo, há versões de aplicativos ou *softwares* gráficos para aparelhos *smartphones*, permitindo o estudo e a prática de Computação Gráfica, principalmente para tratamento de imagens. Além disso, outras práticas encontradas no Design como exposição virtual das imagens em painéis visuais ou *moodboards* também podem ser exercitadas em plataformas digitais de acesso *online* como *Instagram* e *Pinterest*.

Entre outras, essas possibilidades e indicações também participam do conjunto de orientações e ações proposto no **sistema Co.fotográfico** que, em parte, é decorrente de experiências pedagógicas em cursos de graduação e oficinas ou *workshops* de Design e Fotografia. Desse modo, parte do conhecimento foi formalizado e aplicado nos projetos “Arte que marca a cidade” e “Do Corpo Ao Movimento”, que compõem o objeto empírico deste estudo, cujo resultado é a proposição do sistema de ações **Co.fotográfico**, para projetos fotográficos e cocriativos.

1.4 Originalidade e aderência

O ineditismo deste estudo foi evidenciado pela realização da Revisão Sistemática da Literatura (RSL) e da revisão exploratória com base em plataformas *online*. Isso porque não foram observados sistemas, modelos,

frameworks, métodos ou qualquer outro tipo de estrutura conceitual ou gráfica que proponha algo similar ao sistema aqui proposto.

Nessas pesquisas, também foi observado que poucos são os trabalhos na área de Design que descrevem os processos para a realização de projetos fotográficos e, ao mesmo tempo, que desataquem o interesse por temáticas sociopolíticas. Deparou-se com muitos artigos na área de Antropologia, Sociologia e Psicologia que referenciam projetos com temáticas sociopolíticas, mas não são relacionados com projeção em Design.

Foram encontrados, entretanto, outros estudos que discutem Fotografia contemporânea no âmbito sociocultural, inclusive, relacionados com recursos tecnológico-digitais e compartilhamento *online*. Mas, em sua maioria, são ensaios sociológicos ou estudos de casos sobre mostras ou editoriais de Fotografia. Também não foi identificado nenhum sistema, processo ou estrutura de gestão, planejamento ou Design em conjunto a esses trabalhos.

Com relação à aderência ao Programa de Pós-graduação em Design, considerando-se principalmente a linha de pesquisa em Mídia, ressaltam-se as evidências de pertencimento na aplicação de recursos gráficos e de gestão de projetos em Design, baseados em recursos fotográficos e na mídia digital em rede *online*. O sistema fotográfico em sua versão analógica ou digital é basicamente constituído por tecnologia e aparatos de mediação. Aliás, as fotografias também são suportes de imagens e meios de registro, linguagem e informação. Mas, deve-se considerar ainda o interesse pela comunicação digital em rede *online* com parceiros, participantes e comunidades de interesse associadas aos projetos em estudo.

As informações do parágrafo anterior são perfeitamente coerentes com o texto oficial disponível no *website* do programa², informando que a área de Mídia “reúne pesquisas com base nas mídias e suas inter-relações, envolvendo: interatividade, interação, usabilidade, informação e comunicação, dentro das ações de *branding*, comunicação, educação e entretenimento”. Portanto,

² Disponível em: <https://www.posdesign.ufsc.br/>

interação, informação e comunicação, com o reforço do termo interatividade relacionado à hipermídia digital, confirmam a aderência deste estudo ao Programa de Pós-graduação em Design (PósDesign/UFSC).

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

Apresenta-se neste capítulo como foi projetado e conduzido este estudo para a proposta do sistema **Co.fotográfico** que, predominantemente, é caracterizado como **pesquisa aplicada**. Além disso, no estudo foram reunidos e aplicados diferentes recursos teóricos e práticos.

Houve a realização formal de dois projetos, como componentes do objeto empírico do estudo, configurando uma etapa de **pesquisa experimental**. Mas também houve **pesquisas exploratórias**, principalmente em bases digitais de acesso *online*, e ainda **estudos teórico-bibliográficos** e **documentais**.

Adotando o sistema de Prodanov (2013), o estudo realizado pode ser tipificado como: aplicado e qualitativo, com finalidade exploratória e descritiva, com estudos e procedimentos teórico-documental e experimental (Quadro 1).

Quadro 1: Tipificação e caracterização da pesquisa.

Tipo de Pesquisa			Características		
Quanto à Natureza	Quanto à abordagem do problema	Quanto à finalidade da pesquisa	Quanto aos procedimentos	Gerais	Tipos de instrumento
Aplicada	Qualitativa	Exploratória	Bibliográfica Documental	Baseada em Projetos Propostos	Fontes Bibliográficas
		Descritiva			Observação Atuações Análise

Fonte: a autora com baseado nas caracterizações da pesquisa dita por Prodanov (2013).

Mais especificamente, as pesquisas exploratórias serviram para identificação e seleção de fontes teóricas e documentais, incluindo o reconhecimento de outros projetos com alguma semelhança que foram desenvolvidos por terceiros.

Depois de realizados os projetos e outras etapas do estudo, deparou-se com a necessidade de descrever suas bases teórico-conceituais e empíricas, cuja tarefa resultou na **parte descritiva** do estudo em geral. Prodanov (2013) confirma que, na pesquisa descritiva, há o registro e a descrição dos fatos observados,

visando retratar fenômenos e estabelecer relações. Entre pesquisas ou estudos parciais realizados e descritos neste texto, destacam-se:

- Exploratórios, para identificação e seleção de fontes de pesquisa teóricas e documentais, iniciada pela Revisão Sistemática da Literatura (RSL);
- Bibliográficos e documentais, incluindo leituras, interpretação e interações de informações visuais, textos escritos e conceitos acadêmicos;
- Descrição dos projetos coletivos e autorais realizados: (1) “Arte que marca a cidade” e (2) “Do Corpo Ao Movimento”, de acordo com planejamentos e procedimentos específicos.

Argumenta-se que: **o acesso à mídia digital e o protagonismo individual e coletivo nas redes sociais *online* podem ser um fator que estimula a participação sociopolítica e o interesse pelo uso de recursos fotográfico-digitais, oportunizando o desenvolvimento de projetos cocriativos de Fotografia sobre temas comunitários atuais.**

Além disso, considera-se que os conhecimentos e as práticas de Design, como a área de Design Gráfico e, principalmente, as áreas de Design Thinking, no contexto de gestão de projetos, e Design Social no processo interativo com comunidades, oferecem recursos básicos e complementares, que são necessários no: planejamento, desenvolvimento, apresentação e comunicação *online* dos projetos cocriativos de Fotografia com temática sociopolítica. A interação e a integração de Fotografia, Design, Cocriação, Temática Sociopolítica e Comunicação online, indicam a estrutura teórico-prática deste estudo (Figura 2).

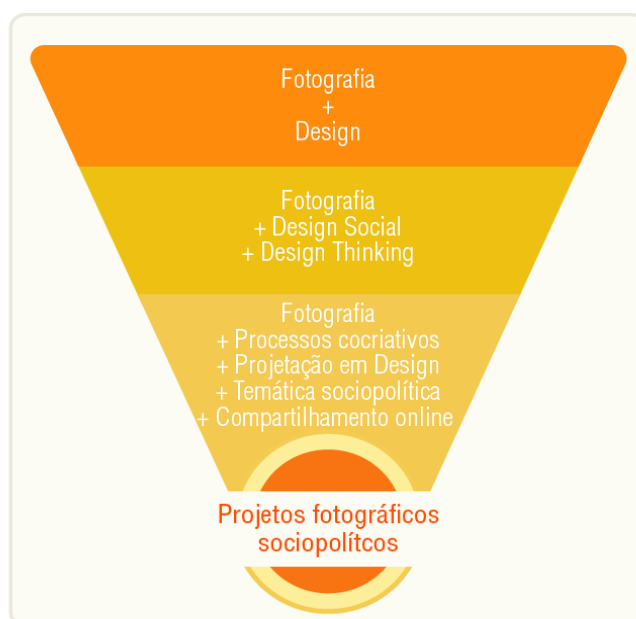


Figura 2: Estrutura do estudo em função do objetivo geral.
Criação da autora.

Houve pesquisas sobre conceitos e temas propostos na estruturação, inclusive, com buscas para identificação e seleção de fontes teóricas complementares à literatura já conhecida anteriormente. Em 2017, foi realizado um processo de revisão sistemática de literatura (RSL), tal processo é descrito e os produtos são indicados em Apêndice (A) deste relatório. Na pesquisa, também foram encontrados exemplos de projetos similares, os quais foram devidamente estudados e influenciaram nas proposições deste estudo.

De maneira continuada, nos anos 2018 e 2019, foram realizadas outras pesquisas em publicações científicas nacionais, como nas edições *online* mais recentes das revistas: *Estudos em Design*; *Educação Gráfica*; *Discursos Fotográficos* e *Revista de Ensino em Arte, Moda e Design (Ensinarmode)*. Também, houve pesquisas *online* nos periódicos internacionais: *Design Studies* e *International Journal of Design*.

Como são detalhadas ao longo deste texto, além do desenvolvimento formal dos dois projetos que compuseram o objeto empírico deste estudo: (1) “Arte que Marca a Cidade” e (2) “Do Corpo ao Movimento”, outras experiências como docente de cursos de graduação e facilitadora em oficinas ou *workshops* também influenciaram neste estudo e na proposição do sistema **Co.fotográfico**. Seguindo

as indicações de Marconi e Lakatos (1996), são consideradas “sistemáticas”, as observações decorrentes do desenvolvimento dos projetos componentes do objeto empírico deste estudo, e “assistemáticas” são as observações advindas das outras experiências e que também influenciaram este trabalho. No geral, houveram nove etapas de estudo, pesquisa ou experimentação (Figura 3), sendo elas:

1. Definição da estrutura de pesquisa: Design, Fotografia, Comunicação em redes sociais *online*;
2. Pesquisa bibliográfica inicial, entrelaçando Fotografia e Design;
3. Pesquisas exploratórias, incluindo, a revisão sistemática de literatura;
4. Identificação, seleção e estudo do material: pesquisa bibliográfica continuada e pesquisa documental;
5. Descrição de experiências relevantes, como docente, fotógrafa e facilitadora;
6. Realização e descrição dos projetos “Arte que Marca a Cidade” e “Do Corpo ao Movimento”;
7. Desenvolvimento de alternativas na composição do sistema;
8. Etapa de ajustes do sistema, com adequações e melhorias;
9. Definição e proposição do sistema **Co.fotográfico**.

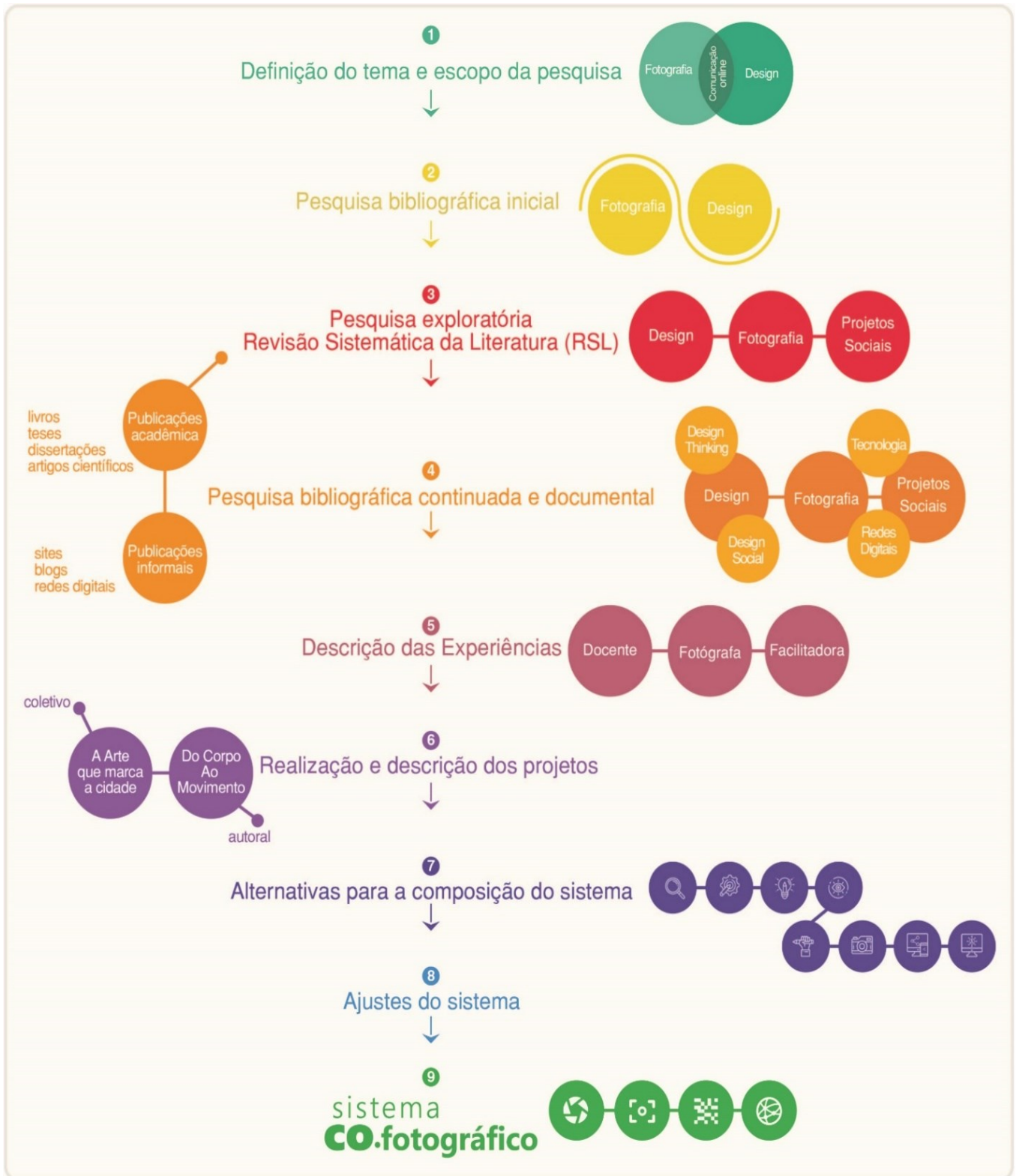


Figura 3: Representação gráfico-descritiva das etapas do estudo.
Criação da autora.

3 FOTOGRAFIA: CONCEITOS, MÉTRICAS E TECNOLOGIA

Neste capítulo, apresenta-se uma breve contextualização histórico-social da fotografia. Isso implica sua criação técnica e seus recursos tecnológico-digitais, juntamente com reflexões filosóficas, estéticas e socioculturais.

Inicialmente, a Fotografia foi dita como um espelho que resulta na imitação mais próxima da realidade. Porém, ela estabelece uma realidade própria a partir dos indícios do modelo ou do objeto fotografado. A Fotografia registra aspectos da realidade externa, mas sem espelhar literalmente o mundo exterior (BENJAMIN, 2017), pois o aparato mecânico fotográfico propõe uma falsa isenção e verossimilhança à imagem fotográfica. Assim, de maneira diferente das imagens resultantes dos atos de pintura, em que prevalecem os indícios do trabalho manual dos artistas, as fotografias aparentam manter à aparência do modelo ou do objeto fotografado (BARTHES, 1984).

Além de expressar um recorte previamente planejados da realidade aparente, a imagem fotográfica é resultado de diversos outros ajustes da cena manipulada pelo fotógrafo, por ser esse o operador da câmera no ato fotográfico e, em alguns casos, também ser o editor da própria imagem (MANOVICH, 2017), fazendo com que a mesma possa tanto se aproximar como se afastar do real.

As possibilidades e os recursos que permitem o planejamento ou a projeção do ato e da edição fotográfica aproximaram definitivamente as áreas de Fotografia e Design. Constantemente, foram incluídos parâmetros métricos, numéricos e geométricos nos elementos do aparato fotográfico. Há recursos de controle da velocidade do obturador, abertura do diafragma e, entre outros aspectos, o visor das imagens externas é geometricamente marcado por linhas guias que auxiliam no enquadramento da imagem (SOBRAL, 2011).

O controle lógico do ato e do processo de edição fotográfica foi detalhadamente ampliado devido aos sistemas gráfico-digitais de registro, os quais são suportados por diferentes dispositivos eletrônicos: máquinas fotográficas, filmadoras digitais, *tablets*, *smartphones*, entre outros que são de domínio e uso tanto por fotógrafos como por designers (Ibid.).

Esses parâmetros métricos permitem o planejamento, o controle do ato e do processo fotográfico, relaciona-se índices ou sinais da realidade com estratégias e recursos típicos de técnica e de representação visual. Portanto, as imagens fotográficas são modelos de mundo constituídos em parte pela realidade externa (*mimesis*) e também por lógica e poética próprias da linguagem visual que o fotógrafo pretende aderir. Há, portanto, a transformação da realidade externa e a composição de um modelo de mundo, contrapondo-se à plenitude da *mimesis*³ e da ideia de transparência no processo fotográfico, confirmando que a imagem fotográfica pode ser codificada. Assim, a fotografia é uma outra realidade que, parcialmente, é constituída como efeito da realidade externa (PRADO, 2015).

Desse modo, também pode-se dizer que o processo fotográfico configura um campo estético-semiótico⁴ como modelos discursivos de mundos particulares. As próprias fotografias também são como signos, textos ou discursos visuais, provocando afetos e requerendo leituras e interpretações. Portanto, pode-se aplicar teorias estéticas e semióticas específicas. Considerando-se apenas a prática simbólico-fenomenológica, depois que o observador se dispõe a ver a imagem fotográfica, passa a ser afetado pelos efeitos particulares da realidade proposta em cada fotografia (SOBRAL, 2011).

3.1 Aspectos históricos, técnicos e sociopolíticos da fotografia

As mais diversas dinâmicas entre olhos e mente influenciaram o primeiro modelo conhecido como “câmara escura”⁵, que posteriormente também teve

³ Esses conceitos de *mimesis* foram construídos por Platão (427-347 a.C.) e Aristóteles (384-322 a.C.), referente à arte, que teve como uma de suas consequências a valorização análoga à realidade numa obra artística (PRADO, 2015).

⁴ Não cabe aqui aprofundar-se nos estudos semióticos. O termo foi um modo colocado para estruturar este pensamento sobre os signos, pois considera-se que a fotografia também é um signo (SANTAELLA e NÖTH, 2001), uma representação visual complexa que busca informar e comunicar.

⁵ O conceito de “câmara escura” é muito usado pela maioria dos autores citados - Benjamin, Flusser, Barthes - e também pode ser visto como “câmera obscura” ou “caixa preta”. Serve para definir principalmente os aparatos ópticos utilizados pelos pintores e que se assemelham ao processo do feixe de luz que entrava nas cavernas e, depois, essas câmaras passaram a auxiliar os pintores na representação da realidade.

influência óptica-mecânica para a criação da “câmara fotográfica”. Entretanto, do caminho que uma culminou para chegar na outra necessitou de uma interação mais complexa entre os olhos dos artistas, suas mãos e os olhos e a mente dos observadores (PRADO, 2015).

O processo de domínio da representação decorrente da projeção luminosa foi fundamentalmente marcado pelo uso da câmara escura. Inclusive, essa técnica foi utilizada por muitos pintores - principalmente os renascentistas como o Leonardo da Vinci (1452-1519) -, para desenhar com mais rapidez e verossimilhança o mundo natural ou os artefatos (BENJAMIN, 2017).

É necessário fazer um adendo que não se pode considerar apenas a relação direta entre a criação da câmara escura como sucessora da câmara fotográfica, mas sim o processo de observação e a complexidade óptica do aparelho humano - o olho - e sua fisiologia (Ibid.).

A câmara fotográfica considera os estudos ópticos como de Newton e Goethe⁶, contempla também as questões físico-químicas e a fisiologia do globo ocular que considera o processo do mundo interno do sujeito que fotografa (CRARY, 2012).

Um grande fator histórico foi o domínio químico das descobertas realizadas por Niepce (1826) para fixação de uma imagem em uma superfície (Fig. 4). Posteriormente, em 19 de agosto de 1839, foi divulgado por Daguerre o daguerreótipo, um método de captura e gravação de imagens, que depois culminou na fotografia. Em seguida, o daguerreótipo foi reconhecido, logo teve fama e despertou curiosidade dos cientistas aos filósofos que, com o tempo, observavam da sua reprodutibilidade ao seu impacto social, cultural e até mesmo artístico (OLIVEIRA, 2006).

⁶ Os estudos científicos de Newton, de Goethe e outros pesquisadores da luz contribuíram diretamente para o desenvolvimento de lentes para as câmaras escuras utilizadas por artistas e, conseqüentemente, também para a criação da câmara fotográfica, incluindo os estudos teóricos e físicos relativos à Teoria das Cores (BENJAMIN, 2017).



Figura 4: Primeira fotografia por Joseph Nicéphore Niepce.

Fonte: University of Minnesota (2019).

A consolidação e complementaridade desses domínios e descobertas promoveram o constante desenvolvimento da técnica e da linguagem fotográfica, resultou-se no aprimoramento dos processos de produção e reprodução mecânica da imagem técnica (CRARY, 2012). Como parte da evolução do processo químico para a revelação de fotografias em cores, por exemplo, tem-se a criação da imagem colorida (Figura 5) apresentada em 1861 por James Clerk Maxwell (GIBA, 2018).



Figura 5: Fotografia em cores de James Clerk Maxwell.

Fonte: Giba (2018).

O aparato fotográfico tornou possível a manipulação daquilo que é observado, como um brinquedo com infinitas possibilidades que cabe ao fotógrafo definir como irá brincar com o modo de representação do seu referente (FLUSSER, 2009).

Com a Revolução Digital⁷ consolidada e popularizada, principalmente a partir dos anos 1990, houve uma forte transformação nos processos tecnológicos de registro, edição por sistemas digitais e divulgação da imagem fotográfica nos dispositivos eletrônicos de comunicação em rede, tendo forte impacto e influência no domínio da informação em massa (MATTOS, 2013).

Os processos de edição ou manipulação e divulgação das imagens fotográficas foram digitalmente incrementados com múltiplos efeitos gráficos. Expandiram-se potencialmente os recursos de representação e comunicação do ilimitado acervo imaginário da criatividade humana. A popularização do acesso aos dispositivos eletrônicos e às redes sociais digitais também promoveu às pessoas a condição de produtores e manipuladores dos mais diversos recursos visuais, incluindo aqueles que não são considerados artistas ou fotógrafos (Ibid.).

Em decorrência da Revolução Digital há uma crescente popularização no consumo de dispositivos com câmeras digitais acopladas, como as encontradas em *smartphones* e *tablets*, que melhoraram a facilidade de uso, diminuíram o valor do consumo desses tipos de câmeras, aceleraram a rapidez da reprodutibilidade das fotos e aumentaram a divulgação por meio do compartilhamento de imagens em redes *online*. Essas mudanças, conjuntamente impulsionada pela Internet, também influenciaram aspectos socioculturais, fazendo com que classes ou etnias que não teriam condições técnicas e econômicas de adquirirem uma câmera fotográfica profissional passassem a compartilhar conteúdos diferenciados, tornando-a uma forma de expressão com forte expansão artística e social (TARGA, 2011).

⁷ O Conceito de Revolução Digital se inicia no século XX, caracterizada pelas mudanças nos paradigmas da comunicação, pela maior rapidez e agilidade na propagação de informações e pela possibilidade que o cidadão comum passou a expressar suas opiniões e se relacionar, compartilhando interesses e objetivos comuns (MATTOS, 2013). Esse conceito também pode ser chamado de Era Digital.

Desse modo, se “toda arte é condicionada pelo seu tempo e representa a humanidade em consonância com as ideias e aspirações, as necessidades e as esperanças de uma situação histórica particular” (ERNEST FISCHER, 1981, p. 17), a fotografia também pode ser condicionada às questões humanas de cada época e isso reflete nas temáticas escolhidas pelos fotógrafos para retratar a sociedade (SOBRAL, 2011).

Na contemporaneidade, é requerida e exercida a participação sociopolítica, onde pessoas comuns passaram a ter voz e defender suas causas. O campo de atuação se tornou um espaço virtual composto por redes sociais digitais, o qual foi conquistado e popularizado por meio das tecnologias de produção e compartilhamento de diferentes modos de comunicação e expressão, incluindo as imagens fotográficas. Além de outros recursos, as pessoas também representam seus modelos de realidade, questionando através de suas visões a realidade externa e interna, bem como outros discursos na esfera sociopolítica em que atuam (TARGA, 2011).

Há também uma busca generalizada de compreensão da realidade no debate que envolve diferentes interpretações sustentadas por múltiplas configurações culturais. Isso caracteriza o que Domenech (2011, p. 53) considera ser o “tomar consciência da consciência”. Tal perspectiva se justifica porque a percepção não é restrita aos estímulos resultantes da fisiologia da visão. Deve-se também considerar a intuição ou a consciência de que os modelos de mundo decorrem também do repertório cultural e vivencial que foi adquirido nas experiências vividas no contexto das relações sociais. Isso influencia a composição dos sentidos, do pensamento e das linguagens (Ibid.).

Por conta disso, o olho e a mente também podem forjar realidades, inclusive, algumas totalmente contrárias aos sinais ou indícios da realidade externa. Isso abre espaço para desconfianças, especialmente com o crescente compartilhamento em redes digitais. Observa-se um agravamento das dificuldades em encontrar informações seguras, inclusive na repercussão de *fake*

*news*⁸, que podem atingir parte da população, especialmente porque há os que acreditam nessas informações e compartilham conteúdos que não correspondem com a realidade (ROCHA; LAVARDA; SILVEIRA, 2018).

No que trata de representações sociopolíticas, envolvendo peculiaridades individuais ou comunitárias, isso requer ainda mais responsabilidade na realização de projetos fotográficos de cunho social. Kossoy (1999) defende que as imagens fotográficas são instrumentos poderosos de representação ideológica e, por conta disso, resulta em formação e manipulação da opinião pública. Isso já foi muito estudado e discutido, especialmente com relação ao uso de fotografias em campanhas políticas. Por exemplo, as imagens do então candidato Obama à presidência dos Estados Unidos (2009-2017), que teve compartilhamento em massa, inclusive em nível internacional. Isso pode confirmar o poder que a rede Internet e a Fotografia têm nos dias atuais (OLIVEIRA, 2011).

Além disso, percebeu-se com o advento das redes sociais digitais o surgimento de outros tipos de consumo, interações e criações relacionados diretamente à Fotografia. Nem sempre como algo novo, mas que sofreu algum tipo de transformação, como por exemplo o caso dos portfólios fotográficos que alteraram seu suporte, antes apenas impressos, para o digital. Normalmente são trabalhos colocados em redes pessoais ou *sites* profissionais, o que gera possibilidade de expandir o contato com diferentes clientes, principalmente pela facilidade de veiculação. Esse processo também pode resultar em vendas de fotos pela Internet, facilitando tanto aqueles que desejam consumi-la, como aqueles que as desejam revendê-las (TARGA, 2011).

Outro modo que facilitou o processo fotográfico foi o armazenamento em nuvens ou *drives*, ciberespaços utilizados para a transferência de arquivos de imagens fotográficas. Com os aparatos tecnológicos e acessórios digitais como os cartões de memória, a possibilidade de armazenamento ficou mais prática e segura (Ibid.).

⁸ Em tradução literal do inglês, notícias falsas, termo muito usado na atualidade referente ao tipo de notícias equivocadas normalmente compartilhadas nas redes sociais digitais e que é muito citada ao se relacionar com a política (ROCHA; LAVARDA; SILVEIRA, 2018).

Tanto para cópias como para ter adquirir mais espaços de armazenamentos foram desenvolvidas plataformas, como o Google Drive⁹ e o Dropbox¹⁰, que dispõem de serviços que, mesmo não sendo exclusivo para fotógrafos, são utilizados para armazenar fotografias digitais e que possuem versões gratuitas de uso.

Outro fator apontado é que tanto no portfólio como nas redes sociais é comum verificar os álbuns fotográficos digitais. Esses modos de visualização expõem a um nível muito maior as pessoas registradas nas imagens. Anteriormente os álbuns eram apenas de domínio pessoal e ficavam com acesso restrito a amigos próximos e familiares, pois eram apenas em formato impresso e com nenhuma ou pouca cópia (ANDRIJIC, 2013).

Desse modo, considerou-se aqui as principais fases que a Fotografia enfrentou e como ao longo da sua história e do seu processo evolutivo foi alterado alguns de seus conceitos científicos, filosóficos e artísticos, bem como a tecnologia que a cerca e suas influências sociais.

3.2 O impacto dos recursos tecnológico-digitais para a Fotografia

A compra da patente fotográfica a tornou gratuita e democraticamente disponível ao público, ao mesmo tempo em que a sociedade desenvolvia um processo de mudança econômica, política, cultural e social (LOPES, 1998). Após sua popularização, o consumo da fotografia seguiu em progressões mundiais principalmente por conta de reportagens em jornais e revistas que passaram a veicular esse tipo de imagem, o que fez com o fotojornalismo buscasse por exigências na qualidade e aprimoramento dessas obras e despertasse interesse de investidores para criação de equipamentos mais leves e ágeis (OLIVEIRA, 2006).

A possibilidades de consumo para parte da classe trabalhadora alterou a visão social por quem passou a usar essas imagens técnicas (OLIVEIRA, 2006). Na perspectiva de Lopes (1998), pode-se dizer que o espírito da modernidade deu

⁹ Disponível em: <https://www.google.com.br/drive/apps.html>

¹⁰ Disponível em: https://www.dropbox.com/pt_BR/

decisivo impulso para a aparição pública da Fotografia, tendo seu ato decisório de revelação não apenas a descoberta de um aparato que capturava a luz e representava o mundo externo, como também passou a ser vista como um ato político por promover a democratização da arte. Isso vai sendo confirmado ao passo que os processos tecnológico-digitais tiveram maior avanços e consumo massivo.

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre as pessoas, o trabalho, a própria inteligência depende, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturadas por um sistema digital cada vez mais avançado. Não se pode mais conceber a pesquisa científica sem uma aparelhagem complexa que redistribui as antigas divisões entre experiência e teoria (LÉVY, 1993, p.7).

Para Oliveira (2006), o que antes era um papel reservado aos fotojornalistas passou a ser conferido a qualquer cidadão que tenha uma câmera fotográfica embutida no celular e possa retratar aquilo que vê. Ao contrário dos primeiros 100 anos da fotografia, os equipamentos e processos na era da informática tendem a um aceleração sem igual.

A tecnologia, através da Revolução Digital¹¹, trouxe à fotografia outras possibilidades, seus aparatos tiveram forte influência em sistemas mais avançados e o processo químico deixou de ser necessário para fixação da imagem em uma superfície. A tela de cristal líquido passou a ser o suporte das imagens digitais e deixou de ser apenas dados numéricos, dando espaço a uma visualidade abstrata e virtual (AGUIAR, 2006). A fotografia digital¹² rompeu a

¹¹ É necessário deixar claro os conceitos de “revolução” e “tecnologia”. A palavra revolução tanto pode representar ciclo, quando referido principalmente a movimentos sociais, como ruptura, quando atrelado principalmente à inovação (SANTOS, 2006). E tecnologia não diz respeito somente ao desenvolvimento de maquinário e do aparato eletrônico, mas também das formas como o trabalho humano é explorado. Pode-se dizer que tecnologia é “teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana” (HOUAISS, 2001).

¹² A expressão adotada como “fotografia digital”, refere-se a imagens produzidas com uma máquina sensora, capaz de receber e processar informações digitalmente na hora da captura da luz, incluindo dispositivos como *smartphones*, *tablets*, computadores, etc. (GUERRA, 2013).

barreira do espaço físico, assim como a do tempo. Com o advento da Internet, passou-se a ter a possibilidade de compartilhamento global e mais instantâneo do que antes visto.

A simplificação e a rapidez das operações permitiram que a consulta à distância aparecesse imediatamente como um trunfo significativo para profissionais e artistas com desejo de promover seus trabalhos e, também, para os fotógrafos amadores, que passaram a compartilhar suas imagens em seu círculo familiar e de amigos (GUNTHER, 2014).

Porém, seja pelo modo de reprodução mantido por fotógrafos que ainda usam máquinas analógicas ou por decisão estética, as fotografias analógicas ainda possuem adesão concomitantemente com as fotografias digitais. Essa última, possibilita outras realidades ou, em alguns momentos, algo como a “cópia da cópia”, como por exemplo a criação de imagens digitais que fazem alusão ao estilo visual das analógicas (PRADO, 2015).

Isso é visto em plataformas como o *Instagram*¹³, uma das maiores redes sociais *online* de compartilhamento de imagem, com opção de modos de edição que remetem à fotografia antiga, principalmente filtros digitais que contêm cores com tons de aparência envelhecida e granulações ou efeitos aparentando os defeitos e erros que muitas vezes aconteciam em alguns processos químicos de revelação. Esses e outros estilos parecidos são observados em vários aplicativos digitais populares como o *Snapseed*, da empresa Google, e o *Lightroom*, da marca Adobe¹⁴, que também possuem versões para *smartphones*.

Antes do advento da fotografia digital, os filtros fotográficos eram apenas produtos físicos, geralmente discos de vidro ou de plástico, posicionados na frente da objetiva - conjunto óptico de lentes - para obter uma variedade de efeitos fotográficos, como alterar o equilíbrio de cores para distorcer a imagem. Os filtros

¹³ Disponível em: <https://www.instagram.com/>

¹⁴Disponíveis em: <https://snapseed.online/> e <https://www.adobe.com/br/products/photoshop-lightroom.html>

digitais invocam os efeitos dos filtros tradicionais, além de fornecer novas opções para manipulação de imagens (ZAPPAVIGNA, 2016).

Uma questão que chama atenção é a medida em que este pós-processamento de imagens afeta as noções de autoria e autenticidade, pode-se também considerar como eles flexibilizam as possibilidades de subjetivação de uma imagem. Muitos desses filtros, tanto em termos de efeito visual quanto de nomeação que carregam, remetem às ideias anteriores das vividas na atualidade. Por exemplo, eles permitem que o usuário manipule a imagem para remeter a convenções antigas, como a fotografia Polaroid, que mesmo influenciada pela tecnologia da época necessitava do processo químico de revelação, o que no passado se destacou por conta desse processo ser instantâneo durando poucos minutos (Ibid.).

Filtros de estilo retrô evocam as imperfeições físicas do processo de revelação, efeitos que imitam fenômenos como vazamentos de luz e vinhetas, como o filtro de nome “1977” do *Instagram* (Figura 7) que aumenta o brilho da imagem e diminui a saturação para dar a sensação de uma fotografia antiga com menos coloração. A simulação dessas tecnologias fotográficas antigas não tem como objetivo a fidelidade, pois representa o olhar das fotografias envelhecidas que aparecem no agora (BARTHOLEYNS, 2014).

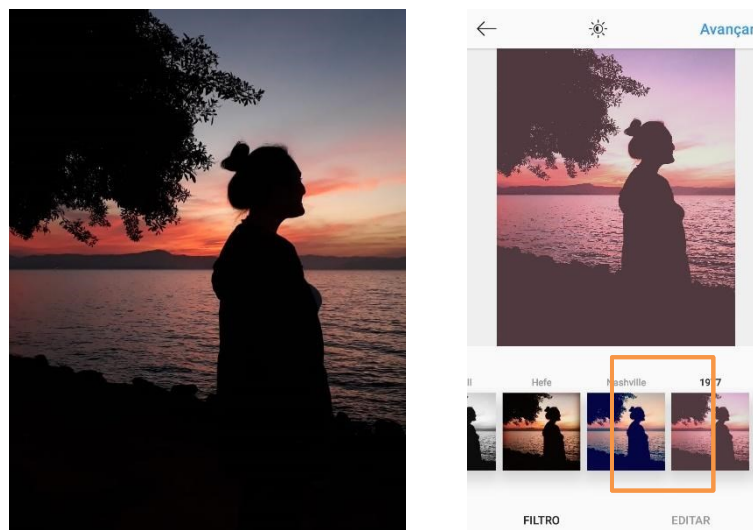


Figura 6: Antes e depois de uma foto editada com o filtro 1977 no aplicativo *Instagram*.
Fonte: Acervo da autora.

Esses filtros e demais efeitos que dão aspectos de envelhecido, popularizaram-se como forma de um desejo ou apego ao passado, registros das memórias que uma imagem fotográfica digital mantém. Desde que se estabeleceu como um produto da arte e da fotojornalismo, a Fotografia é uma prática social que ajuda a criar e moldar a memória individual e coletiva, influenciando significativamente a forma como as pessoas se lembraram de suas experiências (BARTHOLEYNS, 2014).

No final do século XIX, a fotografia pessoal começou a ser usada pela burguesia como retrato aristocrático e no início do século XX passou a ser considerada objeto de prestígio que concedeu *status* a qualquer família que exibia seus autorretratos em suas casas. Até a metade do mesmo século, quem possuía câmeras de alta tecnologia eram apenas fotógrafos profissionais, pois se tratava de um instrumento pesado, caro e de difícil manuseio, que dependia de estudos técnicos aprofundados para serem concebidas e laboratórios de revelação para serem produzidas (BOURDIEU, 1990).

A empresa Kodak - uma das grandes marcas de equipamentos e revelação fotográfica da época – lançou uma linha de câmeras fotográficas a um custo acessível, um bom exemplo de investimento que permitiu a ascensão de novos fotógrafos amadores e, também, uma prática familiar. Isso modificou claramente os hábitos de uso, alterou as relações que o público tinha com as imagens e abriu espaço para novos estilos fotográficos (BASILE & LINNE, 2015).

Com as revoluções tecnológicas, passou-se a ter acontecimentos acelerados, a primeira imagem digitalizada foi ainda no mesmo século, em 1957 (PAUL, 2007). Depois, em 1970 foi produzido o primeiro chip conhecido como CCD (*Charge Coupled Device*), um dispositivo de carga acoplada que funciona como um sensor semicondutor para captação de imagens por um circuito integrado para formação de grandes imagens digitais criado pela empresa *Fairchild Semiconductor* e que em seguida produziu parte dos sensores de imagens usados comercialmente na fotografia digital, que continuam sendo aprimorados (OUR, 2019).

Em 1975 foi construída o protótipo da primeira câmera digital criada por Steven Sasson por meio da empresa Kodak (RICHARDS, 2013) e, em 1987, John Knoll criou a que é considerada a primeira fotografia editada no *PhotoShop* (Figura 7), *software* desenvolvido pelo seu irmão Thomas Knoll (SOUZA, 2015).



Figura 7: Primeira foto editada no PhotoShop.
Fonte: SOUZA (2015).

As câmeras digitais comercializadas, em 1986, teve o primeiro sensor prático de carga por megapixel (CCD), cinco anos depois o sistema de câmera digital profissional para fotojornalistas e em 1995 a câmera digital KODAK DC40, popularizou-se em vários lugares do mundo, tornando ainda mais acessível a criação de fotos por amadores (KODAK, 2019).

Em 1993 foi criado o conceito de “câmera em um chip” por Jet Propulsion Laboratory, aumentando a melhoria da tecnologia de sensores das imagens digitais (GALSTIAN, 2014). E, em 1997, ao trabalhar no desenvolvimento de um dos primeiros celulares com câmera, Philippe Khan enviou uma foto da sua filha recém-nascida (Figura 9) para seus amigos, considerada como a primeira fotografia capturada e enviada através de um celular (MAGID, 2017).



Figura 8: Primeira foto capturada com um celular criada por Philippe Khan.
Fonte: Magid (2017).

Segundo pesquisas disponibilizadas no artigo de Basile & Linne (2015), estima-se que existem pelo menos 3,7 trilhões de fotos capturadas ao longo da história, sendo o número de fotografias digitais maiores que as analógicas, uma média de 1,9 trilhões seriam digitais e 1,8 trilhões podem ser analógicas. Ainda em 2011, consideravam que quatro vezes mais fotos já eram tiradas a mais do que no final da década de 90 para o início dos anos 2000. Em 2010 haviam 403 milhões de câmeras digitais, 52 milhões de câmeras de vídeo digital e pelo menos 2.000 milhões de celulares com uma câmera, o que significa que cada vez mais pessoas criam e trocam imagens pessoais a todo tempo. O controle e dados exatos desses consumos se tornaram imensuráveis atualmente.

Zappavigna (2016) considera pouco e iniciais os estudos que exploram os significados efetivos desses feitos, principalmente das visualidades interpretadas em imagens que são compartilhadas nas redes sociais digitais e o impacto que isso pode ter na sociedade, pois ao contrário da história que percorreu devagar ao longo da fotografia analógica, na era digital tem esse processo tão rápido que fica difícil alguns dados e pesquisas aprofundadas em tão pouco tempo. Os estudos direcionados para a fotografia em aplicativos como o *Instagram* estão em sua infância e se concentraram no comportamento humano,

dinâmica e estrutura da rede, padrões temporais e mais ainda as dimensões teóricas de uso em relação às noções contemporâneas de fotografia pessoal.

Segundo a mesma pesquisadora, uma maneira pela qual as redes sociais influenciaram a fotografia criada por *smartphones* é através da expressão de uma forma de “copresença visual” decorrente da natureza temporal das tecnologias de transmissão, recorrente da portabilidade que esses dispositivos móveis possuem como característica. Cria-se um estilo como o de quem vê a foto poderia estar junto no momento em que ela foi tirada, isso surgiu porque os fotógrafos incluem parte de si na imagem e convida o espectador a imaginar eles próprios em cena. Dada a relativa facilidade de uso desses aparatos, tanto no ritmo de uma rotina doméstica quanto ao navegar nas plataformas *online*, o compartilhamento de imagens pode se aproximar do tempo sincrônico.

Desse modo, essas fotografias são entregues a audiências em massa ou a redes menores de associados que postam e visualizam no que é referido como “tempo real”, proporcionando um visual íntimo semelhante a falada copresença, tornando o outro mais próximo, pelo menos virtualmente. Embora a *selfie* seja o gênero mais frequente visto no *Instagram*, em termos de subjetivação, essas imagens envolvem uma escolha de como o fotógrafo a cria, pois envolvem a representação explícita do fotógrafo como participante na imagem (Ibid.).

Por meio de autores como Lopes (1998), Oliveira (2006), Basiele & Linne (2015), Zappavigna (2016), entre outros, percebeu-se que as principais mudanças que se destacam entre a transição do que foi colocado como fotografia analógica para a digital, não são apenas a digitalização das imagens em si ou seus aparatos tecnológicos, mas também foram as concepções e as práticas voltadas para o presente, para a rapidez da forma de captura e compartilhamento, dadas através das constantes experimentações associadas às imagens pessoais e particulares, encontradas principalmente em sites e redes sociais *online*, que não necessariamente são criadas por aqueles que se intitulam fotógrafos, mas por usuários comuns que as utilizam como recurso para registro do seu cotidiano, tornando-se acessível para população em massa.

A tecnologia digital permitiu que as pessoas criem, processem e compartilhem fotografias facilmente, com rapidez e custos baixos (BASILE & LINNE, 2015), principalmente ao considerar as redes sociais digitais (RSD) que, apesar de gerarem uma vasta economia aos seus criadores, encontram-se em um momento em que mesmo com uma sociedade verticalizada, passa aos usuários dessas plataformas a experiência ou, mesmo que ilusória, a sensação de horizontalidade (VERMELHO; VELHO; BERTONCELLO, 2015).

Nossa discussão, portanto, levou-nos a considerar que as experiências com as RSD, do ponto de vista da estrutura das relações, estão na contramão da própria organização social vigente, pois elas proporcionam experiências relacionais distintas daquelas que os sujeitos experimentam na vida cotidiana. Ou seja, em geral, nos espaços reais, as relações sociais se organizam a partir de uma hierarquia (chefe-funcionário, pai-filho etc.), e nas RSD essa hierarquia não existe (VERMELHO; VELHO; BERTONCELLO, 2015, p. 874).

Segundo Costa (2002), a descontinuidade nas bases materiais da economia, sociedade e cultura podem ter sido algumas das responsáveis pela transformação da vida feudal - dominante no século XVIII - e que também influenciou a vida capitalista - dominante no início século XIX -, principalmente as transformações sociais introduzidas em decorrência da Era Digital. O comportamento humano sofreu alterações nos hábitos e nos costumes devido às novas tecnologias, tendo algumas um impacto profundo a ponto de gerar mudanças radicais, inclusive nas relações pessoas de indivíduo consigo mesmo e/ou no coletivo.

Percebeu-se com a Revolução Industrial, principalmente pela descoberta da energia à vapor e pela invenção da energia elétrica, que se tornou revolucionária por alguns pontos como a aceleração no processo de transformação e sem precedentes, em comparação com os padrões históricos, pela difusão das novas tecnologias por todo o sistema econômico ocidental e pela penetração das tecnologias em parte do tecido social (CASTELLS, 2002).

Desse modo, as Revoluções criaram novas formas de organização social rapidamente, criando a necessidade de desenvolver novos espaços de vida, como as metrópoles em decorrência da Revolução Industrial e o ciberespaço com a Revolução Digital. Sejam esses espaços materiais como as cidades ou abstratos

como a Internet, os dois possuem sistemas complexos, o que confirma ainda mais os impactos nas novas formas de organização social e alterações nos estilos de agir e de ser, criando um novo vocabulário para dar conta dessas novas realidades (COSTA, 2002).

Assim, defende-se aqui que a Era Digital trouxe três aspectos principais que interagem entre si, sendo: tecnológico, econômico e social (Figura 10). A influência e as interações desses aspectos no desenvolvimento e uso da fotografia trouxeram, entre outros fatores, a democratização da imagem.



Figura 9: Aspectos que influenciaram a democratização da fotografia.
Criação da autora.

Para Santos (2006), “tecnologia e sociedade produzem e reproduzem uma a outra, e também se desconstroem”, pois tanto é correto afirmar que a tecnologia influencia a sociedade, como a sociedade influencia nos avanços tecnológicos. Tanto no campo prático como no subjetivo, há um impacto direto na humanidade decorrente do desenvolvimento tecnológico, propõe-se em tornar a vida melhor e mais fácil, o que também influencia questões econômicas, permitindo que a sociedade, que não poderiam ter esse acesso a fase inicial da tecnologia, quando ela ainda era estado da arte, passam a tê-la quando a mesma se tornam estado da técnica.

3.2.1 Tendências na fotografia contemporânea

Manovich (2017) acredita que as redes sociais digitais, em especial o *Instagram*, podem contribuir para uma espécie de alfabetização fotográfica, pois agrupam pessoas com culturas visuais muito próximas e que produzem padrões visuais em suas fotos, tornando suas qualidades técnicas e estéticas melhores, seja por repetição de estilos percebidos entre seus usuários ou até mesmo pelo próprio uso de filtros que causam melhorias visuais nas imagens, podendo ser alterados facilmente no próprio aplicativo e sem conhecimentos aprofundados em Fotografia.

A cultura atual funciona de forma independente e comercial, não sendo coisas separadas de maneira clara como eram durante o século XX e o mesmo acontece com a Arte e o Design. Há imagens compartilhadas nas redes digitais que se assemelham as criadas por fotógrafos e designers, mas são criadas de forma independente por não designers, ou fotografias com aparência artística e que não foram criadas, propositalmente, com base na Arte (Ibid.).

Para esse fenômeno começar a ser compreendido, Manovich (2017) pesquisa e analisa os comportamentos principalmente na rede social digital *Instagram*, inclusive criou o termo “instagramismo”, para se referir a combinações de uma forma de mídia e conteúdo específico, que ele divide em três possíveis estilos para tentar encontrar uma categorização: *designed*, profissional e casual (Figura 11).

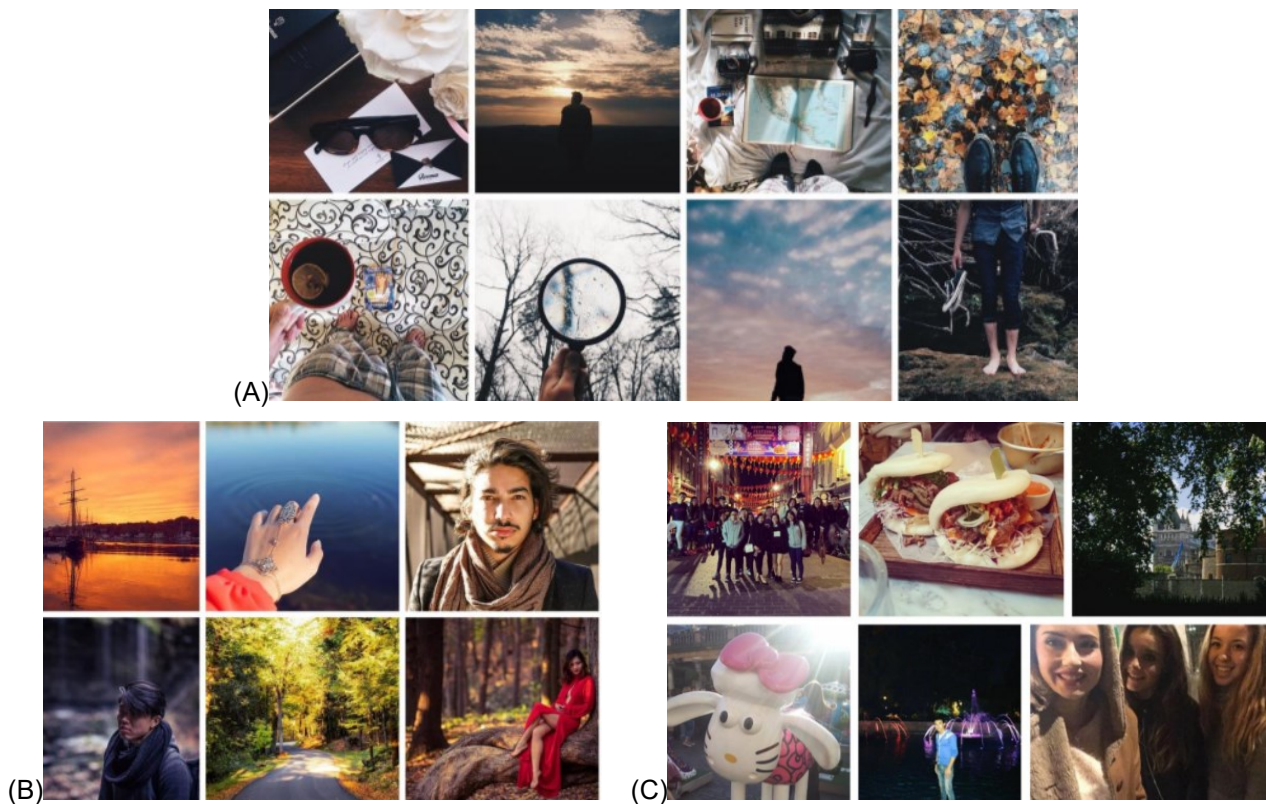


Figura 10: Fotografias do Instagram do tipo (A) designed, (B) profissional e (C) casual.

Fonte: Manovich (2017).

Manovich (2017) fez uma extensa pesquisa com milhares dessas imagens compartilhadas em diferentes lugares do mundo. Passou a observar que, as do tipo *designed* (Fig. 11 A) e profissional (Fig. 12 B) são consideradas as mais competitivas, pois seus criadores buscam por valor estético-simbólico para gerar mais interação. No primeiro tipo, associa-se a escolhas de estilo de vida mais "contemporâneas", considerada pelos usuários como "descoladas" e "urbanas" e o segundo tipo visa uma estética de "boa foto" - definição estabelecida na segunda parte do século XX - que se aproxima a uma foto "clássica" semelhante as criadas por fotógrafos profissionais. É claro que essas classificações não compreendem a todos os estilos e é por isso que as do tipo casual se referem a fotografias mais comuns e que seus autores não se preocupam com aparência.

A plataforma *Instagram* é colocada pelo autor como uma comunicação visual estética e ele acredita que isso é possível porque os recursos de edição de imagem que ela disponibiliza, como os filtros, permitem às pessoas fazerem fotos "ruins" parecerem "boas". Fotografias do tipo *designed* parecem ter uma distinta aparência estilizada, que lembram a fotografia moderna, que o autor caracteriza por ter cenas mostradas em perspectiva produzida pela luz com mais qualidade, tendem a ser minimalistas, que se preocupam com cor e composição, buscando uma certa ordem visual. Essas imagens também tem características do Design Gráfico moderno e podem ser encontradas em outro aplicativo como o VSCO (Figura 12).

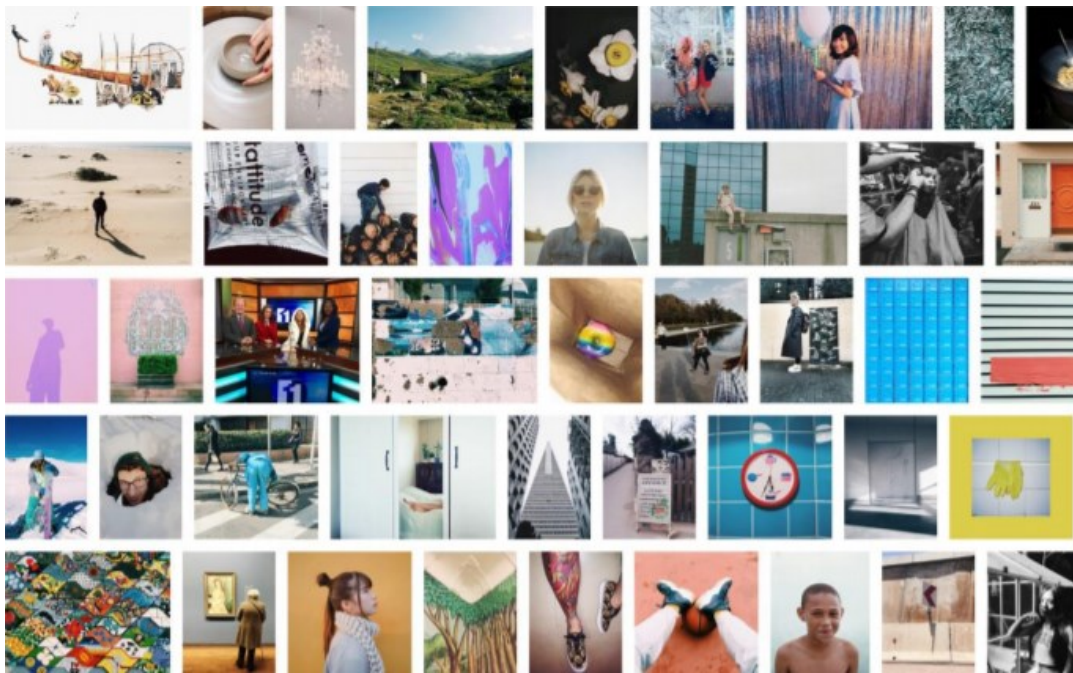


Figura 11: Fotografias do tipo *designed* encontradas no aplicativo VSCO.

Fonte: Manovich (2017).

Independente da especificação de cada estilo, essa tentativa de Manovich (2017) em classificar as fotografias digitais demonstram que, mesmo alguns usuários dessas plataformas não terem formação ou conhecimento aprofundado em Fotografia e Design Gráfico, eles se preocupam com estudos visuais, de composição, estética e representação. Além disso, há demanda por esse tipo de

conteúdo imagético e isso pode ser visto pela quantidade de seguidores que esses usuários possuem no *Instagram*.

Concorda-se com o colocado por Aguiar (2006), que a fotografia digital é algo difícil de se definir, incluindo os conceitos e contraposições ou proximidades entre fotografia moderna e contemporânea, refere-se a uma imagem sintética e de hibridação, pode ser uma obra potencialmente aberta que fica em um permanente estado de construção, encontra-se entre os paradigmas fotográfico e pós-fotográfico - discutidos anteriormente por Santaella e Noth (2001) -, e pode criar uma sensação de hiper-realidade em decorrência dos efeitos que a manipulação das imagens podem moldar no imaginário coletivo ao brincar com a ilusão do que é ou não é próximo da realidade capturada inicialmente pelo fotógrafo.

Por conseguinte, definir de forma fechada ou conclusiva o que é ou deixa de ser a fotografia digital na época contemporânea - que é algo tão novo - pode cair na precipitação ou incompletude daquilo que é complexo e cheio de possibilidades futuras (AGUIAR, 2006).

3.2.2 A influência da Internet e das redes sociais digitais para a Fotografia

Segundo Manovich (2001), um dos primeiros meios de transmissão da comunicação foi a telegrafia, depois a telefonia, o rádio, a televisão, a transmissão por cabo e satélite, chegando na rede Internet. Esse desenvolvimento dos meios de comunicação em união com os computadores, e demais tecnologias atuais, deram espaço às 'novas mídias'. O aumento na facilidade em se comunicar, aprender, compartilhar informações e expor opiniões alterou o andamento da vida cotidiana.

Assim como a imprensa no século XIV, a fotografia no século XIX teve um impacto revolucionário no desenvolvimento da sociedade e da cultura moderna, na contemporaneidade é percebida uma nova revolução, a mudança da cultura para formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por computadores e em rede mundial, como já apontados. É certo que a imprensa afetou principalmente a distribuição da informação e que a Revolução Digital

altera profundamente muitas camadas da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição de fotografias (Ibid.).

Lançado como um aplicativo para *smartphone* em 2010, o *Instagram* consolidou a nova era da Fotografia criada por dispositivos móveis. Estima-se que 2,5 trilhões de fotos foram compartilhadas ou armazenadas *online* em 2016 e 90% dessas fotos foram tiradas com um *smartphone* (MANOVICH, 2017). Em 2018 foram mais de 194 bilhões de *downloads* de aplicativos para celulares no mundo, tendo um aumento de 36% se comparado com o ano de 2016, com uma média de aproximadamente 3h de uso desses aplicativos por dia (APP ANNIE, 2019).

O tempo gasto nessas redes *online* cresceu 50% e entre as cinco principais categorias elencadas pela empresa App Annie (2019) os aplicativos de fotografia e edição estão entre os de maior uso. Aplicativos sociais e de comunicações, representavam 50% do tempo total gasto globalmente em 2018, seguido por leitores e editores de vídeo a 15% e jogos a 10%, sendo que os aplicativos de fotografia estão em crescimento disparado, chegando a 210% o aumento em seus *downloads*, e boa parte deles também estão inseridos na categoria de aplicativos sociais.

A geração Z (de 16 a 24 anos) é 30% mais frequente do que o resto da população nas redes sociais digitais. Dos aplicativos sociais o *WhatsApp* se encontra entre um dos primeiros mais usados na maioria dos países, incluindo o Brasil, tendo o *Facebook* em segundo lugar, seguido pelo *Instagram* e o *Pinterest*. Todas essas plataformas têm possibilidade de compartilhamento de imagens, sendo o *Instagram* e o *Pinterest* o de uso exclusivo para fotos, vídeos e outros tipos de imagem, como ilustrações e animações. O *Instagram* viu o maior crescimento global em sua base de usuários em 35% de janeiro de 2017 a dezembro de 2018, sendo mundialmente o quinto aplicativo mais ativo e no Brasil ele se encontra em quarto lugar (Ibidem).

Alguns pesquisadores acreditam que esse massivo compartilhamento de imagens *online* pode reverberar na ativação de novos processos de subjetivação, individuais e coletivos (JESUS, 2017). As redes sociais digitais permitem que imagens casuais se mesquem a fotos profissionais, fazendo com que fotógrafos

amadores, fotógrafos profissionais ou até mesmo usuários comuns de *smartphone* compartilhem o mesmo espaço, criando novas formas de narrativa e democratizando as novas mídias (SILVA, 2014), encontrando na rede *online* um espaço para expansão e popularização da arte fotográfica (TARGA, 2011).

Segundo Queiroga (2017), ao longo da história da fotografia é revelada uma série de experiências que agrupavam diferentes fotógrafos na busca em fortalecer essa arte, aumentando as publicações e os eventos dedicados aos coletivos fotográficos. Os primeiros exemplos são os fotoclubes que surgiram ainda no século XIX e reuniam pessoas interessadas pela fotografia, incluindo não apenas profissionais, mas também amadores e técnicos que tentavam se diferenciar do usuário comum, que buscavam um nível mais elevado de conhecimento da técnica fotográfica e uma maior experimentação, resultando em novas pesquisas técnicas e estéticas, como as fotomontagens.

Nos anos de 1950, o casal Becher optou em criar um tipo de coletivo com o objetivo de encontrar uma tipologia para suas fotos, por meio de decisões conjuntas como a escolha da temática, composição e tipo de iluminação, resultando em imagens visualmente próximas, fazendo com que os créditos do sucesso artístico fossem para os dois, independentemente de quem capturou a cena, pois eles julgavam que, mesmo o ato fotográfico sendo individual, o trabalho era sempre coletivo (Ibidem).

Queiroga (2017) também percebeu que alguns coletivos fotográficos contemporâneos surgem com essa mesma lógica, compartilham o conhecimento na produção de suas obras. Um coletivo também pode ser formado somente por fotógrafos ou integrantes de outras formações, predominando a ideia de rede. Para alcançar o resultado esperado, o fotógrafo não precisa deter todo o conhecimento necessário, ele compartilha o trabalho com outros autores, não necessariamente fotógrafos, como os designers que muitas vezes trabalham como editores das imagens em conjunto com os artistas. Ao dividir o conhecimento, as habilidades são multiplicadas e isso pode resultar em algo novo.

Apesar disso, na perspectiva de Gunthert (2014), alguns fotógrafos da velha guarda ainda possuem rejeição do novo, eles acreditam que a transição do

analogico para o digital poderia trazer riscos de desvalorização das imagens, por exemplo. Porém, a ação positiva que a Internet proporcionou com a possibilidade de compartilhamento em rede foi fundamental para o princípio de coletivização massiva de conteúdo. As interações disponíveis nas redes sociais digitais demonstram também novos comportamentos onde as fotografias desempenham um papel de troca de valor simbólico e de lugar social.

Quando essas novas mídias e suas práticas são vistas através dos efeitos sociais que elas provocam, percebem-se outras formas de dimensão e influência que a Internet causou na comunicação e, em parte, na ressignificação da fotografia, gerando impactos nas intenções, usos e formas de produção das imagens. Inclusive, devido a quantidade absurda de fotografias compartilhadas, aqueles que desejam ter destaque devem buscar um valor de exposição, interação crescente e exponencial, trazendo mais seguidores e com isso mais visibilidade, com um poder maior de influenciar outras pessoas (TARGA, 2011).

Para Andrijic (2013), essas novas práticas e esse jeito de se perceber a fotografia também podem ajudar ou influenciar na construção de uma identidade do sujeito em relação aos seus seguidores. O indivíduo se torna comunicador e receptor ao mesmo tempo, fazendo trocas de informações e se expondo publicamente. Isso também aumenta inúmeras formas sociais, políticas e culturais que a Fotografia na era digital pode ser capaz de representar (HAND, 2012).

Esses impactos são percebidos, por exemplo, em registros de comunidades que antes se viam muito mais isoladas, como algumas aldeias indígenas que, por conta da fotografia digital e da Internet, puderam compartilhar seus modos de vida ou se posicionarem politicamente, como foi o caso de algumas invasões ilegais em terras demarcadas e a divulgação das mortes de líderes indígenas e ambientalistas em 2019 no Brasil¹⁵.

O projeto 'Índios Brasileiros' (Figura 13), através do olhar do fotógrafo Ricardo Stuckert, é um bom exemplo que apresenta a cultura, os costumes e a

¹⁵ Sites e redes sociais de jornais *online* como Mídia Ninja e *The Intercept* denunciaram alguns desses casos, compartilhando fotografias de indígenas. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B6D0AvZByCD/> e <http://bit.do/foyM7>

relação do humano com a natureza, fazendo com que as imagens fossem premiadas e reconhecidas internacionalmente, o fotógrafo também conta com uma quantidade expressiva de seguidores em sua rede *Instagram*¹⁶, possibilitando com que pessoas comuns, que não são acostumadas ou não tem a possibilidade de frequentar grandes exposições, possam conhecer esses trabalhos através da tela de seus *smartphones*, mostrando ao mundo como vivem as comunidades indígenas que estão longe dos avanços tecnológicos, mas que podem ser aproximadas da civilização urbana através de imagens digitais compartilhadas nas redes *online* (INCRÍVEL, 2019).



Figura 12: Fotografias dos indígenas brasileiros realizadas por Ricardo Stuckert.
Fonte: Incrível (2019).

¹⁶ Verificou-se, em 01 de dezembro de 2019, que Ricardo Stuckert tinha mais de 90 mil seguidores no *Instagram*. Disponível em: <https://www.instagram.com/ricardostuckert/>

As redes sociais digitais se tornaram um ciberespaço necessário para compartilhar todo os tipos de informações, incluindo manter fotógrafos informados em tempo real sobre acontecimentos. Por exemplo, no dia 25 de janeiro de 2019, o *link* de uma notícia em um grupo de *WhatsApp* chamou a atenção da fotógrafa e documentarista mineira Isis Medeiros, que passou a documentar o caso ocorrido em Brumadinho, Minas Gerais. Com o projeto intitulado 'Da Lama à Luta' (Figura 14), a fotógrafa criou o ensaio para contar as histórias de 8 mulheres que sofreram com o crime ambiental acontecido na cidade. Através da fotografia de retrato e depoimentos, em formato textual, ela denuncia por meio de suas redes digitais *online*¹⁷ o descaso com famílias que ainda não tiveram apoio do governo e nem da empresa responsável pelo crime ambiental causado pelo rompimento de uma barragem em Brumadinho. Essas pessoas sofreram por precisarem enterrar seus filhos, maridos, sobrinhos e familiares que estavam trabalhando na barragem no momento do rompimento que causou o desastre, perderam suas plantações, casas e aguardam uma posição e ajuda financeira para sobreviverem (ROSA, 2019).

¹⁷ Isis Medeiros possui 10 mil seguidores em sua rede *Instagram*. Disponível em: https://www.instagram.com/isismedeiros_photo Acesso em: 01/12/2019.



Figura 13: Fotografias do projeto Da Lama à Luta de Isis Medeiros.
Fonte: Rosa (2019).

Na perspectiva de Hand (2012), a fotografia digital se tornou, mais do que nunca, onipresente. O campo de visão se tornou o foco central para exercitar o poder da retórica, contribui para refletir as vidas sociais na contemporaneidade e como se desenvolve a participação na vida cultural, contribuindo para o fortalecimento dos laços familiares e proporcionando uma comunicação mais democrática. Também trouxe, por parte dos usuários, a possibilidade de se viver publicamente, o compartilhamento de uma imagem pode se tornar incontrolável, talvez para a vida particular isso possa ser visto de forma negativa, mas no que se refere a divulgação de um conteúdo é positivamente argumentado, como por exemplo o caso 'Da Lama à Luta' que ajudou na divulgação de problemas atuais.

Isso também possibilitou a abertura de concursos de fotografia feitas com *smartphones*, o que antes eram criados exclusivamente para fotógrafos profissionais ou amadores que possuíam equipamento fotográfico. O concurso *Mobile Photography Awards* (MPA, 2019) é um exemplo disso, fundado em 2011 para reconhecer e celebrar o talento e as imagens das comunidades móveis de Fotografia e Arte, produz exposições temáticas com chamadas internacionais abertas durante todo o ano. O último prêmio, entregue em 2018, foi dado a

fotógrafa Dominika Koszowska na categoria “grande prêmio” por um conjunto de trabalhos enviados (Figura 15).



Figura 14: Imagens de Dominika que ganharam o prêmio de fotografias com *smartphone*.
Fonte: Mobile Photography Awards (MPA, 2019).

Dominika é formada em Design Gráfico e seus trabalhos feitos com dispositivos móveis foram incluídos em mais de uma dúzia de exposições de arte internacionalmente, o que mostra a aceitação no cenário artístico e a qualidade técnica de fotografias feitas com *smartphone*, além de identificar que alguns designers também são fotógrafos premiados. A artista afirma que a vantagem da fotografia móvel é que *smartphones* estão sempre com as pessoas, possibilitando a edição rápida, o compartilhamento contínuo, a fácil mistura com a multidão, sem chamar atenção, e o custo inexistente. A Fotografia trouxe ao espectador a possibilidade de entrar na narrativa e mergulhar na história que o fotógrafo apresenta, permitindo que o fotógrafo imprima sutilmente sua personalidade e sua identidade nas imagens que compartilha (MPA, 2019).

3.3 Cultura e identidade nas Fotografias Sociopolíticas

Do mesmo modo que é caracterizado em Sociologia, o termo “cultura” é compreendido em História da Mídia como o conjunto de comportamentos, crenças ou artefatos de um grupo de indivíduos, em um certo período de tempo e localização específica (REDI et al. 2016). Por isso, não se pode pensar na fotografia digital como um fenômeno único, pois deve-se considerá-la como um conjunto de muitas “culturas fotográficas” diferentes, com suas regras estéticas distintas e com mecanismos de definições específicos.

Por exemplo, na plataforma digital *Instagram* pode-se incluir muitas culturas fotográficas diferentes, expressando indivíduos e grupos que definem suas identidades culturais. Manovich (2017) defende que quando uma pesquisa aborda um conjunto de fotos no *Instagram* não há como definir apenas uma cultura entre seus usuários, pois deve ser considerado pessoas com inúmeras origens, experiências ou localizadas em diferentes áreas geográficas e é por isso que em seus materiais ele faz sempre um recorte, como os que foram apresentados com as caracterizações estilísticas do “instagramismo”. Entre os usuários que o pesquisador verificou, mostraram-se com características sociodemográficas (localização e gênero) das mais diversificadas, colocado - de forma hipotética por ele - que diferentes usuários podem adotar esse meio de comunicação de infinitas maneiras, dificultando ainda mais a pesquisa, mas ao mesmo tempo tornando o *Instagram* uma coleção de vários tipos de culturas fotográficas que compartilham fotos que abordam diferentes assuntos e atributos estilísticos, mas que podem e devem ser observadas para analisar, em partes, as culturas digitais atuais.

Para compreender na contemporaneidade a cultura e a identidade de um povo, ou grupo específico, deve-se considerar os impactos causados pela transição de “velhas mídias” para “novas mídias”, como foi colocado anteriormente. Após a popularização da fotografia digital no século XXI, o processo identitário através da fotografia se tornou ainda mais intenso, pois todo acontecimento pode ser rapidamente registrados por meio das câmeras com *smartphones*, carregadas a todo tempo e para todos os lugares, tornando os

usuários, além de observadores e testemunhas dos fatos, fotógrafos e sujeitos-fotografados (PAGANOTTI, 2016).

Considerando a necessidade de se olhar para as diferentes épocas (REDI et. al, 2016) e adotando a visão de Bezerra, Arruda e Filho (2017), a cultura e a construção da identidade de um povo é consolidada e aprimorada de acordo com seus valores e costumes cultivados ao longo do tempo e após serem internalizados pela população, que passa a compreender esses elementos e difundir através das gerações seguintes, construindo uma memória imaginária popular. De maneira prática, esse patrimônio sociocultural passa a identificar e a definir um determinado povo, através de representações por meio de diversas expressões, tais como produtos utilizados em comum ou por parte específica da comunidade, como utensílios antigos, artesanato, vestimenta, arte, idiomas, entre outros, incluindo as imagens fotográficas, que se tornaram representações históricas de uma memória afetiva construída através da representação da transmissão de costumes.

O fotógrafo e antropólogo Milton Guran (2014) relatou sua experiência, vivida desde 1994, na Repúblicas do Benim e do Togo, a fim de pesquisar por meio da fotografia o processo permanente de construção da identidade social dos agudás, descendentes dos antigos traficantes brasileiros dos séculos XVIII e XIX e os descendentes dos africanos escravizados no Brasil, que retornaram para essa região, fazendo uma ponte entre o antigo e o novo (Figura 16).



Figura 15: Representações do povo agudá feitas em 1996 (A) e em 2010 (B).
Fonte: Milton Guran (2014).

Ao permitir registrar aspectos da vida social, a fotografia ocupa um lugar central na representação visual dos acontecimentos relevantes para a produção de conhecimento sobre a sociedade fotografada e, ao mesmo tempo, pode contestar questões sociopolíticas, como apresentadas nas pesquisas e nas imagens de Guran (2014), que alegam o contraste entre uma prática branca-europeia, de devoção ao cristianismo, e a necessidade dos negros de se “ajustarem” a essa cultura, como forma de sobrevivência e aceitação na sociedade, mas que ainda mantem traços de sua cultura originária. Na segunda foto (Figura 16 B), reforça-se a ligação da identidade africana com a brasileira através da bandeira do Brasil e ao mesmo tempo da vestimenta tipicamente africana pelos dois homens em pé atrás do menino coroinha, auxiliar oficiante do culto católico que usa uma cruz pendurada no pescoço.

Outro trabalho que fala do tempo, só que através de uma visão do efêmero, é o projeto *Sydney Graffiti Archive*, um site que reúne diferentes fotografias da arte *graffiti*¹⁸, com a iniciativa de diminuir os preconceitos sobre

¹⁸ Disponível em: <http://www.sydneygraffitiarchive.com.au/home>

essa arte de rua que é produzida na cidade de Sidney, Austrália. O site serve como um repositório digital, organizado como recurso interativo de pesquisa, que arquiva e divulga os registros fotográficos dessas obras (Figura 17), entre outros dados sobre a expressão cultura *graffiti*. Os participantes do projeto acreditam que essas obras são componentes de parte da identidade urbana cotidiana de Sidney. Por isso, necessitam ser registrados, armazenados e preservados, principalmente por conta da sua característica efêmera em decorrência de estarem em um ambiente urbano e, em alguns casos, expostos a intempéries (EDWARDS-VANDENHOEK, 2015).



Figura 16: Imagens arquivadas e divulgadas no website *Sydney Graffiti Archive*.
Fonte: *Website Sydney Graffiti Archive*.

A Internet permitiu o acesso à distância dos dados disponíveis no repositório e também a ampla divulgação de imagens de Sidney. Isso ocorre em interação com as redes sociais *online*, cujas páginas são suportadas por plataformas como *Flickr*, *Instagram* e *Facebook*. Assim, com o uso da rede Internet é possível atrair a atenção internacional de artistas, fotógrafos e

jornalistas, entre outros interessados, cujas obras estão relacionadas com a arte de rua da cidade de Sidney (Ibid.).

O projeto *Sydney Graffiti Archive* demonstra que esse tipo de ação também pode ajudar em áreas como na pesquisa acadêmica, facilitando a busca por quem procura esse tipo de documentação. É comum, principalmente na área de Sociologia, Antropologia e Psicologia, encontrar pesquisas que usam a Fotografia para compreender uma cultura ou modo específico de se viver, como é o caso do ensaio “Mulheres de Norô” (Figura 18), parte de um projeto de extensão promovido pela Universidade Federal de São Paulo (UNESP) e registrado pela fotógrafa Nice Gonçalves, retratando detalhes de rostos e corpos das mulheres de Norô, feito conjuntamente com as pessoas da região noroeste da cidade paulista de Santos, que reúne diferentes ações em comunidades que apresentam vulnerabilidade social e ambiental (LIBERMAN et al., 2017).



Figura 17: Fotografias do projeto “Mulheres de Norô”.

Fonte: Liberman et al. (2017).

Como parte dos resultados, as fotografias foram reunidas em uma exposição fotográfica itinerante, com imagens que ilustram a construção de vínculos entre as participantes. Para as mulheres envolvidas, houve o reconhecimento e a percepção em serem protagonistas ativas em todo o processo, sentindo-se verdadeiramente visíveis (LIBERMAN et al., 2017).

O material fotográfico teve visibilidade na cidade de Santos, sendo também divulgado em rede nacional de televisão e disponibilizado em plataformas

digitais, como no jornal *online* G1¹⁹. Junto com a exibição das fotografias, há depoimentos da fotógrafa sobre sua relação com as mulheres fotografadas, que conta sobre o processo cocriativo aplicado ao trabalho, como a escolha dos enquadramentos detalhista das imagens de acordo com os desejos das participantes, visando à aproximação do público com a realidade percebida da fotografada sobre si mesma e, ao mesmo tempo, pelo olhar da fotógrafa.

Outro exemplo de projeto contendo a temática sociopolítica é o programa televisivo “Apartamento 302” (Figura 19), exibido no Canal Brasil e, posteriormente, divulgado *online*. A dinâmica do programa é comandada pelo fotógrafo Jorge Bispo que recebe mulheres em seu apartamento para participarem de um projeto de produção de imagens fotográficas de nu artístico minimalista. Mas, também, produz e apresenta depoimentos, com narrativas pessoais sobre a história de vida das participantes (CANAL BRASIL, 2019).



Figura 18: Captura de tela do programa “Apartamento 302”.

Fonte: Jorge Bispo (CANAL BRASIL, 2019).

Em alguns dos depoimentos as participantes consideraram ser libertadora a experiência vivenciada no projeto, porque elas reconhecem esse processo de

¹⁹ Entrevista sobre o projeto Mulheres de Norô que conta seus processos. Disponível em: <http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/jornal-tribuna-1edicao/videos/t/edicoes/v/mulheres-da-noro-participam-de-uma-exposicao-fotografica/4015464/>

aparição pública como uma oportunidade de autoafirmação, com relação ao próprio corpo e sua história de vida. Normalmente, as participantes não são modelos, sendo pessoas comuns que, muitas vezes, tiveram de superar situações difíceis, principalmente por serem mulheres. Portanto, trata-se de um processo que envolve auto aceitação, autoestima e autovalorização. Assim, além da filmagem do programa e das imagens fotográficas realizadas pelo fotógrafo Jorge Bispo, há o processo cocriativo em parte do projeto, porque as participantes se inscrevem voluntariamente, participam do planejamento do conteúdo, da escolha das imagens fotográficas e depois decidem como querem se apresentar fisicamente durante a filmagem do programa, sendo responsáveis pela formulação do conteúdo de seus depoimentos audiovisuais (CANAL BRASIL, 2019).

Com uma temática muito próxima, tem-se outro projeto chamado 'Corpo Meu Mando Eu' (Figura 20), realizado pelo fotógrafo catarinense Walmor de Oliveira (2019) que procura representar de forma artística e delicada algo tão ruim, que é a violência silenciosa que ocorrem com muitas mulheres, resultante da cultura machista que ainda existe no Brasil. O projeto durou alguns anos e retratou cerca de 200 mulheres, com imagens divulgadas principalmente no *Instagram* e que alcançou ampla repercussão, com interação e discussão de outras mulheres que se identificam com os relatos.



Figura 19: Fotografias do projeto 'Corpo Meu Mando Eu'.

Fonte: Walmor de Oliveira, 2019.

O tipo de fotografia trazida pelas temáticas abordadas nas imagens apresentadas possui características sociopolíticas, essas ações podem ajudar a tornar visíveis as demandas daqueles que procuram por justiça. Para alguns artistas, registrar imagens pode ser algo difícil de se fazer, como as fotografias de guerra ou que capturam desastres e geram sofrimento, ou como as imagens das mulheres de Brumadinho ou do projeto 'Corpo Meu Mando Eu'. Porém, muitas vezes, não tirar fotos ou não retratar e não representar acontecimentos que são necessários, ou não prestar testemunho ou não poder fazê-lo, podem ser ainda piores (COLE, 2018).

Quando o fotógrafo é empático sobre o acontecimento e tem um certo cuidado com as pessoas que ele retrata, a fotografia pode estabelecer um laço entre fotógrafo e fotografado. Na perspectiva da professora Ariella Azoulay, em sua declaração publicada na revista *online* do *The New York Times* e escrita por Teju Cole (2018), a presença do fotógrafo, mesmo quando incômoda, pode ser vista como uma promessa tácita pelos que sofrem em meio a uma guerra ou outro tipo de situação violenta e opressora, pois na visão do fotografado o

acontecimento está sendo testemunhado e pode percorrer o mundo, podendo ajudá-lo de alguma maneira ou lhe trazendo algum alívio.

Para que isso ocorra, a fotógrafa americana Susan Meiselas (LIMA, 2019) afirma que se deve criar condições favoráveis para que os trabalhos dos fotógrafos com pessoas em estado vulnerável passem a ser mais colaborativo. Susan afirma que não parte do princípio que está em uma cena para capturar imagens, pois alguém pode não querer ser fotografado, se ela não for bem-vinda, não sente que a foto é mais importante do que a relação que possa vir a ter. Nem sempre se cria um laço entre fotógrafo e fotografado, mas quando isso acontece é mais fácil estabelecer um processo de cocriação e isso, não garante, mas pode contribuir no modo de representar mais fielmente um acontecimento.

Nesse caso, e nos demais relatados, mesmo que o fotógrafo busque entender as experiências das pessoas, seu olhar como fotógrafo, bem como suas experiências individuais, não deve ser desconsiderado, pois ele exerce influência em como o acontecimento será registrado e como essas histórias serão divulgadas. No caso das fotografias feitas com dispositivos móveis, Paganotti (2016) identificou que essa influência pode ser ainda maior na construção identitária ou na representação de uma determinada cultura, em especial quando o sujeito referente também é o fotógrafo, pois ele tem uma certa urgência em retratar o que lhe acontece em tempo real.

A partir do momento que a fotografia se tornou popular ela passou a ser um objeto social, de prática e interiorização que, ao mesmo tempo, acompanha algumas das transformações sociopolíticas. Os *smartphones* atendem à urgência em comunicar os acontecimentos sociais, políticos ou culturais da atualidade. Por ser possível retratar as experiências, próximas da realidade percebida em instantes, a fotografia se tornou um dos mecanismos mais indicados para pensar o processo identitário, sendo isso de duas formas: do sujeito-fotografado e do sujeito-fotógrafo (PAGANOTTI, 2016), ou seja, para perceber uma identidade os dois sujeitos devem estar em consonância.

Desse modo, “fotografar é apropriar-se da coisa fotografada. Significa pôr a si mesmo em determinada relação com o mundo” e “fotografar é, em essência,

um ato de não intervenção” (SOTANG, 2004). Por isso, possuir dentro dos projetos um lugar de fala a quem realmente entende e vivenciou o acontecimento, tanto dá mais autonomia, como torna mais efetiva sua coparticipação, transformando a ação do sujeito-fotografado também em um ato político.

Para que isso ocorra o sujeito-fotógrafo deve exercitar a atenção. Segundo Castro (2019), existem diferentes maneiras para isso e, principalmente, buscar exercitar a atenção para convertê-la em um instrumento de ação política e não apenas o próprio autodesenvolvimento. Uma possibilidade é exercitar a escuta ativa, ou escutatória, tornando-a quase como uma escuta terapêutica. Esse simples ato de “ouvir sem intervir” ou “ouvir com atenção plena” pode ter impactos transformadores para a sociedade, pois o ouvinte se esvazia de julgamentos e conceitos. Freitas (2012) acredita que usar a fotografia como um recurso terapêutico pode ser um potencial dispositivo de cuidado e assistência, pois ela possibilita a escuta do singular e a constituição de um sujeito desejante, autônomo, inserido na sociedade.

Assim, os projetos que passam por esse tipo de processo não têm unicamente as fotografias como elementos de identificação do trabalho realizado, eles também registram aspectos identitários da pessoa fotografada e da pessoa que fotografou. As histórias narradas pelas pessoas fotografadas não acontecem fora de contexto, porque são situações sócio históricas nas relações vivenciadas de tempo e espaço. A ampla potência que se presencia quando um sujeito tem o domínio da fotografia que cria e do assunto que retrata, faz refletir em como articular o conhecimento sobre o sujeito, suas relações e experiências de forma que esse processo também seja uma apropriação política e social de sua posição de enunciação (TITONE, 2009).

4 ENTRELAÇAMENTOS ENTRE FOTOGRAFIA E DESIGN

Os estudos lógicos, também adotados e característicos de Design, comumente são aplicados em obras de artes plásticas e fotografias, assim como outros recursos tecnológicos, como os utilizados na fotomontagem, criação que pode ser feita tanto por artistas quanto por designers. Como visto nos capítulos anteriores, depois do advento de *softwares* como *Adobe PhotoShop*, houve a revolução diante dos tradicionais recursos artesanais da fotomontagem. Além dos processos de tentativa e erro, também é possível projetar e controlar metricamente a reconfiguração e o tratamento de uma imagem ou a recomposição integrada de diversas imagens fotográficas, sem romper a continuidade ou a integridade da qualidade técnica (PERASSI, 2015).

Não é raro que designers sejam também bons fotógrafos, pois desde o princípio eles aprendem sobre percepção e composição visual para dominar suas necessidades de representações da forma. Também é recorrente o ensino de Fotografia nos cursos de Design, porque mesmo que não faça o trabalho do fotógrafo, os designers devem ter condições de dialogar de maneira consistente com fotógrafos para desenvolvimento de parte de seus projetos gráficos (SOBRAL, 2011).

Constituiu-se um amplo conjunto de conhecimentos, instrumentos e técnicas que, em parte, resulta no acervo tecnológico para a produção artística. Contudo, é possível desenvolver obras de artes plásticas sem o domínio da tecnologia. Desde o início, a produção fotográfica, por sua vez, depende de recursos e procedimentos tecnológicos, especialmente, devido ao caráter basicamente mecânico do processo (BENJAMIN, 2017). A linguagem métrica característica de Design também constituiu um recurso tecnológico para a arte em geral e para a fotografia em particular.

Como discutido anteriormente sobre os impactos da Revolução Digital na fotografia contemporânea, observa-se um momento particularmente interessante porque os dispositivos eletrônico-digitais incorporaram e desenvolvem, de maneira praticamente autônoma, os processos tecnológicos gráficos e fotográficos. Assim, a incorporação tecnológica dos recursos ou procedimentos

gráficos básicos de Design e dos registros do processo fotográfico dispensam os usuários da necessidade de domínio de conhecimentos especializados e cálculos que eram necessários nos processos artesanais ou analógicos de projeção gráfica e produção fotográfica (SOBRAL, 2011).

Além de servirem como recursos aplicáveis em diversas atividades, os recursos adotados em Design e Fotografia foram desenvolvidos para cumprirem funções específicas, que resultam em produções particulares e, por tanto, também se diferem em alguns aspectos. Gagliardi (2017) salienta que a função preditiva ou projetiva que diferencia o Design de outras áreas artísticas é que o designer objetiva transmitir uma mensagem, se seu resultado é diferente do pretendido, então ele não cumpriu a sua função.

Para Frascara (2004), o designer deve ser objetivo e se comunicar de forma clara com seu público. Porém, é necessário entender que normalmente o designer não é autor da mensagem que transmite, ele é encarregado, principalmente, da representação e da comunicação, por isso, ele não pode colocar sua personalidade ou atender aos seus próprios desejos para evitar ruídos na comunicação entre cliente e público alvo. O autor também defende que há algumas diferenças entre designers e artistas que vão além dos aspectos processuais e metodológicos trazidos pelo ensino e prática de Design, ressaltando o caráter totalmente intencional que as atividades de um designer exigem, como pensar um produto para um determinado público alvo ou coordenar aspectos humanos e técnicos dentro de um processo interativo de análise e síntese.

Apesar dos designers trabalharem com a estética e com o processo criativo, como também fazem os artistas, seu processo não é totalmente livre, pois trabalha em conjunto com a observação, a pesquisa e a análise, processos controlados. O conceito de criatividade, neste caso, passa a ter uma forte aproximação com a lógica, pois a capacidade criativa de um designer está principalmente na habilidade de conceber soluções inesperadas para problemas aparentemente irresolúveis. E a estética ajuda a gerar produtos que também passam a carregar e gerar um significado, uma comunicação que pode criar

atração ou rejeição, afetar a cognição, como memorização de uma mensagem, e também pode influenciar o consumidor e até afetar a vida ativa de um produto no mercado (Ibid.).

Ao longo do tempo, a cultura de Design foi cada vez mais caracterizada pela racionalidade lógica, registrando com métricas os resultados poético-intuitivos do processo criativo. Pelo viés funcionalista, o Design já foi considerado mais lógico-racional que as tradicionais manifestações artísticas, diferenciando-se por isso das artes poéticas embasadas na intuição e na subjetividade. Durante muito tempo, isso dificultou a caracterização das práticas em Design como sendo artísticas, apesar de seus aspectos estético-criativos (GAGLIARDI, 2017).

Apesar de se colocar as diferenças e proximidades entre Arte e Design, não cabe aqui definir profundamente se os produtos de Design são artísticos ou não, pois esse não é o objetivo pretendido. Porém, busca-se encontrar os entrelaçamentos teóricos e práticos entre Fotografia e Design para compreender e defender os aspectos que sustentam a tese aqui apresentada. Nem tão pouco se deseja afirmar que Design está a cima da Fotografia, ou vice-versa, mas sim que ambos se encontram e se mesclam em vários aspectos, em especial nas Artes Visuais, e que, em algum grau, um contribui para melhoria do outro de forma direta ou indireta, sejam nos aspectos teóricos ou tecnológicos. E, desse modo, um pode ser aplicado ao outro. Além do mais, como Manovich (2017) coloca, devido as possibilidades artística-conceituais que os sistemas digitais e a cultura digital proporcionaram, em alguns casos, torna-se difícil diferenciar Arte e Design na contemporaneidade, pois em ambos são adotados experimentos e misturas de estilos visuais em decorrência da facilidade de uso dos *softwares* gráficos.

Em síntese, tanto o processo como as imagens fotográficas participam dos projetos e produtos de Design. Mas, além disso, o processo fotográfico é beneficiado por alguns recursos de Design, que auxiliam na resolução de problemas (BONSIEPE, 2011). Inclusive, há interfaces gráficas especialmente projetadas por designers, para apoiar as boas práticas fotográficas (MIRANDA et al. 2014), bem como o estudo de Design de Produto para melhoria ou criação de câmeras e acessórios fotográficos, cruzando não apenas o ensino e a prática que

permeiam essas duas áreas, como também os aspectos tecnológico-digitais da atualidade.

4.1 A aplicação da Fotografia no Design e o Design na Fotografia

Ao considerar que a fotografia é produto de um elaborado processo de criação (KOSSOY, 1999), então a linguagem de Design também pode colaborar com a recriação do mundo no processo fotográfico. Ao modificar uma imagem, essa alteração estético-sintática provoca diferenças na significação da informação para o receptor. Isso justifica a necessidade de planejamento dos processos de produção, edição e exposição das imagens, especialmente, quando é necessário propor um sentido preciso à informação visual, como quando a fotografia é aplicada ao design, tornando-se um produto e/ou recurso.

No caso da fotografia, inicialmente, deve-se controlar a luminosidade do assunto a ser fotografado. O modo da luz incidir e ser refletida pelo corpo ou objeto definem a realidade visual ou a visualidade característica da imagem e, do mesmo modo, diferencia-se uma mensagem da outra (BARTHES, 1982). Nas imagens de retrato (Figura 21), por exemplo, além das expressões faciais, as características luminosas redefinem a representação dos volumes, alterando a informação visual e suas possibilidades de significação. Mas, além das variações tonais redefinindo volumes, a quantidade e especialmente a qualidade da luz alteram também as informações cromáticas, variando a aparência da modelo na imagem. Além disso, há ainda as possibilidades de alteração na representação de texturas.



Figura 20: Variações do registro luminoso alterando a informação visual das imagens.
 Fonte: Cenas retiradas do material audiovisual *Sparkles and Wine* (GUZMÁN, 2013).

O produto audiovisual *Sparkles and Wine*²⁰, dirigido por Nacho Guzmán (2013) pode ser acessado na rede digital Internet, como videoclipe da banda francesa *Opale*. Trata-se de uma sequência de imagens do rosto de uma mulher (Figura 21), com sutis movimentos de cabeça e delicadas alterações na expressão facial que, combinado com a alteração dos ângulos de iluminação, produz uma variada sequência de efeitos visuais, especialmente, por causa das alterações da luz, confirmando que as mínimas variações em uma cena podem mudar sua mensagem ou seu significado, resultando em diferentes expressões e sensações.

Em seu trabalho, além de muitas vezes dominar os processos de manipulação da imagem, os designers observam o mundo e reorganizam sua realidade com produtos projetados de acordo com suas ideias. Por sua vez, os fotógrafos precisam se ater às qualidades sensíveis do mundo de acordo com três aspectos: (1) luminosidade, (2) espacialidade e (3) temporalidade. O esforço humano em compreender e apreender as qualidades sensíveis do mundo

²⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AdsYpi_1Zc4

culminou no desenvolvimento do processo fotográfico e no advento da fotografia (FLUSSER, 2007;2009).

As imagens têm a pretensão de representar algo que, na maioria das vezes, se encontra do lado de fora no espaço e no tempo. Percebe-se isso também no processo criativo do designer, porque a criação do produto parte muitas vezes da motivação interna e, dessa forma, o produto é parte de seu imaginário. Depois, por meio do projeto, esse produto é expresso de maneira objetiva e concreta, passando a existir também no mundo externo à mente do autor. Após desenhado e fabricado, o projeto e/ou o produto iniciam seu percurso histórico no espaço-tempo (Ibidi.).

A “magia” da reprodução do visível foi a maior responsável pela consolidação e a ampla difusão das fotografias, superando por isso as outras imagens conhecidas, tais como desenho e pintura (BENJAMIN, 2017). As fotografias também manifestaram seu amplo potencial de aplicação em trabalhos de diferentes áreas de conhecimento e expressão artística, sendo parte dominante da atual comunicação por imagens, podendo ter sua criação intencional e, principalmente nesse caso, o assunto a ser fotografado se torna muito próximo do que o fotógrafo objetivamente quis retratar (MACEDO, 2019). Quando é apropriada, em determinados trabalhos, as imagens fotográficas são ainda mais ressignificadas, de acordo com o contexto de seleção e apresentação ao qual passa a integrar, como quando a fotografia é aplicada racionalmente e propositalmente aos produtos de Design, por exemplo.

Em síntese, considera-se nesta tese que a palavra “fotografia” pode designar um produto gráfico-visual, que é uma imagem, também, pode indicar o processo fotográfico como recurso tecnológico, e ainda pode representar uma imagem que participa de outros produtos como, por exemplo, as peças publicitárias. Por sua vez, a palavra “design” indica um processo de planejamento que pode ser registrado em um projeto gráfico. Mas, por associação e modo pouco apropriado, também pode indicar o conjunto de características estilísticas de um produto como, por exemplo, é observado que dois produtos com a mesma função podem apresentar aparências diferentes, inclusive isso se aplica ao estilos visuais

já citados por Manovich (2017) como *designed*, utilizados na fotografia digital. Assim, a fotografia costuma ser aplicada como elemento componente dos produtos projetados por designers, especialmente nos produtos de comunicação. Por sua vez, os recursos de Design são comumente aplicados no processo de planejamento do ato e do produto fotográfico.

Para exemplificar a relação direta entre Fotografia e Design no contexto atual, são observadas as fotografias de Kai Ziehl (Figura 22) e os produtos de comunicação planejados pelo designer Anthony Neil Dart (Figura 21), mostrando que há a interação entre imagem fotográfica e planejamento gráfico-visual (SOUZA, 2019).



Figura 21: Recursos de composição na fotografia de Kai Zeiehl.
Fonte: Acervo do fotógrafo Kai Zeiehl²¹.

Observa-se que o fotógrafo alemão Kai Zeiehl usa técnicas de composição visual e regras da teoria *Gestalt* em suas fotografias, principalmente, usando linhas, efeitos de perspectiva e jogo tonal relacionado luz e sombra nas imagens em preto e branco (Figura 22). Por sua vez, o designer Anthony Neil Dart aplica de maneira instigante e inovadora a fotografia na composição de seus produtos gráficos (Figura 21).

²¹ As imagens foram retiradas do portfólio do fotógrafo, disponíveis em: <https://www.kaizehlphotos.com/>



Figura 22: Aplicação da fotografia nos produtos gráficos do designer Anthony Dart.
Fonte: Acervo do designer Anthony Dart²².

Nos projetos de Anthony Dart (Figura 23), além da aplicação da fotografia, há o uso de *softwares* na edição das imagens, colocando em evidência as fotomontagens. Assim, os elementos gráficos parecem flutuar na composição visual, tornando as imagens lúdicas, recriando e animando a experiência visual.

Ao observar o trabalho produzido pelo designer Christoph Niemann, intitulado *Abstract Sunday* (Figura 24), percebe-se a tônica do processo de interação entre Fotografia e Design, que recai sobre a escolha e o uso dos recursos que privilegiam o tema, ressaltando sensações e conceitos de interesse na comunicação com o público, visando precisão na informação e na qualidade estético-simbólica.

²² As imagens foram retiradas do portfólio do designer, disponíveis em: <http://www.anthonyneildart.tv/>



Figura 23: Trabalhos do designer Christoph Niemann que mistura fotografia com ilustrações.
Fonte: Acervo do designer Niemann (2019)²³

O trabalho de Niemann (Figura 24) são exemplos que reúnem aspectos de fotografia e ilustração, com recortes de paisagens urbanas e objetos do cotidiano redimensionados esteticamente e simbolicamente com interferências gráficas, apresentando seu poder imaginativo e de abstração. Isso situa os observadores entre a realidade registrada pelo fotógrafo e o imaginário proposto pelo designer. O projeto de Niemann (2019), publicado na plataforma *Instagram*, lhe rendeu uma quantidade significativa de seguidores²⁴, o que também ilustra a interação eficiente entre Arte, Design, Fotografia e Tecnologia nas plataformas eletrônicas e nas redes sociais vinculadas ao ciberespaço.

Sendo assim, ao aceitar Design e Fotografia como partes da cultura, em especial da cultura visual, pode-se ampliar a compreensão de que com as trocas possuem o poder de expandir a visão, tornando-a mais complexa sobre as relações entre o que é tradição e o que é contemporâneo, aspectos trazidos desde a modernidade e a criação de ambas as áreas (HENRIQUES, 2017). Desse modo, percebeu-se que os materiais tecnológicos, como *softwares* e *hardwares* atuais, podem gerar imagens complexas ou minimalistas, formando novos tipos de expressão e comunicação ou também utilizando paradigmas estéticos já

²³ As imagens foram retiradas do Instagram do projeto *Abstract Sunday*, disponíveis em: <https://www.instagram.com/abstractsunday/>

²⁴ Há aproximadamente 967 mil seguidores no perfil *Abstract Sunday*. Dado verificado em 07/01/2020. Disponíveis em: <https://www.instagram.com/abstractsunday/>

perpetuadas por outras escolas e vanguardas, pois permite que os projetos sejam construídos, reconstruídos, desconstruídos, colados, recortados, sobrepostos, entre outras possibilidades praticadas pela cultura digital que usufrui de recursos disponíveis tanto pelo Design quanto pela Fotografia (MANOVICH, 2017).

4.2 O ensino da fotografia em Design no contexto tecnológico-digital

Design e Fotografia são sistemas imagéticos de comunicação visual que, no mundo contemporâneo, passam por constantes modificações. Mas, é possível identificar neles os pontos de convergência, principalmente, nas possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais que os suportam e dinamizam. Desse modo, ocorre o processo de hibridização e transformação entre produções gráficas, tipográficas e fotográficas à medida que absorvem outras técnicas e tecnologias (HENRIQUES, 2017).

O Design e a Fotografia passaram por profundas mudanças em um curto espaço de tempo. Houve o advento das novas tecnologias de informação e de comunicação (ICT), do design assistido por computador (CAD) e da fabricação apoiada por computador (CAM), com máquinas que modificaram e racionalizaram a projeção, desde a concepção até o protótipo. Os *softwares* gráficos possibilitaram representar graficamente um produto, fazer a simulação de suas funções na tela digital e até criar do zero imagens, que se assemelham com as fotográficas e que são puramente digitais, compostas por pixel, incluindo imagens 3D que simulam a realidade percebida, características do que Santaella e Noth, (2001) definiram por pós-fotografia.

Na década de 1990, principalmente devido ao uso dos computadores *desktop*, houve a integração digital de quase todas as competências necessárias, sob o domínio de uma única pessoa. Os usuários dos sistemas digitais, incluindo os designers, passaram a atuar ao mesmo tempo como: projetistas, redatores, editores, tipógrafos, fotógrafos, cinegrafistas e editores de imagens e sons, etc. A possibilidade de um mesmo agente realizando diversas funções, em um único sistema suportado por aparato tecnológico compacto e acessível, reduziu o custo e as dificuldades técnicas na realização de diferentes atividades e produtos. Isso

provocou uma crise na organização diferenciada de atividades e profissões. Inclusive, foi ampliado o número e a oferta de serviços por designers autodidatas (SCHNEIDER, 2010).

Felizmente, além do domínio técnico e tecnológico, a criatividade e a qualidade estético-simbólica são valores que foram e ainda são preservados. Assim, a integração e a potencialização de diversos recursos e funções permitiram ainda que os melhores artistas e profissionais continuassem sendo destacados por seu talento que é superior ao domínio dos aspectos meramente funcionais e isso é comprovado ao passo que designers entram ou se desdobram em outras subáreas como UX e UI Design, Design de Animação, *Game Design* e entre tantas nascidas em decorrência da evolução dos sistemas de computadores e da Internet.

A popularização ao acesso às redes digitais *online* também afetou o processo de criação, porque ampliou e facilitou a comunicação das ideias, inclusive, por meio da divulgação de imagens gráficas e fotográficas, fixas ou dinâmicas, isoladas ou integradas em produtos audiovisuais. Isso foi especialmente relevante para designers que criam produtos de comunicação visual (MANOVICH, 2017).

Um amplo grupo de dispositivos ou *hardwares* multifuncionais, multimídia e interativos, foi interligado em ramais de comunicação digital, cujo grande conjunto define redes particulares e a ampla rede mundial de computadores, que é acessada através do sistema Internet. A criação e a adaptação de interfaces gráficas passaram a representar funções inovadoras e desafiadoras para os designers, caracterizando a configuração de invólucros e superfícies digitais, configurando-as de maneira que olhos e mãos humanas pudessem visualizar e manipular os dispositivos, tornando sistemas de dados codificados invisíveis aos observadores (SCHNEIDER, 2010).

As tecnologias digitais e a Internet também provocaram significativas mudanças sociais e culturais, que influenciam as relações sociais, modo de ver e experienciar o mundo, o cotidiano, o agir e outros comportamentos humanos (SOBRAL, 2011). Inclusive, essa idiosincrasia é observada por pesquisadores

através dos estudos das fotografias publicadas nas redes sociais digitais, como os analisados por Manovich (2017) na rede *Instagram*.

Foi desde o início dos anos 2000 que de forma mais efetiva a Fotografia contou com a inserção da tecnologia digital, revolucionando seu conhecimento teórico e prático concomitantemente com novas plataformas midiáticas que surgiram em um processo de convergência ou aliadas a outras mídias tradicionais, criando novas relações entre si que alteram profundamente a produção e o consumo que, conseqüentemente, também podem estar influenciando as relações de aprendizagem na formação dos designers, incluindo as disciplinas de Fotografia ministradas nos cursos de Design (SOBRAL, 2011).

As teorias de composição, edição e aplicação de imagens, particularmente, são pertinentes ao campo de Design, mas também contribuem para o planejamento do processo fotográfico. Inclusive, isso justificou a realização de oficinas de composição fotográfica com a aplicação de princípios de Teoria da Forma e Sintaxe Visual, descritas nos próximos capítulos. Com relação à leitura ou interpretação das imagens, as teorias Semiótica, como a proposta por Charles Peirce (1839-1914) ou as baseadas no conceito de signo dual de Ferdinand de Saussure (1857-1913), também, oferecem um conjunto de recursos para a compreensão do processo de significação que a visualidade das imagens fotográficas trazem, principalmente as que são aplicados nos produtos de Design.

Sem desconsiderar esses estudos tradicionais, Amaral et. al (2018) ressalta que os professores de Design e Fotografia também devem rapidamente se adaptarem aos avanços tecnológicos, pois há uma crescente demanda por parte dos alunos e de algumas instituições, podendo afetar os currículos dos cursos, bem como a adaptação de novos métodos e ferramentas em sala de aula, em especial o uso de aplicativos para dispositivos móveis voltados para a prática fotográfica, incentivando os docentes a investigarem novas estratégias de ensino e aprendizagem.

Antes mesmo do início do século XXI, Pierre Lévy (1999) já citava que o mundo virtual se transformaria no principal laço da comunicação, das transações econômicas, do lazer e também da aprendizagem. Ele estava tão certo que logo

em seguida surgiu grandes avanços na Ciência da Informática, trazendo a rápida evolução dos computadores e tornando as atividades no ensino cada vez mais informatizadas, incluindo aquelas que usufruem de Fotografia e Design, otimizando a execução de tarefas, aumentando o acesso à informação e, conseqüentemente, influenciado na educação (BATISTA; FIGUEIREDO; ULBRICHT, 2002).

Além disso, por meio de pesquisas mais atuais citadas anteriormente, Manovich (2017) identificou que há uma espécie de alfabetismo visual digital, buscado por jovens nativos digitais que ainda nem entraram em uma universidade, mas que por meio de tutoriais e aulas *online* encontram informações sobre Design e Fotografia para melhorarem a qualidade de suas fotos, como os vídeos disponíveis no *Youtube*, explicações em *blogs* sobre como ajustar as fotos para publicações ou até nos próprios aplicativos de edição que costumam vir com instruções que prometem melhorar as fotografias feitas com *smartphones*.

Pelo ponto de vista do autor, com o fácil acesso a essas instruções esses usuários conseguem alcançar alta sofisticação visual, habilidades de uso do *Instagram*, qualidade e organização de seus *feeds*, podendo chegar a níveis profissionais superiores de marcas comerciais ou fabricantes de imagens criadas por adultos treinados profissionalmente. Esses jovens fotógrafos também aprendem uns com os outros e observam os padrões característicos usados por pessoas que eles seguem e admiram nas redes, fazendo com que os mesmos se reconheçam, criem grupos que interagem entre si e isso provoca uma transformação social, incluindo fora da rede Internet, chegando a fazer com que esses usuários saiam do mundo virtual e se relacionem na vida real também.

É necessário ressaltar que essas observações e ponto de vista não anulam a necessidade de se estudar Fotografia e Design, como nos cursos formais universitários, até porque muitas vezes esses jovens acabam usando o mesmo padrão por longo período e não conseguem evoluir por conta de algumas limitações técnicas (*Ibid.*), mas confirma que há uma preocupação pela qualidade visual das imagens criadas por parte dos usuários das redes digitais *online* e que existem conteúdos disponíveis de fácil acesso - muitas vezes gratuitos - que

também podem ser adotados por professores responsáveis por esses cursos para darem suporte ou conteúdo reforçado aos seus alunos.

Também, pode-se dizer que não é preciso ser um profissional renomado para tirar fotografias que possuem popular aceitação nas redes sociais digitais e que ter um procedimento que mostre o passo a passo de um processo criativo confirma questões colocadas pelo *Design Thinking*, Design Participativo ou Design Social que defendem que quando métodos, ferramentas ou alguns procedimentos de Design são bem descritos, sistematizados, apresentados e devidamente comunicados com alto grau de compreensão e interpretação não há, necessariamente, a necessidade de um designer no processo de execução, como colocam os autores citados a seguir.

4.3 Design Social e *Design Thinking* nos projetos de cocriação

Assim como a Fotografia, o Design evoluiu ao longo dos anos, influenciado pelas transformações sociais, econômicas, culturais e tecnológicas, adaptando-se às necessidades dos seus usuários a cada época. Segundo Buchanan (1992), inicialmente os produtos de Design eram percebidos apenas como “coisas” ou “entidades” - como peças gráficas ou marcas -, algo tangível-materials que deveriam ser decodificados pelos seus receptores, o que com o tempo passou para o poder argumentativo que esses códigos em forma de mensagens poderiam ter e não apenas como meras formas decorativas, como desenhos simples em um cartaz, por exemplo. Por conta disso, ainda no século XX, percebeu-se que também era possível projetar atividades e processos, indo além da criação de artefatos, ou seja, o Design foi de uma ordem inicial simbólica-imagética e industrial-produtiva para a interação, uma ordem determinada em como as pessoas se relacionam com outras pessoas ou com diferentes coisas, algo imaterial e muitas vezes intangível.

O designer passou a se preocupar com serviços, experiências e assim com um olhar mais atento ao comportamento dos seus usuários, inserindo-se desse modo no mundo digital e especializando-se na chamada Interação Humano-Computador (HCI), tudo isso o fez chegar a uma camada que engloba

todas as demais, o que Buchanan (1992) chamou de Design de Sistemas, considerado ainda mais complexo por envolver ambientes e sistemas dinâmicos que podem compreender cultura, organizações, negócio e aprendizado.

Manzini e Meroni (2009) acreditam que quando o designer passa a sistematizar seus projetos, desenvolvem uma capacidade maior de observar e interpretar seus usuários para atuar efetivamente com seu poder criativo, tornando-se parte ativa nos processos e passando a entender melhor a sociedade ao qual se pretende estrategicamente atingir e propor um bem estar com suas ideias, sejam elas resultantes em algo material ou não, tangível ou intangível, fazendo com que problemas complexos da sociedade se tornem soluções simples e aplicáveis, mas sem ignorar as questões subjetivas que cercam seu público. Percebeu-se que para isso ser ainda mais efetivo, ao passo que se ouvia mais as reais necessidades do público, os usuários também passaram a fazer parte efetiva do processo, chegando-se ao chamado Design Participativo, que inclui a preocupação por parte de alguns designers em também atender o aumento da demanda comunitária e não apenas da classe econômica elevada que almeja por produtos de alto mercado.

De acordo com Bonsiepe (2011), as atividades de Design deixaram de interessar unicamente a uma minoria esclarecida, como ocorreu na era industrial. Considera-se a presença do "design de periferia", assinalando o papel dessa área de conhecimento e atividades nos países em desenvolvimento (MORAES, 1999, p. 80). Em princípio, como foi proposta por Bonsiepe (2011), a função do "design para a periferia" é elevar a qualidade de uso de produtos, além de melhorar a qualidade estética de suas mercadorias, incentivando a industrialização, elevando a produtividade e o volume de vendas, mas sem desconsiderar as questões ambientais, o que contraria algumas teorias clássicas de Design. Isso negou o predomínio absoluto de relatos e imagens de objetos, produtos projetados e produzidos principalmente nos países europeus ou norte-americanos (SCHNEIDER, 2010).

Atualmente, a descentralização da Arte e do Design é observada na ampla divulgação e premiação internacional de obras, produtos e projetos

desenvolvidos em países considerados periféricos. Inclusive, isso também é relacionado às premiações e destaques internacionais recebidos por produções de artistas, cineastas, fotógrafos e designers brasileiros, entre outros produtores culturais deste país. Confirma-se isso através da crescente participação em eventos de prestígio como o *iF Design Awards* que, em 2019, contou com 16 premiações para designers brasileiros, fazendo com que o país ficasse entre os 10 mais premiados do mundo (NOGUEIRA, 2019).

A divulgação e o interesse por aspectos e elementos culturais da periferia, também, promove diferentes iniciativas e atuações em favor de diversas regiões e comunidades, visando a conservação ou a melhoria de sistemas ambientais e comunidades periféricas, incluindo-se projetos e ações de reciclagem e reutilização de produtos ou embalagens, também, como recursos para geração de trabalho e renda. Há outras atitudes que revelam a preocupação cada vez maior de se voltar ao resgate cultural e atender às necessidades de comunidades que foram ignoradas ou pouco consideradas. A percepção de diferentes comunidades cujas particularidades requerem projetos, ações e produtos específicos possibilitou a consolidação da abordagem sociopolítica do Design Social. Projetos como os desenvolvidos pelo Design Possível e EMUDE (*Emerging User Demands for Sustainable Solutions*), fundado pelo brasileiro Ivo Pons (ANDRADE et. al, 2019) e coordenado pelo italiano Ezio Manzini (2008), respectivamente, são bons exemplos de trabalhos de Design com foco em solucionar problemas da periferia e que pensam em melhorar o valor econômico e simbólico, sem desconsiderar as preocupações com os impactos gerados ao meio ambiente.

Desde o capítulo anterior foi exposto que a globalização das finanças e das informações também ampliou o intercâmbio cultural, sendo que o advento e a popularização do uso da rede digital Internet potencializou a comunicação generalizada, como um espaço comunicativo e interativo “de todos e para todos”, que já conquistaram com maior ou menor eloquência o acesso à rede digital (SOBRAL, 2011). Para os que dispõem de acesso à Internet, as distâncias, as diferenças sociais, econômicas, culturais e educacionais não são limitações

intransponíveis (MANOVICH, 2017), comprova-se essa afirmação com os próprios projetos de Design Social que são amplamente divulgados e organizados nessas redes *online*.

As tecnologias, especialmente a digital, são aliadas nos trabalhos dos designers. Na medida em que os agentes tecnológicos assumiram e responderam pelas funções métricas dos projetos, a atenção dos designers foi ampliada no sentido do conhecimento humano e social. Assim, aspectos da Sociologia e da Antropologia assumiram relevância no processo projetivo dos designers. Os conhecimentos sociais ajudaram no aprimoramento das metodologias de Design com foco nos usuários. Ao mesmo tempo e em diferentes lugares, as pessoas começaram conjuntamente a enfrentarem suas dificuldades de acordo com seu contexto, adotando soluções cocriativas decorrentes da parceria entre os designers e a coletividade, hoje em dia possível através de uma rede global (PASCHOARELLI et al. 2012).

Em princípio, o processo passou a ser tão necessário quanto o produto, porque ao se considerar aspectos políticos, socioambientais e culturais há como propor soluções ou produtos mais adequados às particularidades comunitárias. O problema tecnológico foi satisfatoriamente superado e as soluções técnicas vigentes são rapidamente acessadas e aplicadas. Portanto, além do domínio tecnológico é requerida sabedoria na identificação, seleção e aplicação dos recursos naturais, humanos e tecnológicos, de acordo com as melhores práticas e soluções (Ibid.).

Acredita-se que essa visão é melhorada quando acontece inicialmente no centro e na periferia - de dentro para fora. Por isso, pensar no Design Social afeta, positivamente, a compreensão de algumas etapas do processo e sua contextualização, em cocriação com a comunidade. O termo cocriação começou a ser amplamente usado após ser mundialmente disseminado pela divulgação do *best-seller* "O futuro da competição" (PRAHALAD; RAMASWAMY, 2004). Anteriormente, o conceito de cocriação foi proposto como um valor comum aos clientes de uma empresa (KAMBIL et al. 1990). Posteriormente, o mesmo conceito foi estendido e considerado em iniciativas autônomas (ZWASS, 2010),

incluindo projetos não vinculados a organizações sociais, empresas ou instituições. Por exemplo, a cocriação foi considerada em trabalhos comunitários feitos voluntariamente.

Os seres humanos, por serem naturalmente sociais, desejam a interação e isso motiva o processo de cocriação (PRAHALAD; RAMASWAMY, 2004). Além disso, uma das coisas que origina esse processo é a satisfação em relação às necessidades dos consumidores (MAULANA; RUFAIDAH, 2014). Como cocriadores os clientes ou consumidores tradicionais são ativamente envolvidos na prestação de serviços ou na produção dos bens de consumo (PRAHALAD; RAMASWAMY, 2004).

Interagir com clientes ativos, com envolvimento e diálogos abertos a discutirem suas reais necessidades com as empresas é algo que exige conhecimento profundo de quem realmente usa o produto (RAMASWAMY, 2011). Isso não é apenas benéfico a empresas, mas a todo tipo de projeto. Augusto Franco (2012) propõem o que ele define por “cocriação interativa” que sugere a desconstrução dos muros de criatividade adotados pela definição de cocriação tradicional (empresa *versus stakeholders*). O debate de ideias é promovido em um ambiente livre de hierarquia ou limites metodológicos e isso é visto em projetos que englobam o Design Social ou o Co-Design,

Como uma orientação de fazer ou projetar com o outro, o Co-Design é comumente associado ao termo “Design Participativo” ou aos processos colaborativos e de cocriação, utilizando a criatividade dos designers e de pessoas que não são designers, trabalhando em conjunto no desenvolvimento de processos de Design. Os envolvidos podem assumir diferentes papéis ao longo do projeto, habilitando a multiplicação de atuações dentro da prática projetiva. O Co-Design se difere em parte da cocriação, pois ele corresponde apenas a processos de Design, ao contrário da cocriação que é usada para vários tipos de projetos e definida pelos atos de criatividade coletiva (SANDERS; STAPPERS, 2008). O termo Co-Design foi encontrado em muitos artigos ao longo das pesquisas bibliográficas que normalmente tinham vínculo com projetos de inovação social, recorrentes no Design Social.

Apesar de muitos autores tentarem definir a expressão “Design Social”, o designer Joaquim Redig (2011) simplifica ao afirmar que todo o Design já seria social só pelo fato de se dirigir às necessidades da sociedade. Mas, além disso, devem-se perceber as particularidades econômicas, sociais, tecnológicas e intelectuais características das comunidades específicas e que definem suas necessidades. Porém, essas particularidades não são simples e se tornam difíceis de serem entendidas e menos rentáveis quando comparadas aos “desejos” cuidadosamente manipulados pelo mercado dominante e que estimulam o consumo em massa. Os designers precisam ser realmente interdisciplinares e inovadores, criativos e comprometidos com as necessidades fundamentais das pessoas, tais como segurança, informação, serviços básicos, oferecidos a preços justos, representação e participação em decisões que afetam os usuários, a educação, um ambiente mais saudável e seguro (PAPANEEK, 1984).

Pode-se considerar que o Design sempre foi produto de aspirações sociais e diferentes intenções, pois seus projetos são sempre para outrem e, por isso, o mesmo teria uma aplicação social em todas as suas esferas de trabalho (BRAGA, 2011). No entanto, as intenções e o grau de envolvimento do designer seriam o diferencial entre uma aplicação comercial e uma social, sendo o social centrado em pessoas da periferia, mas também considerando os públicos do mercado de consumo, que do mesmo modo possuem necessidades sociais e que carecem de melhorias materiais que os projetos feitos por designer podem proporcionar (ibidem). Assim, "o designer deve ter a responsabilidade moral, social e profissional de se fazer ouvir como cidadão e trabalhar para que seus projetos sirvam à sociedade" (NEVES, 2011, p. 49). É preciso se libertar da concepção do designer como um trabalhador único, e sim em um designer que pensa no coletivo, em prol dos projetos desenvolvidos em equipe e que resultam em melhores soluções (CARDOSO, 2013).

Shea (2012) propõe pontos essenciais para um projeto de Design Social, tais como: a necessidade de imersão no contexto da comunidade a qual o projeto se refere; estabelecer uma relação de confiança; prometer para com os envolvidos apenas aquilo que se pode cumprir, não gerando expectativas;

priorizar o processo através de uma pesquisa extensiva, criado em colaboração com as forças que a comunidade possui e seus recursos locais; projetar e se comunicar com uma linguagem e estilo inspirados na mesma; e, por fim, tornar as pessoas protagonistas, empoderadas com ferramentas e conhecimento para que tomem parte na construção da solução, sendo ativas e independentes.

As proposições de Shea (2012) reforçam os aspectos propostos no pensamento dos designers e que foram divulgados por Tim Brown (2010) através do *Design Thinking*, que trata o processo de pensamento baseado na intuição, no reconhecimento de padrões e no desenvolvimento de ideias com significado funcional e emocional, utilizando-se de processos humanizados. Brown defende que para isso ocorrer devem ser incluídos métodos de criação colaborativa, visto que a experiência local dos usuários é necessária nas soluções de seus problemas e no trabalho colaborativo também deve ser considerada a participação de equipes multidisciplinares de profissionais, visando o bem-estar na vida das pessoas, em decorrência de interações e aprendizagens constantes.

É necessário perceber que o *Design Thinking* é uma forma de ver as coisas e não uma ferramenta ou um modelo fechado, deve-se adaptar metodologias e etapas coerentes com a realidade local, fatores que o aproximam do Design Social. Segundo a IDEO (2015), o *Design Thinking* é uma abordagem humanista de inovação e criatividade, centrada no trabalho colaborativo e que em suas etapas se propõe a observar, ouvir, entender, definir, idealizar, criar, prototipar, testar e implementar. Em partes, esses processos também podem ser vistos na Antropologia que estuda e aplica ferramentas etnográficas que são adotadas - de forma mais rápida e superficial - aos métodos de Design que tendem a ter profissionais constantemente observando o mundo ao seu redor, tornando-se curiosos sobre objetos materiais e como as pessoas os usam (WALTER, 2018), como por exemplo os estudos de Ergonomia.

Projetos como o EMUDE são ótimos exemplos de uso desses processos, pois ele aplica alguns métodos e ferramentas, juntamente com a abordagem que Manzini (2008) defende por “inovação social”, que compreende a ativa atuação do designer e fala da necessidade de contemplação, sugerindo que os projetistas

precisam observar mais as comunidades, tornando-as cocriativas durante todo o projeto, aplicando a esse processo as dinâmicas que se apropriam da empatia e da atenção plena para atender a cocriação.

No projeto EMUDE (Ibid.) também foi verificada aplicação de *workshops* para capacitação dessas comunidades. Com fins muito próximos, foram encontrados outros projetos como o criado pela Universidade de Aveiro (UA) que desenvolveu oficinas em 11 municípios da região, localizadas em Portugal, a fim de capacitar cidadãos e organizações para o empreendedorismo e inovação social, para que eles tenham condições de responderem às necessidades e aos desafios que englobam as questões sociais (SAMPAIO et. al, 2017). Esses *workshops* resultaram na criação de ideias que trouxeram valorização dos cidadãos, recursos e patrimônio local e global. Essa dinâmica para capacitação comunitária também é recorrente em algumas das ações citadas em muitos projetos similares encontrados durante as pesquisas bibliográficas e exploratórias, confirmando a adesão desse tipo de processo, pois ele é amplamente utilizado em ações nacionais e internacionais, obtendo sucesso entre seus participantes.

Esses e outros projetos, bem como métodos e ferramentas pesquisados, selecionados e organizados fizeram parte de um levantamento que também contou com abordagens de *Design Thinking* e Design Social, especialmente para contribuições em processos cocriativos. Essa pesquisa colaborou para se pensar em alguns aspectos do sistema proposto nesta tese, como a ordenação simplificada das etapas, a adoção de *workshops* nos processos de capacitação e as inspirações para a estrutura visual.

No levantamento também foram identificados os *toolkits*, conjunto de procedimentos e ferramentas que são compilados em formas de um documento, em maioria na extensão PDF (*Portable Document Format*) e disponíveis gratuitamente *online*, que trazem informações claras, simples e, em alguns casos, de maneira lúdica sobre como executar trabalhos cocriativos por meio de sínteses textual e gráfica para que pessoas, incluindo não designers, possam entender e

Fonte: Freire & Oliveira, 2017.

- **IDDS: *International Development Design Summits***

A Cúpula Internacional de Design de Desenvolvimento, com o nome de IDDS, é uma colaboração para encontrar soluções tecnológicas econômicas para países periféricos, criando projetos aplicáveis e viáveis. Foi desenvolvido um documento chamado *IDDS Design Workbook* que fala dos processos de Design, que se assemelha aos *toolkits*, trazendo métodos e ferramentas que discutem os procedimentos de colaboração (Figura 26). O IDDS são experiências de Design que reúnem diferentes pessoas para criar inovações práticas e de baixo custo para melhorar a vida daqueles que vivem na pobreza (IDIN, 2019).



Figura 25: Modelo e processo do IDDS.

Fonte: IDIN, 2019.

- ***Ideias For Change***

Com o objetivo de criar estratégias abertas e colaborativas com crescimento exponencial, a *Ideias For Change* é uma entidade internacional que aborda problemas projetando estruturas intelectuais baseadas em colaboração, código aberto e bens comuns, utilizando tecnologias digitais e tendências emergentes para modelar e planejar interações futuras. Ela também funciona como uma espécie de consultoria para ajudar organizações a dimensionar seus valores, desenvolvendo uma mentalidade mais ampla através do processo colaborativo. Para isso, foram desenvolvidos métodos, pesquisas e projetos específicos para alguns trabalhos como o *Salus.coop*, voltado para coleta de

dados na área da saúde; o *#DataFutures*, uma série com 13 episódios nos quais líderes de inovação social dizem como estão usando dados e procedimentos em seus projetos; o *Triem*, uma pesquisa que utiliza mecanismos de inteligência coletiva para projetar licenças de acesso e dados; o *Pentagrowth*, usado para projetar um modelo de negócios exponencial; o *Bristol Approach*, voltado para tecnologia de cidades inteligentes; além de diversas ferramentas que podem ser utilizadas nessas áreas (IDEAS FOR CHANGE, 2017).

A maioria desses conteúdos têm em seu material gráficos e imagens que mostram sua estrutura como o *Pentagrowth* (Figura 27), que utiliza de métodos parecidos com os sugeridos pelo *Design Thinking*. Esse modelo traz um novo ponto de vista sobre como promover o crescimento das organizações no ambiente digital (Ibid.).

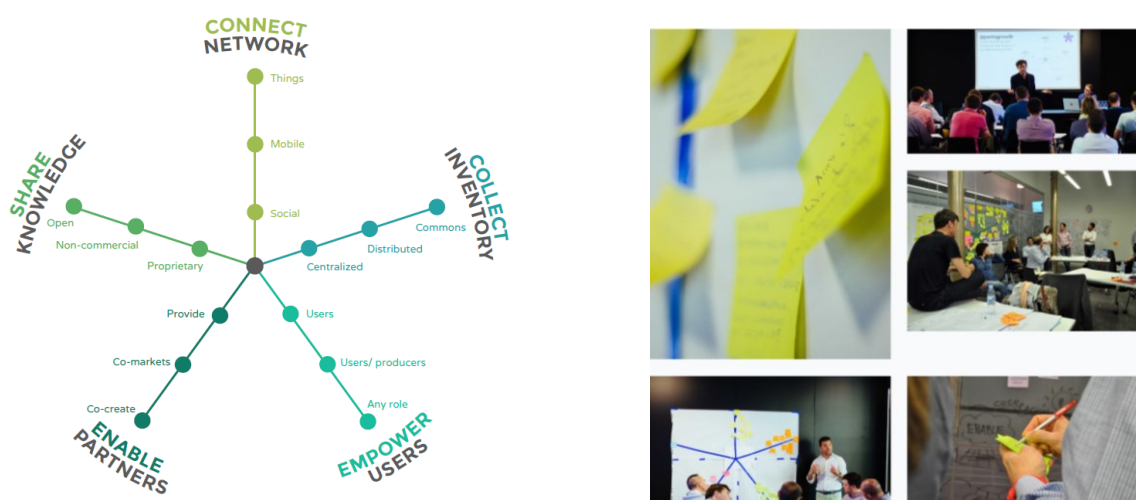


Figura 26: Modelo gráfico e fotos do processo Pentagrowth.
Fonte: Ideias For Change, 2017.

Outro modelo é o do *Bristol Approach* que traz uma estrutura para a execução de projetos digitais inclusivos e direcionados à comunidade que envolvem tecnologias e dados de sensores, atendendo às necessidades e prioridades das pessoas que as usarão. O modelo (Figura 28) tem seis fases e foi estruturado para garantir que os programas de tecnologia das comunidades sejam conduzidos por questões que atendam às necessidades locais, com a população

ativamente envolvida no projeto, nos testes e na avaliação (IDEAS FOR CHANGE, 2017).



Figura 27: Modelo visual do Bristol Approach.
Fonte: Ideias For Change , 2017.

- **Frog Design**

Chamada pelos seus próprios criadores como uma abordagem multidisciplinar à inovação social que proporciona um impacto significativo, a *Frog Design* é um entidade que trabalha com ações que vão da área da saúde global à agricultura, entre tantas outras, para ajudar em casos como desastres ambientais, educação e inclusão financeira, criando novas soluções, sistemas e estratégias para atender às necessidades e aspirações de comunidades periféricas em todo o mundo (FROG DESIGN, 2019).

Entre as atividades que ela desenvolve se destaca a CAT, *Collective Action Toolkit*, que consiste em uma coleção de ações de ferramentas, contendo um método aberto para que os interessados possam desenvolver seus próprios trabalhos e, por isso, foi desenvolvido de forma simplificada, contendo a explicação de cada etapa separada por cores que correspondem ao esquema visual (Figura 29) e também contém processos para administrar cada etapa, muitas dessas usadas por designers (FROG DESIGN, 2012).

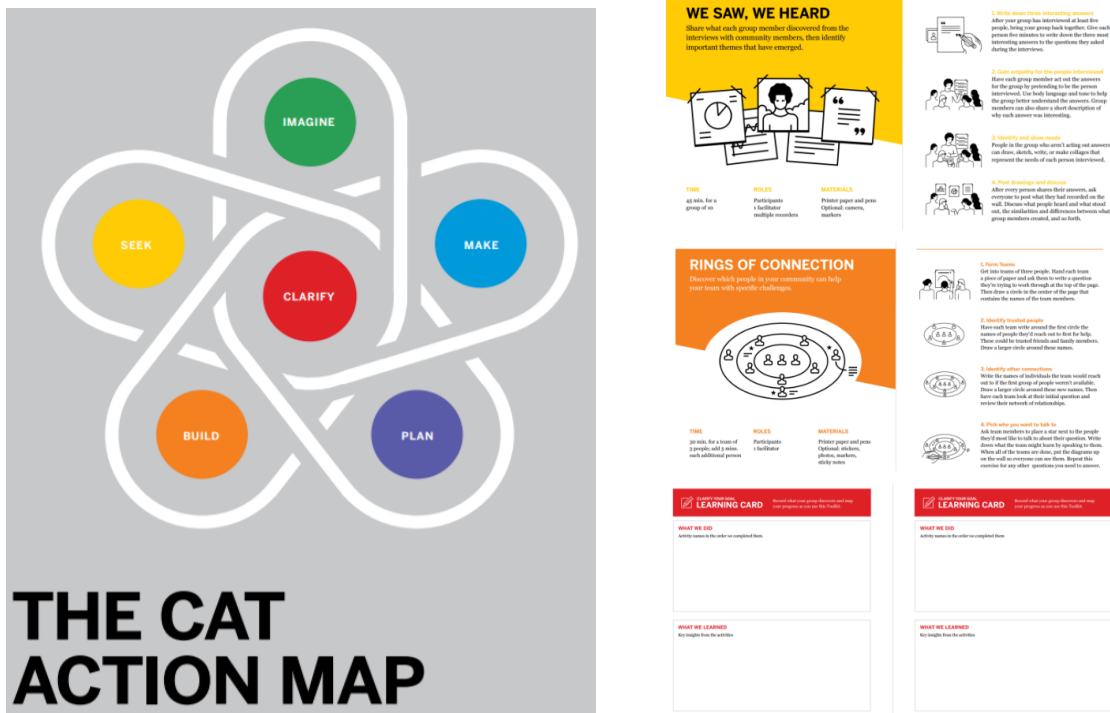


Figura 28: Esquema visual do método e alguns processos contidos na CAT.

Fonte: Frog Design, 2012.

No documento CAT são encontradas explicações sobre o que é um *toolkit*, quem, quando e como pode ser usada para ajudar a reunir grupos que querem alcançar um objetivo compartilhado, trazendo um mapa de ação e atividades em seis etapas, oferecendo diferentes maneiras de desenvolver soluções para fazer mudanças reais acontecerem de forma prática (FROG DESIGN, 2012).

● **HCD: Human Centered Design**

A empresa IDEO, especializada em *Design Thinking*, também desenvolveu um *toolkit* (Figura 30), baseado no conceito de “Design Centrado no Ser Humano” (*Human Centered Design - HCD*), que ajuda a ouvir de forma atenta os usuários para criar ideias inovadoras que atendam às necessidades reais e possam implementar soluções levando em conta a sustentabilidade financeira e o processo cocriativo (IDEO, 2015).

O PROCESSO HCD
(DESIGN CENTRADO NO SER HUMANO)

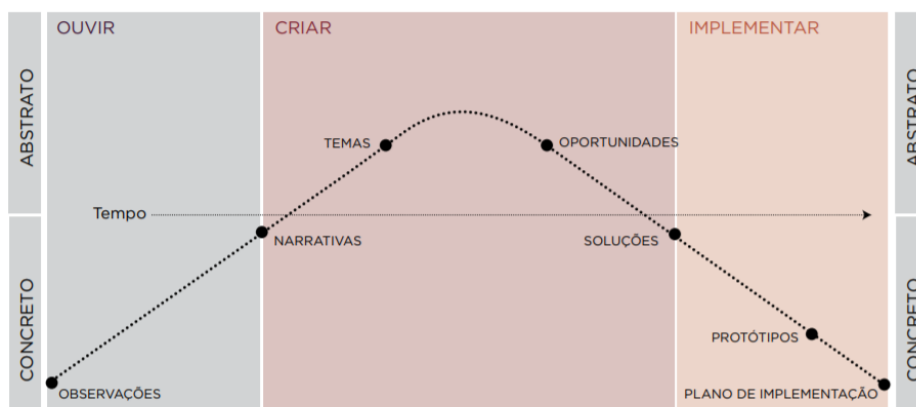


Figura 29: Parte do *toolkit* HCD que trata do processo de ouvir, criar e implementar.
Fonte: IDEO, 2015.

O *toolkit* disponibilizado pela IDEO (2015) oferece técnicas, métodos, dicas e planilhas para desenvolver um processo que empoderam às comunidades, contendo três fases principais (Figura 30): Ouvir, Criar e Implementar. Para exemplificar essas ações são demonstrados alguns estudos de caso para facilitar a compreensão do leitor.

- **DIY: *Development Impact and You***

Outro material que possui um guia de procedimentos é o DIY, que disponibiliza um conjunto de ferramentas práticas para acionar e apoiar a inovação social. No documento (Figura 31), disponibilizado gratuitamente em sua plataforma *online*, encontram-se as ferramentas selecionadas por especialista e que explica como aplicar cada atividade, trazendo em alguns momentos exemplos com casos reais (DIY, 2019).



Figura 31: Duplo Diamante e outras informações encontradas no Toolkit de Design de Inovação. Fonte: Arco, 2019.

O *toolkit* da Arco (2019) é dividido por ícones que ajudam a organizar os conteúdos, agrupando de forma visual informações sobre dinâmicas, técnicas, ferramentas, entre outros (Figura 32). Os *workshops* que se destacaram são: *workshop* de design; *workshop* de imersão e *workshop* de criação.

● **Design Method Toolkit**

A *Digital Society School* (2019) usa uma série de métodos e ferramentas que permitem uma melhor compreensão da sociedade, obtém *insights* e projeta soluções que encontram usos inovadores para a tecnologia. Por isso, desenvolveu um *toolkit* gratuito, digital e interativo (Figura 33), que também tem sua versão ampliada impressa que é paga, permitindo aos interessados iniciarem e enriquecerem seus processos de Design. Assim, tem-se uma coleção *online* e interativa de métodos de Design e pesquisa, categorizados com base no tempo rápido de planejamento.

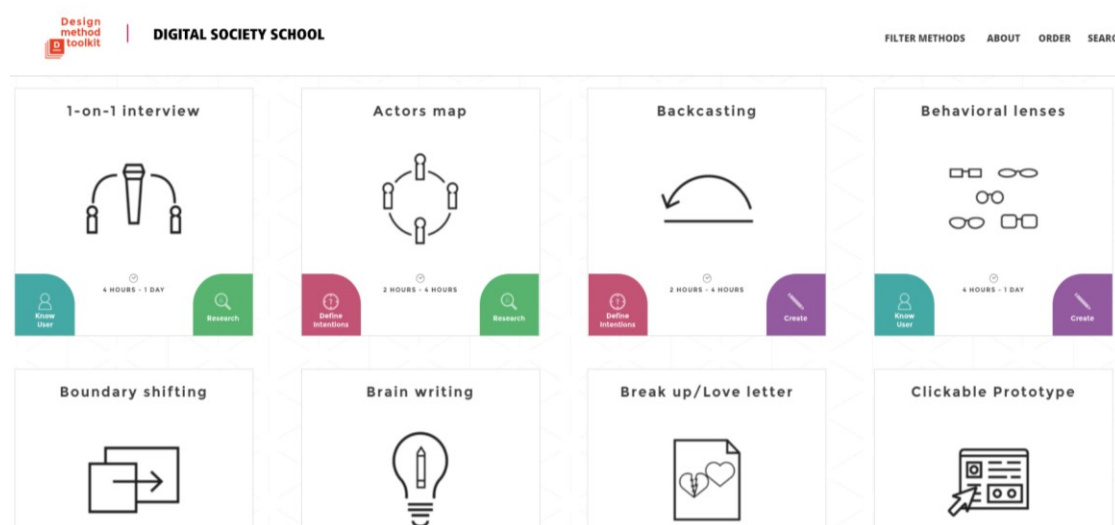


Figura 32: *Design Method Toolkit*.
Fonte: *Digital Society School*, 2019.

- **Diseño H (Humano e Holístico)**

O designer peruano Rafael Vivanco (2017), acredita que os profissionais da área de Design devem, acima de tudo, buscar construir uma sociedade melhor. Por isso, criou o método *Diseño H* (Figura 34) para resolver problemas sem buscar a solução total, mas sim demonstrar, assinalar, divulgar o problema existente e gerar uma mudança de atitude, comportamento ou conhecimento do problema em si, contemplando uma estratégia de comunicação, pois o sucesso em sua implementação e disseminação dependerá disso.



Figura 33: Método *Diseño H*.
 Fonte: Vivanco, 2017.

Os primeiros procedimentos estão em identificar os atores envolvidos no problema, entrevistando-os, realizando pesquisas, fazendo etnografia escrita e visual, com foco no reconhecimento da variável cultural do usuário potencial através da perspectiva antropológica. Esses atores se tornam públicos-alvo apenas depois de terem suas características e composição muito claras (VIVANCO, 2017).

O autor do método acredita que se deve perceber a identidade da comunidade para ser capaz de atender às necessidades dos atores envolvidos nos processos de comunicação. Da mesma forma, o método contempla a fase de *feedback* e pode identificar onde ocorre a falha de comunicação ou de Design.

Para Vivanco (2017), as metodologias de Design devem permitir que os resultados obtidos sejam inclusivos e também gerem identidade. O designer deve ter uma responsabilidade ética e moral para investigar, em parte, empiricamente através da observação, do trabalho de campo, das entrevistas e das pesquisas sérias e responsáveis, referindo-se à busca de autores e teorias que permitam

conhecer o assunto em profundidade do ponto de vista científico para, em seguida, contrastar os dois e fundir em um único argumento que apoiará propostas que serão realizadas.

Outros métodos e ferramentas de cocriação e *Design Thinking*, bem como metodologias de Design, foram identificados no levantamento, mas aqui foram demonstrados uma síntese com os principais que tiveram, em algum grau, influência para o sistema proposto. Em boa parte desses materiais foram encontradas explicações sobre o uso de ferramentas também utilizadas por designers, como *brainstorm*, *storytelling*, mapa mental, etc., bem como aplicativos digitais que podem suportar essas dinâmicas, mostrando que sistemas tecnológicos, gráficos e digitais podem ajudar nas atividades com caráter sociopolítico e cocriativo, aspectos observados em trabalhos, ensaios e projetos tanto na área de Design quanto em Fotografia.

4.4 Contribuições da Fotografia e do Design para projetos sociopolíticos

Percebeu-se nos materiais anteriormente apresentadas que muitos agrupam ações, dinâmicas, teorias, entre outras informações que organizam a lógica projetual de Design e que também utilizam da tecnologia digital para divulgar seus processos, principalmente aqueles que são voltados à cocriação e ao Design Social, que publicam gratuitamente seus *toolkits* para que outras pessoas possam aplicar esses conhecimentos, o que também mostra uma democratização ao acesso a esse tipo de informação.

Bonsiepe (2011) acredita que a tecnologia também deve interagir com os aspectos artísticos de projetos, processos e produtos, pois ao relacionar Arte e Design é permitida a interpretação de valores culturais e sociais. Sendo assim, os projetos de Design interpretam a relação entre produto e usuário e, por isso, deve-se exercer uma postura ética, ambiental, cultural, econômica, social e política que moldam essas necessidades humanas que também podem ser aliadas a tecnologia (PASCHOARELLI et al. 2012), incluindo as relações que o Design tem com a Fotografia que, de forma aplicada, pode representar essas necessidades através das artes gráficas.

No que se refere ao Design contemporâneo, não se pode desconsiderar as relações e a fusão entre Arte e Design porque ambos têm o potencial de se envolverem e interagirem com as pessoas através da experiência sensível, lidam com a construção de discursos, provocam questionamentos, despertam vivências e interpretações pessoais e subjetivas, estimulando a fruição estética que constituem novas poéticas. Por tanto, o Design na atualidade deve valorizar o sensível, retomando ao grau de importância do usuário no processo e na sua relação com o objeto projetado (MOURA, 2015).

Ao fazer isso, o Design participa mais profundamente da cultura, da idiosincrasia e da política na sociedade ou, ainda, em uma comunidade específica, pois dessa forma o designer se torna um agente de mudança significativa que busca soluções para permitir encontrar um bem comum através do respeito e da tolerância, suportado por investigações sérias e éticas para obter um produto original e funcional, mas acima de tudo conceitual e identitário (VIVANCO, 2017), como os que propõe projetos com recursos tecnológicos e fotográficos com a temática sociopolítica.

Em resumo, tem-se os principais entrelaçamentos discutidos neste capítulo (Figura 35), que relacionou o Design com a Fotografia por meio do ensino e da prática no contexto contemporâneo e incorporando a tecnologia digital para criar projetos sociopolíticos.

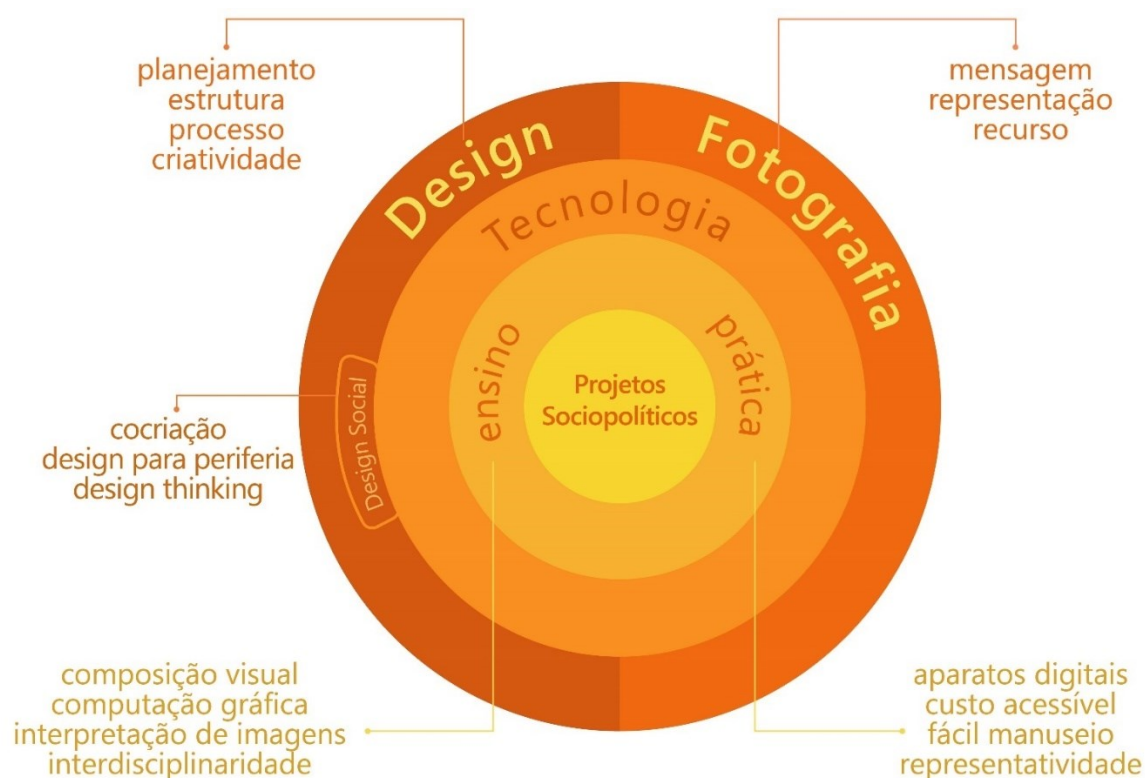


Figura 34: Síntese visual dos principais entrelaçamentos entre Design e Fotografia.
Criação da autora.

Em síntese, o Design, que é interdisciplinar, tem diretas relações com os estudos que permeiam as Artes Visuais, em especial a Fotografia, sendo os mais próximos os estudos de composição, computação gráfica e interpretação de imagens. O mesmo acontece entre suas práticas, pois ambos utilizam de aparatos tecnológicos, como os computadores e *softwares* para edição de imagem, câmeras fotográficas e dispositivos móveis, reafirmando a incorporação da tecnologia digital, assim como visto no capítulo anterior, que influenciou na democratização do acesso a equipamentos mais acessíveis e de fácil manuseio, além de trazer maior representatividade para as pessoas da periferia por meio do acesso à rede Internet e a produção de trabalhos artísticos autorais e coletivos que passaram a ser publicados nas redes sociais digitais, atingindo um público massivo.

5 EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS AO SISTEMA DE PROJETOS COCRIATIVOS

Neste capítulo são descritas experiências vivenciadas em tempo anterior ou em contexto diferente dos projetos fotográficos cocriativos que compuseram o objeto empírico deste estudo. Todavia, considera-se que, como poderia ocorrer com outras experiências, as que são aqui descritas influenciaram no desenvolvimento de projetos e na proposição do sistema apresentado a seguir.

As atuações descritas são relacionadas com as experiências como: (1) docente; (2) fotógrafa, e (3) facilitadora.

5.1 Experiência como docente

Considera-se principalmente o período de cinco anos (2015-2019) de docência universitária em cursos de Design (UFSC, IFSC e Faculdades Energia), como professora em disciplinas de Fotografia e Tratamento de Imagem.

Nesse período de docência, foi possível desenvolver a interação com parte da comunidade universitária em torno da utilização de recursos fotográficos. A necessidade de temas para orientar os registros fotográficos e o contato com os interesses e preocupações estudantis possibilitaram o desenvolvimento de processos junto a outras comunidades externas com relação ao público universitário. Essa atuação estendida propiciou incremento sociopolítico no trabalho técnico-didático.

Diante das dificuldades, foram necessários trabalhos prévios, com discussão sobre a identificação e a seleção das comunidades e com preparação para o acesso aos seus integrantes. Na interação individual ou em equipe entre estudantes e comunidades externas, constituiu-se um trabalho de campo em que temas sociais passaram a ser abordados, envolvendo nos registros visuais questões de gênero, raça, etnia e condições de moradia, trabalho e renda, entre outras. Mas, apesar disso, quando eram propostas reflexões sobre os temas abordados, também, houve dificuldades na organização temática das imagens.

Foi observada a dificuldade dos estudantes para recortar o tema e suas dúvidas sobre como realizar o contato direto com a comunidade. Sobre isso, a professora propôs atividades de auxílio à tomada de decisão, como pesquisas

exploratórias e bibliográficas sobre as possíveis temáticas e as comunidades que poderiam ser contactadas. Também foi sugerida a verificação sobre comunidades onde já havia sido estabelecido algum tipo de contato. Isso indicou para muitos a mediação de pessoas próximas como parentes e amigos.

A superação das dificuldades foi realizada de diversas maneiras, porque parte dos estudantes aproveitou sua rede de contatos e o acesso a amigos e parentes. Além disso, foram propostas e realizadas pesquisas para coleta de fontes de estudo sobre temáticas culturais e sociopolíticas nos contextos comunitários.

A reflexão sobre as experiências iniciais promoveu adaptações em sequência, como a prévia realização de aulas teórico-práticas, com uma dinâmica para abordar pessoas através da direção fotográfica. Assim, foram adotados o conceito de “empatia” e a prática de “atenção plena”, com requisitos necessários para se ouvir histórias e narrativas das experiências de outras pessoas.

Na dinâmica, cada estudante era entrevistado isoladamente no estúdio fotográfico por aproximadamente dez minutos (Figura 36). Enquanto respondia à entrevista e contava suas histórias, o participante era fotografado. Assim, eram construídos na mesma dinâmica cocriativa os depoimentos orais e os registros fotográficos.



Figura 35: Exemplos de registros fotográficos na dinâmica de atenção plena.
Criação da autora.

Nas imagens resultantes da dinâmica de atenção plena (Figura 36) observa-se que, diferente da pose artificialmente arranjada ou da falsa atuação, as pessoas envolvidas com sinceridade na sua própria narrativa, de maneira lógica e emocional, manifestam fisicamente expressões de euforia, tristeza e dúvida, entre outras. Isso amplia e legitima a dramaticidade das imagens resultantes dos registros fotográficos. A imersão subjetiva, às vezes, resultava em momentos de silêncios expressivos, apesar da voz estar momentaneamente embargada. Recuperando o pensamento de Freitas (2012), confirma-se que o processo fotográfico é um recurso narrativo não verbal, que complementa a fala com linguagem própria baseada nos registros dos corpos e do contexto.

Além disso, como resultado da dinâmica, houve progressos com relação ao interesse dos estudantes e no trabalho com as comunidades sobre temáticas sociopolíticas. No contexto das práticas pedagógicas, alguns estudantes relataram que as pessoas se sentiram sinceramente ouvidas e representadas. Isso foi confirmado nos textos produzidos pelos estudantes, cujo conteúdo era composto por histórias dos integrantes das comunidades acrescidas com relatos próprios dos participantes. Tudo isso configurou um processo de aprendizagem teórica e técnica, mas também permitiu o exercício da empatia em interação com integrantes de comunidades, oportunizando ainda o aprofundamento sensível, desenvolvendo a subjetividade dos estudantes e aprimorando as relações intersubjetivas.

Na maioria das vezes, os resultados do processo didático foram organizados como ensaios fotográficos e expostos em espaços físicos (Figura 37) e plataformas digitais, como ocorreu na 26ª Mostra de Design do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC, 2019). Os recursos de comunicação digital em rede *online* possibilitaram o compartilhamento de imagens e a discussão sobre o trabalho realizado, envolvendo um público amplo, além da comunidade acadêmica.



Figura 36: Exposição na 26° Mostra de Design.
Fonte: acervo da organização do evento²⁶.

Houve a devida orientação para que a realização dos ensaios fosse planejado pelos estudantes, considerando-se a escolha dos equipamentos fotográficos, como câmeras e recursos de iluminação, além de outros itens como figurinos, cenários, prevendo os resultados visuais de composição, iluminação e estilo, entre outros. Os planejamentos realizados foram apresentados, justificados e discutidos em seminários informais, cuja dinâmica foi embasada nas experiências realizadas no processo de aprendizagem em estúdio e junto às comunidades. Além do planejamento e da execução, também, foi devidamente considerada a edição do material na etapa e produção final dos ensaios. Houve o interesse comum em apresentar produtos bem-acabados e de qualidade.

Em síntese, considerou-se um conjunto de dificuldades que necessitaram de recursos, cuidados e providências específicas:

1. A necessidade de recursos para delimitação ou definição dos temas;
2. A necessidade de recursos de preparação dos estudantes para o contato com integrantes das comunidades e outros envolvidos;
3. A necessidade de recursos legais, principalmente sobre o direito de uso das imagens;
4. A necessidade de recursos para o controle da visualidade fotográfica de acordo com a temática e a abordagem estética previstas;
5. A necessidade de recursos para definição, edição e formatação dos resultados, visando sua exposição em diferentes meios;
6. A necessidade de estratégias de divulgação, compartilhamento e discussão, buscando o retorno do público sobre o trabalho fotográfico realizado.

²⁶ Disponível em: www.facebook.com/identidadedemisturas

Enfim, foram cinco anos de experiências didáticas e aprimoramento dos planejamentos e processos pedagógicos, em diferentes instituições, buscando desenvolver a aprendizagem cocriativa e participativa. Portanto, apresenta-se aqui a síntese das melhores práticas desenvolvidas, resultando nas seguintes possibilidades:

1. O desenvolvimento de projetos pedagógicos por etapas sequenciais;
2. Apresentação e discussão de propostas e distribuição de propósitos e tarefas individuais ou por equipes;
3. A realização de pesquisas exploratórias para a seleção dos conhecimentos teóricos e técnicos necessários ao processo pedagógico;
4. Exercícios em grupo e discussões continuadas, permitindo a cocriação e o aprendizado coletivo em cada etapa, com ênfase para a reflexão sobre os resultados do processo como um todo;
5. O reconhecimento de que há um amplo conjunto disponível de recursos digitais para interação *online* e de produção, edição e divulgação ou compartilhamento de imagens fotográfica-digitais.

Além disso, considera-se que o conhecimento dos estudantes e a necessidade de interação no planejamento do processo pedagógico e na sua gestão, principalmente, no tocante às escolhas tecnológicas e temáticas é fundamental para a fluidez das atividades. Por exemplo, houve considerações sobre diversos recursos já usados nas áreas de Design e Fotografia, que são acessados e usados como aplicativos de *smartphones*. Entre esses, destacam-se a criação de painéis visuais com o aplicativo da marca *Pinterest* e a edição de imagens com aplicativos das marcas *PhotoShop*, *LightRoom*, *VSCO* e *Snapseed*, entre outros. Ainda, houve indicações de temáticas recorrentes a experiências vividas pelos próprios alunos ou conteúdos que abordavam suas vivências nas próprias universidades.

5.2 Experiência como fotógrafa

Como discutido anteriormente, os conhecimentos básicos e a prática de Fotografia são comumente desenvolvidos nos cursos de graduação em Design. Isso também permitiu a descoberta de uma vocação e o desenvolvimento da prática fotográfica, para além dos projetos de Design. Assim, ao longo do tempo,

o interesse por Fotografia e o exercício fotográfico tornaram-se constantes, oportunizando um aprendizado continuado que, inclusive, justificou o trabalho docente em Fotografia nos cursos de Design, como foi relatado.

Com o tempo, o conjunto de registros fotográficos autorais, além da participação em projetos socioculturais de ONGs e as atividades docentes consolidaram o trabalho realizado como fotógrafa e estudiosa de Fotografia. Além disso, a influência política individual, feminina e feminista, foi potencializada pela comunicação em rede *online* sobre sustentabilidade socioambiental, questões de gênero e etnia, caracterizando um posicionamento sociopolítico ao trabalho fotográfico.

Considera-se ainda que o trabalho foi aprimorado com a adoção da dinâmica de atenção plena na realização dos ensaios fotográfico-digitais e na coleta de *feedbacks* dos participantes. O planejamento e o amplo e diversificado processo de produção de ensaios fotográficos requerem a concepção da proposta, o contato cocriativo com os participantes, a preparação de recursos e circunstâncias, a realização dos registros fotográficos, a seleção, edição e publicação dos resultados.

A partir do conhecimento de metodologias e práticas de Design, durante o contínuo período de desenvolvimento da prática fotográfica, considerou-se a necessidade de antes da finalização do trabalho, que os resultados parciais deveriam ser discutidos e avaliados em conjunto com os parceiros imediatos e a seguir com o público de interesse. Portanto, além da interação cocriativa em busca de participações para o início do processo fotográfico e das abordagens temáticas, passou-se também a discutir e definir os resultados com os parceiros e o público de interesse. Assim, institui-se o trabalho coletivo em todo o processo de produção fotográfica, com ênfase nas etapas inicial e final, para que o planejamento e a finalização do processo sejam plenamente cocriativos.

Por exemplo, nos processos em que a adoção da dinâmica de atenção plena permite a cocriação e a coparticipação na relação entre a fotógrafa e a depoente fotografada, a parceria ocorre entre as duas participantes. A partir das interações iniciais, ambas planejam as características contextuais, como

ambientação e figurino, com proposição de tipos de luz e cores, entre outros aspectos. A ação corporal e dramática da fotografada é conduzida pelo seu depoimento verbal. Isso compõe a dinâmica para o registro fotográfico das imagens, de acordo com sensibilidade poética e a empatia da fotógrafa, que também é orientada por seus conhecimentos técnicos e teóricos.

Nos casos como o descrito no parágrafo anterior, o público de interesse é especialmente composto por mulheres que se posicionam publicamente em busca de autoafirmação e empoderamento sociopolítico. Isso ocorre na medida em que desenvolvem sua identidade, assumindo-se individualmente e revelando sua subjetividade e, ao mesmo tempo, sentem-se socialmente amparadas, nas relações presenciais e nas redes sociais *online*, pela manifestação coletiva de sororidade ou fraternidade feminina. Na medida em que os ensaios fotográficos são continuamente postados e acessados nas redes sociais *online*, o público de interesse passa a discutir os processos, influenciando no planejamento e nos resultados dos ensaios subsequentes. Aliás, a partir das discussões em rede *online*, alguns resultados podem ser refeitos e reapresentados, de acordo com a avaliação coletiva do público de interesse.

Sem estender por demais a discussão político-feminina ou feminista, porque isso excede o recorte deste estudo, a questão de fundo que justifica os ensaios fotográficos e outras ações de empoderamento feminino é a tradicional submissão forçada das mulheres aos critérios estético-morais machistas ou patriarcais. O interesse é que as mulheres se apropriem dos meios de expressão, a começar pelo seu próprio corpo, sua própria voz e seu vestuário, entre outros recursos que demarquem uma posição autônoma, independente e respeitada no contexto moral e jurídico. Considera-se que, historicamente, as mulheres tiveram que conter seus corpos, suas vozes, seu vestuário e seu comportamento sob os critérios impróprios que foram ditados pelo poder machista e patriarcal. Tradicionalmente, a nudez feminina foi formatada e explorada por revistas masculinas, sendo que as publicações da marca *Playboy* são exemplos de popularidade e de abrangência internacional, como definidores de padrões da sexualidade feminina submissa aos interesses masculinos.

Nas interações presenciais e *online*, com mulheres que compõem o público de interesse dos ensaios fotográficos, são recorrentes os depoimentos de que, até então, elas raramente viam fotografias de corpos femininos com características diversificadas sendo que, inclusive, isso lhes permitia o exercício de identificação por reconhecerem as semelhanças com seus próprios corpos. Assim, em diálogos interpessoais ou em situações coletivas, como eventos ou palestras, houve oportunidades de percepção de que há identidade na diversidade, porque a maioria das mulheres comuns sofreram e sofrem pressões externas e internas por não serem reconhecidas ou se reconhecerem nos padrões físicos, psicológicos e morais que lhes são impostos.



Figura 37: Montagem visual com imagens fotográfica-digitais do ensaio “Coragem”.
Criação da autora.

Maria Eduarda Teixeira Pinto Collaço é uma artista plástica que participou como parceira fotografada e depoente no ensaio “Coragem” (Figura 38). Em parte, os efeitos negativos da opressão incidem sobre a existência social e subjetiva das mulheres é expressa na transcrição de seu depoimento realizado e apresentado a seguir:

Meu corpo sempre me incomodou, como tantas outras coisas no mundo. Como tantas outras coisas em mim. Meus pelos sempre foram um nojo, algo a ser escondido, uma coisa que eu tinha que arrancar de mim. Por causa desses pelos eu sentia muita dor, a qual me acostumei. Eu não queria que fizesse parte de mim. A coragem que me fez olhar para aquela câmera nua foi uma coragem de se levantar, olhar, assumir, falar, e gritar quem eu sou. A câmera me fez gritar, porque eu gritava para muitos, eu engoli tanto. Eu engulo tanto. A câmera era o olhar de um outro sobre mim, de muitos outros que eu tinha e tenho que enfrentar diariamente. A coragem gritou por muitos silêncios meus. O momento em que eu olhei as fotos, eu fiquei tão admirada e apaixonada com a composição e cores que não vi a potência que eu estava passando. O momento em que alguém olhou nos meus olhos e disse “que coragem” e “você é muito bem resolvida com seu corpo”, esse foi o acontecimento, em que eu percebi o que havia sido estar nua em frente a uma câmera. A partir desse acontecimento eu passei a olhar as fotos de uma outra forma, com uma força, uma potência que me diz: você tem coragem!

Antes dela emitir o seu depoimento, houve a participação de Maria como parceira no processo de construção do ensaio fotográfico “Coragem”. Isso incluiu a escolha cocriativa do estilo visual, da cor predominante, do figurino e do cenário, sendo que Maria também escreveu a palavra “coragem” no fundo do cenário e isso determinou o título do ensaio. As indicações técnicas de iluminação e do aparato para os registros fotográficos ficaram a cargo da fotógrafa. Mas, a definição das imagens e o formato final do ensaio (Figura 38) foram discutidos, avaliados e aprovados em conjunto, antes de serem publicadas nas redes sociais *online*.

Depois de sua publicação *online*, o ensaio fotográfico “Coragem” repercutiu amplamente junto ao público de interesse, principalmente, porque resultou em um número expressivo de acessos, declarações e manifestações de pessoas interessadas nas atividades e nas imagens do ensaio fotográfico. Além disso, foi também expressivo o aumento no número de seguidores *online* da publicação e de outros ensaios ou comentários a respeito dos processos, das temáticas e das imagens produzidas.

Houve também outras atividades em extensão aos ensaios publicados, porque a repercussão junto ao público de interesse resultou em convites para realizar ou participar de exposições e palestras em diversos eventos. Por exemplo, em 2017, houve convite e palestra realizada no evento TEDxFloripa (Figura 39). Em parte, os convites vieram das áreas de Design, mas também

houve convites e participações em eventos de Psicologia e Educação Física, como os convites e a participação no I Encontro de Saúde Mental e Resistência Antimanicomial (CFH/UFSC, 2017) e na Semana de Integração Acadêmica (CEFID/UDESC, 2019).



Figura 38: Registro da palestra realizada no evento TEDxFloripa (2017).
Fonte: acervo da autora.

No que tange aos aspectos práticos, logísticos, legais e financeiros, os ensaios fotográficos também requereram a compra ou aluguel de equipamentos e o pagamento de diárias de locação dos espaços e a preparação, assinaturas e registros de documentos de cedência do direito de uso das imagens, garantindo sua livre publicação (apêndice B)²⁷. Essas necessidades também foram parcialmente atendidas por interações cooperativas, resultantes de parcerias profissionais e apoios institucionais.

²⁷ A autorização para o direito de uso da imagem e de depoimentos em conjunto com o “termo de consentimento livre e esclarecido” dos participantes das experiências prévias e dos projetos realizados para esta tese, encontram-se no apêndice B.

5.3 Experiência como facilitadora

Adotou-se aqui a designação de “facilitadora” porque, de maneira diferente das aulas formais da graduação, a realização ou a participação em oficinas públicas ou *workshops* abertos de Fotografia digital implica na atuação coletiva com diferentes pessoas, sendo que algumas já exercitam a prática fotográfica de maneira amadora ou profissional.

A ação de facilitadora, inclusive, reforça a ideia de cocriação, porque indica a posição central no processo de alguém que estimula, articula e apoia as manifestações e as ações do grupo, mas, sem necessariamente discipliná-las. Uma vez que o objetivo e as metas gerais foram previamente aceitos por todos os inscritos, os temas, os procedimentos ou ações e os resultados podem e devem ser coletivamente discutidos e decididos, desde que seja também oportunizadas as expressões peculiares de cada participante.

Foram predominantemente presenciais as participações em oficinas ou *workshops* de Fotografia digital, apesar das facilidades para a realização *online* de estudos e eventos sobre produção digitalizada. Contudo, a divulgação prévia, a publicação e a discussão dos resultados obtidos ocorreram principalmente através das redes sociais *online*. Aliás, observou-se o amplo efeito de divulgação e recorrência na produção de oficinas e *workshops* similares, devido ao dinamismo e ao alcance da comunicação digital *online*.

É relevante assinalar que o projeto “Arte que marca a cidade”, componente do objeto empírico deste estudo, foi realizado em decorrência do sucesso de oficinas e *workshops* anteriores. Em razão disso, nos anos de 2018 e 2019, houve o convite e a realização, em parceria com o cineasta Luiz Mendes, de duas edições abertas à comunidade do curso “Encontrando sua Identidade: teoria e prática em fotografia e audiovisual” que contou com dinâmicas que tratavam da atenção plena e reuniões cocriativas (Figura 40 e 41). As duas edições foram realizadas no Centro Integrado de Cultura e Eventos (CIC) em Florianópolis.



Figura 39: Imagens de participantes na dinâmica de empatia.
Criação da autora.

A função de facilitadora, entretanto, foi principalmente exercitada depois da realização da primeira edição do curso “Encontrando sua Identidade: teoria e prática em fotografia e audiovisual”, porque os 14 participantes organizaram-se como um coletivo na produção de um ensaio fotográfico em interação com a comunidade. Para tanto, houve estímulo e orientação da facilitadora (Figura 41), para a formação de equipes que fizessem os contatos externos e, além do aparato fotográfico, buscassem também recursos audiovisuais para incrementar a realização do ensaio em processo de construção.



Figura 40: Atuação da facilitadora no trabalho cocriativo do ensaio fotográfico.
Fonte: acervo da autora.

No trabalho realizado junto à comunidade, para a identificação e a seleção de possibilidades temáticas, emergiu o tema dos distúrbios relativos à saúde mental como estresse, ansiedade e depressão. Considerou-se que, na época, muitas pessoas vivenciavam esses distúrbios e se reconheceriam em um ensaio sobre o tema. Além disso, pensou-se em uma mensagem de alerta sobre a realidade e a necessidade de lidar com isso de maneira pessoal e social.

Há diferenciações sintomáticas e reativas, as quais são diretamente associadas aos distúrbios psicológicos. Isso caracteriza de maneira plural as interações e as reações sociais das pessoas que, muitas vezes, são consideradas moral ou socialmente inadequadas, sem que possam dominar ou controlar de fato suas reações. Assim, por se manifestarem em diferentes grupos de pessoas, esses sintomas e reações configuram “Pluralidades”, as quais justificam o título do ensaio, a partir do texto-roteiro que foi previamente criado por duas participantes do curso.

Para a definição estética da visualidade do ensaio, o trabalho coletivo foi apoiado no estudo *Psicodinâmica das Cores em Comunicação* (FARINA et al. 2011). Assim, enfatizou-se as imagens monocromáticas, expressando cores saturadas, sendo a cor azul indicada para simbolizar a depressão, amarela a ansiedade e vermelha o estresse (Figura 42).



Figura 41: Imagens com conotações cromáticas de depressão, ansiedade e estresse.
Fonte: acervo da autora e dos participantes do curso.

Com relação às necessárias parcerias, o ensaio fotográfico “Pluralidades” e os processos e produtos realizados durante a atuação coletiva contaram, principalmente, com a colaboração da escola de teatro *Akto*. Como instituição parceira em Florianópolis, a direção da escola cedeu o espaço e o equipamento de iluminação, para a composição dos cenários, incluindo ainda a voluntária participação de seus artistas como parceiros fotografados.

Outras duas experiências como facilitadora foram vivenciadas em 2018 e 2019. A primeira foi a “Oficina de Processo Criativo Aplicado na Fotografia” (Figura 43) realizada em 2018 na semana dedicada ao Programa de Educação Tutorial (PET), do curso de graduação em Design do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC).



Figura 42: Atuação na Oficina de Processo Criativo Aplicado na Fotografia.

Fonte: acervo PET-Design IFSC.

A segunda experiência foi a “Oficina de Fotografia para Celular” (Figura 44), que aconteceu em 2019, nas instalações do aeroporto internacional de Florianópolis, *Floripa Airport*. A promoção gratuita ao público e o convite para o trabalho como facilitadora foram realizados pelas empresas: *Produtora Harmônica Arte e Entretenimento* e pelo *Boulevard 14/32* que administra o espaço de eventos na entrada do aeroporto.



Figura 43: Imagens do processo cocriativo na “Oficina de Fotografia para Celular”.
Fonte: acervo da autora e da Produtora Harmônica Arte e Entretenimento.

Nas duas oficinas houve práticas fotográficas de curta duração, com o uso do sistema fotográfico dos aparelhos *smartphones* dos participantes. A partir da troca de informações e do reconhecimento das atividades fotográficas já realizadas pelas pessoas parceiras, foram consideradas as soluções primeiramente apresentadas acrescidas de sugestões e exercícios de aprimoramento da composição e da qualidade das imagens produzidas.

Foram compartilhadas, discutidas e exercitadas diversas possibilidades de uso dos recursos gerais, comumente disponíveis no uso das câmeras digitais de *smartphones*. Sendo isso realizado em consonância com os princípios de composição, iluminação e edição de imagens. Atualmente, há a generalização do interesse por designação ou organização da imagem digital. Isso é indicado por Lev Manovitch (2017) que adotou termos como o *designed*, considerando os estilos visuais deliberadamente adotados por fotógrafos que expõem seus trabalhos em plataformas digitais, destacando a sintaxe visual decorrente da captura e da edição de imagens com recursos gráficos de aplicativos digitais, conforme descritos nos capítulos anteriores.

Um dos exercícios analógicos primeiramente propostos, entretanto, é designado como “câmera mágica”, com o uso de um cartão de papel preto furado ou recortado no centro. O olhar através da abertura do cartão reduz o ângulo de visão, estimulando as pessoas participantes à conscientização da necessidade de foco e enquadramento no ato fotográfico (Figura 45).



Figura 44: Foco e enquadramento no treinamento do olhar fotográfico.
Fonte: acervo da autora.

Além de serem instrutivos, esses exercícios, como a “câmera mágica”, resultam em dinâmicas interativas porque, depois de sua realização, as pessoas participantes dispõem de uma experiência que, ao mesmo tempo, é individual e comum a todas. Por isso, ocasionam interesses e relatos para serem compartilhados e discutidos em grupo.

Na avaliação coletiva ao final dos trabalhos da oficina, as pessoas participantes relataram que as práticas e as discussões em conjunto alteram positivamente sua percepção do processo fotográfico e vivencial. Instigando sua criatividade com novos afetos e ideias, a partir daquilo que foi feito e compartilhado. Inclusive, diante do cartão preto que limita seu campo de visão, há o estranhamento diante de uma situação incomum e a pessoa sente necessidade de exercitar sua atenção plena, diante do pouco de luz que lhe é permitido ver. Assim, durante o exercício, o microcosmo fotográfico se mostra rico em detalhes e possibilidades sutis.

6 PROJETOS OBSERVADOS E REALIZADOS NO ESTUDO

Neste capítulo são sinteticamente descritas as ações e os projetos observados durante o estudo, como exemplos de iniciativas similares aos projetos desenvolvidos para compor o objeto empírico deste estudo. Principalmente, são descritas as ações de planejamento e desenvolvimento dos projetos “Arte que marca a cidade” e “Do corpo ao movimento”, como experiências centrais para a proposição do sistema **Co.fotográfico**.

6.1 Projetos Similares

Entre projetos e ações observadas, destacaram-se alguns trabalhos descritos nos capítulos anteriores e que correspondem a similares em relação aos projetos que foram realizados como estudo. Assim, foram selecionados:

1. Mulheres de Norô, cuja responsável é Nice Gonçalves, tendo foco na representatividade de mulheres, com processos cocriativos entre parceiras e a fotógrafa e caracterizado por fotografias com enquadramentos detalhados. A divulgação do projeto e seus produtos é realizada de maneira formal e informal. Inclusive, foi encontrado um artigo científico que relata o processo do trabalho (LIBERMAN et al., 2017), observou-se também entrevistas disponíveis por acesso à rede online, incluindo o *website* jornalístico G1.
2. *You aren't here* é a denominação de uma plataforma digital, cuja origem é a cidade de Sydney, Austrália, que reúne imagens de arte de rua da coleção *Sydney Graffiti Archive*, permitindo a pesquisa com recursos interativos e conservando a memória de obras consideradas efêmeras e preservando a memória cultural da arte urbana (EDWARDS-VANDENHOEK, 2015).
3. Identidade Agudá espelhada no tempo é um projeto coordenado por Milton Guran (2014) que também reúne fotografias que representam a identidade cultural de uma comunidade ao longo do tempo, permitindo a comparação dos registros fotográficos antigos e atuais, os quais indicam as mudanças sociais, políticas e culturais. Inclusive, o conjunto de imagens confirma a imersão prolongada no tempo para observar uma comunidade.

4. Apartamento 302 é um projeto cujo audiovisual, como registros de ensaios fotográficos realizados em parceria com mulheres que usam esse momento como auto expressão física e verbal, buscando a superação de traumas e auto aceitação. O fotógrafo que coordena o projeto é Jorge Bispo e a exibição dos ensaios é feita na programação televisiva da emissora Canal Brasil (2019).
5. Da lama à luta é o ensaio fotográfico nacionalmente reconhecido realizado por Isis Medeiros, com imagens que registram o drama e os esforços de mulheres vitimadas de um crime ambiental, que resultou no rompimento da barragem na cidade de Brumadinho. Isso implica em fatores sociais, políticos, ambientais e de gênero, com mulheres em situação de luta por seus direitos (ROSA, 2019).
6. Índios brasileiros é outro projeto que envolve a imersão em uma comunidade, visando o registro e a preservação da cultura indígena. Ricardo Stuckert é o fotógrafo coordenador, sendo que o projeto conquistou visibilidade internacional, resultando em ações políticas de preservação cultural (INCRÍVEL, 2019).
7. Corpo meu mando eu é outro projeto que produz ensaios fotográficos, sendo coordenado por Walmor de Oliveira (2019). Nos ensaios, as mulheres parceiras também se expressam física e verbalmente, visando a superação de experiências ruins. Trata-se de um projeto imersivo de longo prazo, que propõe a interação e a discussão dos temas também por outras mulheres que se identificam com os relatos produzidos.



Figura 45: Os dois lados da cocriação para a produção de projetos sociopolíticos
Criação da autora.

Observando os projetos e as ações similares, deve-se reconhecer que o interesse por registros fotográficos e temas atuais de abrangência sociopolítica não é restrito a este estudo. Além disso, pesquisando e estudando o material encontrado com projetos e ações similares, houve valoroso aprendizado sobre o uso de equipamentos, as necessidades legais de autorização para uso da imagem e a interação em parceria com pessoas e comunidades de interesse (Figura 46).

Sobre as relações de ajuste tecnológico, legal e social são basicamente requeridos: (1) o saber técnico e (2) o saber vivencial, que requer diferentes níveis de experiência com parceiros e comunidades de interesse (Figura 47).

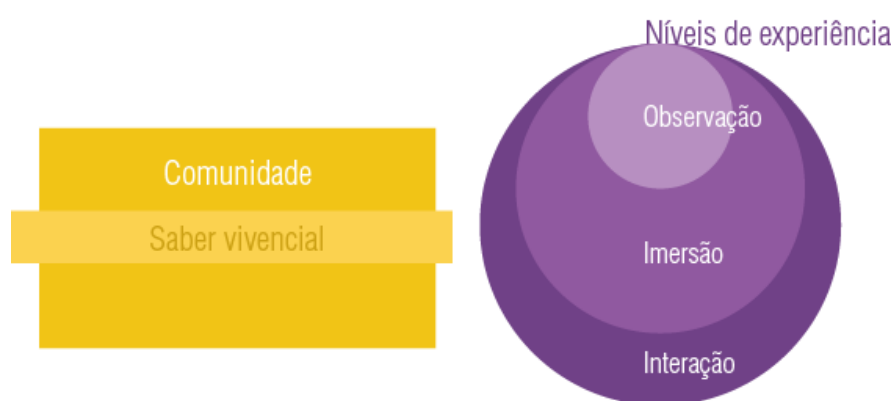


Figura 46: níveis de experiência para imersão em comunidades.
Criação da autora.

Foram observados três níveis que estruturam a experiência:

1. De observação, cuja característica é exploratória em diferentes fontes: bibliográficas, documentais e presenciais ou de campo, sendo que fontes bibliográficas e documentais são comumente identificadas e acessadas através da rede digital Internet;
2. De imersão, que exige a convivência prolongada e parceira com pessoas e grupos ou comunidades de interesse. Isso pode ocorrer com visitas ou encontros recorrentes ou com a convivência constante por um período;
3. De interação, cuja característica é o trabalho conjunto, coparticipativo e cocriativo, com atuações ou ações conjuntas ou complementares, no

planejamento, na produção de recursos, na coleta de relatos e no registro compartilhado de imagens.

Os níveis de experiência observados no estudo dos projetos e ações similares, permite a interação continuada de percepções e afetos que, primeiramente, propiciam a simpatia, em seguida, a empatia e os processos de identificação conjunta, até consolidar a identidade entre os parceiros que é compartilhada como a identidade do projeto ou da ação conjunta.

Por se tratar de projetos centrados na prática fotográfica, considera-se o desenvolvimento de uma “identidade fotográfica” sendo construída e consolidada no devir das quatro partes do projeto centrado em Fotografia (Figura 48):



Figura 47: Etapas de construção e consolidação da identidade fotográfica. Criação da autora.

1. Pré-fotografia ou pré-produção que, grosso modo, reúne os procedimentos preparatórios para o ensaio ou ensaios fotográficos;
2. Fotografia ou produção, agrupando todas as ações do registro fotográfico;
3. Pós.fotografia ou pós-produção, que é a parte dedicada para seleção, edição e acabamento de imagens e outros produtos resultantes do projeto;

4. Publicação ou compartilhamento, consiste na parte de divulgação dos resultados, principalmente, como resposta positiva e efetiva à comunidade ou comunidades de interesse.

6.2 Projeto “Arte que marca a cidade”

É um projeto fotográfico coletivo que reuniu em *workshop* um grupo de pessoas interessadas em conhecer possibilidades de composição visual e produzir imagens fotográficas com recursos de câmeras digitais e, principalmente, com o uso de *smartphones*. Para dar unidade ao projeto e coerência com o seu contexto de realização, a temática de trabalho foi a arte *Graffiti* em Florianópolis (Figura 49), cidade onde ocorreu o *workshop*.

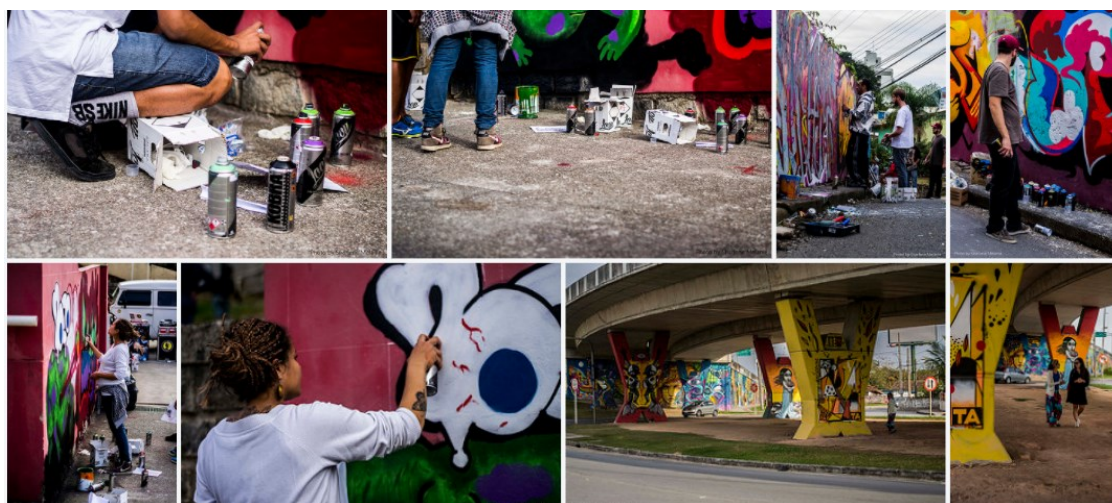


Figura 48: Registros fotográfico de arte *Graffiti* de Florianópolis.
Fonte: acervo da autora.

O contexto de realização do projeto, em 2016, foi composto por atividades acadêmicas de preparação para a terceira edição do evento Seminário de Comunicação da Marca (III SICOM), cujo tema central era a arte *Graffiti*, como marca das cidades. A promoção, a organização e a realização do evento estiveram a cargo do grupo de pesquisa “Significação da Marca, Informação e Comunicação Organizacional” (SIGMO/UFSC/CNPq), do qual a autora deste estudo era uma das pesquisadoras participantes.

Inicialmente, além da facilitadora e alguns membros do grupo SIGMO, o projeto reuniu 19 parceiros, sendo essas de diferentes gêneros e idades, em sua maioria entre 20 e 45 anos. Parte era composta por estudantes de Design e outros cursos de diferentes universidades. Mas, ao final do *workshop*, foram 10 parceiros que cumpriram integralmente as atividades propostas, divididas em duas partes. A primeira parte cocriativa foi realizada na tarde de sexta-feira, dia 09 de setembro, e a segunda parte cocriativa ocorreu na tarde de outra sexta-feira, dia 23 de setembro de 2016. Como descrito a seguir, além das duas tardes com encontros presenciais, ocorreu um extenso trabalho de preparação ou **pré-produção** do *workshop*, também, houve diversos exercícios de campo com **produção** de imagens fotográficas, no período entre os encontros presenciais, e ainda foram realizadas atividades e produtos de **pós-produção e publicação**.

1. Na parte de pré-produção, houve o planejamento do projeto com parceiros internos ao grupo de pesquisa, sob a supervisão do professor líder do grupo. Depois de definidas as datas de realização e a proposta inicial do *workshop*, foram produzidas e divulgadas as informações e a chamada de participação aos grupos de interesse. Os principais recursos publicitários foram *banners* digitais divulgados nas redes sociais *online*, a partir do website institucional e da página do grupo SIGMO na plataforma *Facebook* (Figura 50). O sistema e o processo de inscrição dos interessados também foram realizados com recursos digitais e rede *online*, com uso de *e-mail* específico para contatos e inscrições.



Figura 49: Banner de divulgação e informações adicionais em página digital.
Fonte: acervo da autora.

2. Na parte de produção foram realizados dois encontros presenciais nas tardes de sexta-feira, entre as 14 e as 18 horas:
 - No primeiro encontro compareceram 19 parceiros e, a partir das iniciativas da facilitadora do *workshop*, foram apresentadas e discutidas situações e soluções para a composição e a prática fotográfica, a partir da exposição de imagens pré selecionadas;
 - Entre os 19 parceiros da atividade, haviam pessoas com diferentes níveis de conhecimento e prática de Fotografia, mas todos se declararam interessados em conhecer mais e desenvolver melhor suas práticas. Assim, com base nas experiências anteriores dos parceiros, houve uma ampla e diversificada discussão sobre as questões de composição e prática fotográfica, a partir das imagens apresentadas e dos comentários do grupo (Figura 51);



Figura 50: Workshop de composição fotográfica para registro da arte *Graffiti*.
Fonte: acervo da autora.

- Na parte final do primeiro encontro, a discussão foi dedicada à temática arte *Graffiti* e sobre as possibilidades de registro das imagens em diversas localidades da cidade. Também, de maneira mais sintética, foram discutidas as possibilidades do uso de diferentes máquinas fotográficas digitais ou equipamentos com sistemas fotográficos como *tablets* e *smartphones*. Enfim, ficou acertado que durante as duas semanas seguintes seriam produzidas as fotografias, para serem apresentadas, discutidas e selecionadas no próximo encontro presencial;
 - No segundo encontro presencial compareceram 10 parceiros, para apresentarem e discutirem sobre as fotografias produzidas. Previamente, alguns ausentes informaram sobre dificuldades ou imprevistos que impediriam sua participação. Por sua vez, os parceiros presentes apresentaram as imagens que foram produzidas e individualmente selecionadas. Cada um projetou cerca de cinco imagens, que foram apreciadas e discutidas por todos, resultando na seleção de três fotografias de cada parceiro, com sugestões de edição e tratamento para algumas imagens.
3. Na parte de pós-produção, ainda no final do segundo encontro presencial, ficou combinado com cada parceiro a realização do tratamento e do

acabamento de suas imagens e, em seguida, o envio dessas para a edição do material conjunto do *workshop*. Assim, depois de finalizadas, três imagens de cada parceiro foram integradas em um catálogo impresso de uma exposição presencial que foi inaugurada na abertura do evento III SICOM. Portanto, na parte de pós-produção também foram produzidas 30 pranchas de cartão formato A3, para a exposição das imagens e um catálogo de apresentação (Figura 52).

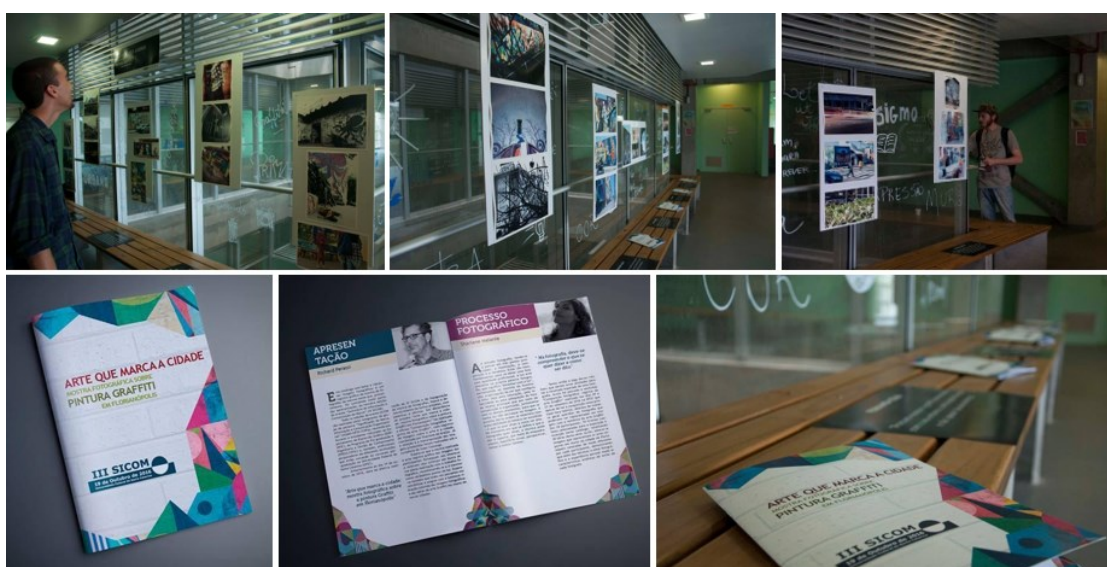


Figura 51: Exposição e catálogo do projeto “Arte que marca a Cidade”.
Fonte: acervo SIGMO/UFSC.

4. Na parte de publicação, além da postagem e disposição em rede *online* das imagens fotográficas e dos produtos gráficos, incluindo o catálogo em versão digital, no *website* institucional SIGMO e nas páginas do grupo na plataforma *Facebook*, houve ainda exposições presenciais das fotografias realizadas no *workshop*. Depois da primeira exposição pública, durante o evento III SICOM, aconteceram outras exposições com as mesmas fotografias em diferentes lugares como o saguão do Centro de Cultura Eventos UFSC e no espaço do Museu da Escola Catarinense (MESCC), em parceria com a instituição *Centro Sapiens* vinculado ao evento Maratona Cultural, entre outros locais e eventos da cidade (Figura 53).



Figura 52: Exposições no Centro de Cultura Eventos da UFSC e no MESC.
Fonte: acervo SIGMO/UFSC.

Vale ressaltar que houve pesquisas iniciais com coleta de informações sobre a temática do *workshop* que foi a arte *Graffiti*, inclusive, identificando e observando projetos similares e manifestos dessa arte em Florianópolis. Também houve a organização da pequena equipe de planejamento e a reunião de recursos, seleção de espaço e outras providências de preparação do projeto. Aliás, foi a partir disso que houve a decisão de que o trabalho a ser realizado deveria considerar os diversos tipos de equipamento e, principalmente, o uso de *smartphones*.

Depois da divulgação inicial, foi interessante observar que houve um amplo compartilhamento do projeto de maneira espontânea, com informações repercutindo através das redes sociais *online*, sendo publicadas e replicadas em muitas páginas pessoais, principalmente, através da plataforma digital *Facebook*.

Observou-se ainda que há a positiva possibilidade de adaptação de recursos clássicos de composição fotográfica aos recursos tecnológico-digitais, como os conhecimentos sobre a regra dos terços para o enquadramento, princípios de contraste, plano de fuga, entre outros. Na troca de experiências entre os parceiros do grupo houve a definição de propósitos compartilhados que configuraram a identidade do projeto, orientando sobre como o grupo considerava o modo de olhar e apreender o fenômeno arte *Graffiti* no contexto urbano. Inclusive, entre os parceiros, havia quem também praticava a arte *Graffiti*.

Durante a apresentação das imagens no segundo encontro presencial, cada parceiro pode argumentar sobre os aspectos gerais e específicos que justificavam o seu apreço pela imagem que havia sido produzida e selecionada. Anteriormente, nos depoimentos iniciais do primeiro encontro presencial, cada parceiro também havia manifestado sobre as razões de seu interesse por fotografia e suas experiências na área. Assim, reunindo os depoimentos pessoais sobre o envolvimento com a prática fotográfica e as suas preferências técnicas e estéticas, obteve-se o material necessário para incluir partes dos depoimentos dos parceiros nos produtos de publicação do projeto.

Além disso, a descrição do projeto e reflexões decorrentes de seu desenvolvimento foram também reunidos no artigo científico “Fotografia e criatividade: registros pessoais da Arte no ambiente urbano”, que foi apresentado oralmente e publicado nos anais do evento Colóquio Internacional de Design, em 2017, na cidade Belo Horizonte/MG (ARAÚJO, SOUZA E SOUSA, 2018).

6.3 Projeto “Do Corpo Ao Movimento”

Entre outras distinções, este projeto difere do anterior ao substituir a principal parceria em cada uma de suas edições. A exemplo de outros já citados neste estudo, o projeto “Do corpo ao movimento” é dedicado à produção de ensaios fotográficos em parceria com mulheres, que se expressam por meio da cinesia de seus corpos. Mas, além da representação imagética, as publicações dos ensaios resultantes também são compostas com depoimentos verbais das

mulheres parceiras. A fotógrafa que realiza os registros também é a coordenadora do projeto e, por isso, atuou em todas as suas edições.

Em cada edição dos ensaios fotográficos (Figura 54) ocorreu o processo de cocriação, principalmente na definição da abordagem temática e sociopolítica do ensaio. Inclusive, isso oferece subsídios para a tomada de decisão sobre a preparação ou produção do ambiente para o ensaio, a simbologia da narrativa fotográfica e os efeitos estéticos desejáveis e coerentes. Em sua maior parte, as decisões são tomadas em coparticipação. Isso ainda pode ser ampliado se a parceira dispõe de conhecimentos ou prática de Fotografia.



Figura 53: Imagens do projeto Do Corpo Ao Movimento.
Fonte: acervo da autora.

Com relação ao que pertence à parceira fotografada, compreende-se que se trata de realizar da melhor maneira possível o seu desejo de auto expressão. Mas, isso é predominantemente subjetivo, mesmo que seja direta ou

indiretamente relacionado ao contexto sociopolítico, que é repressor em diferentes dimensões. Portanto, esse é o campo de domínio da pessoa fotografada e, por isso, é requerido o pleno exercício de empatia, com o relato das histórias de vida e a conseqüente escuta atenta e sensível em dinâmica de atenção plena, podendo incluir outras atividades prévias de expressão em diversas linguagens a partir da verbalização. Aliás, depois da realização do ensaio e da observação das fotografias, a parceira também compõe um relato escrito sobre a experiência vivida no projeto. É a interação empática e intersubjetiva que permite os processos de identificação e da identidade de cada edição do projeto. Além disso, a recorrência da atenção e da empatia em todas as edições constitui também a identidade do projeto como um todo.

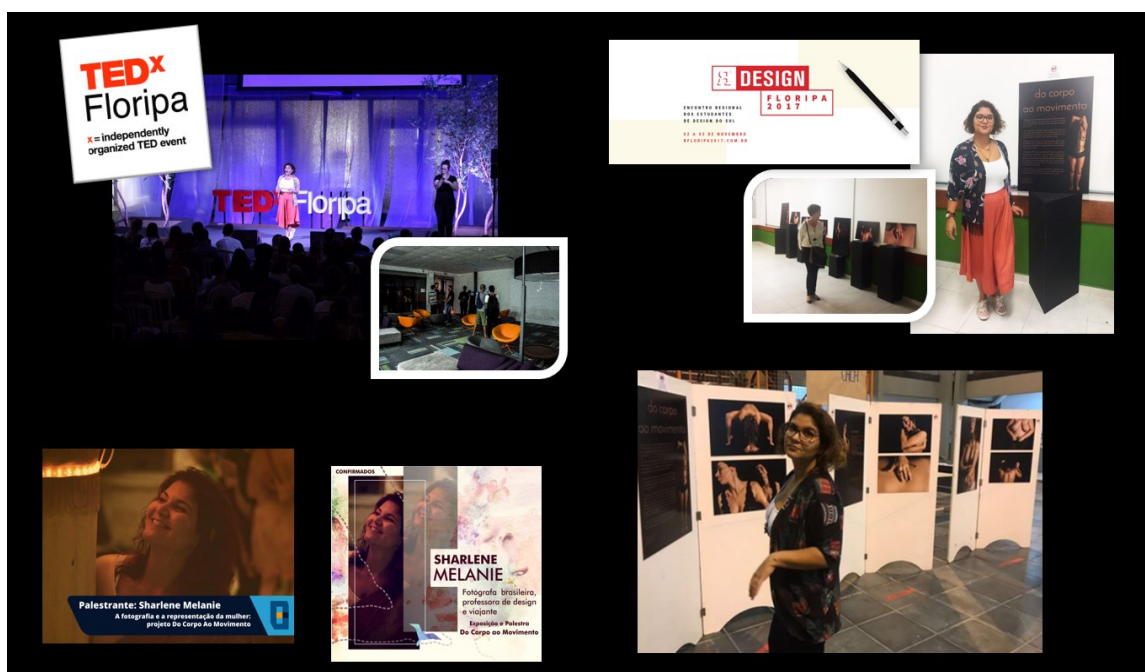


Figura 54: Registros de apresentações sobre os ensaios.
Criação da autora.

Os ensaios começaram no ano de 2016 e perduraram até o final de 2017. Foram fotografadas 13 parceiras e houve ampla divulgação *online* nos anos seguintes e oportunidades de exposições e palestras em diferentes eventos culturais (Figura 55).

Em cada edição do projeto, também ocorrem as partes de preparação ou **pré-produção, produção, pós-produção e publicação.**

Na primeira edição, a parte de pré-produção requereu inicialmente o planejamento geral do projeto e a divulgação inicial de sua proposta. Mas, logo em seguida, a iniciativa repercutiu nos grupos de mulheres, direta e indiretamente, relacionados às atividades gerais da coordenadora. Assim, a proposta circulou entre universitárias de diferentes níveis, mulheres de grupos de meditação e dança e outras artes. Foi a divulgação da proposta em redes sociais, digitais e presenciais, que despertou o interesse das mulheres parceiras do projeto. Como foi assinalado anteriormente, depois de realizada a parceria, a parte de pré-produção de cada edição requer a cocriação da temática ou narrativa, do ambiente e da proposta estético-simbólica do ensaio. Isso implica objetivamente no trabalho de pré-produção e psicologicamente no processo intersubjetivo de empatia, identificação interpessoal e identidade da edição no contexto identitário do projeto.

Na parte de produção foram realizados alguns encontros em tempos e espaços diversos, para os registros fotográficos no contexto teórico, afetivo e material previamente concebidos. Contudo, no momento de produção das fotografias a dupla parceira, especialmente a pessoa fotografada, deve reviver verbalmente seus relatos e, de maneira profunda, expressar fisicamente suas emoções. Ao mesmo tempo, a pessoa que fotografa deve estar empaticamente envolvida na dinâmica estético-afetiva, considerando ainda as necessidades e oportunidades técnicas e simbólicas do processo fotográfico.

Na parte de pós-produção, em parceria ou coparticipação, ocorreram a observação crítica do material produzido e a seleção de imagens que, em seguida, foram editadas e tratadas no processo de finalização das imagens digitais. Outra etapa da parte de pós-produção é a organização gráfica das fotografias para compor os álbuns digitais dos ensaios e produtos gráficos de apresentação do projeto. Além de se formatar todo o material para a publicação digital.

Na parte de publicação, são feitas as postagens para dispor na rede *online* as imagens fotográficas e os produtos gráficos pertinentes aos ensaios. Isso foi

realizado principalmente nas páginas da coordenadora e das parceiras em plataformas digitais como *Facebook* e *Instagram*. Houve ainda exposições presenciais das fotografias realizadas no *workshop*. Mas, além da publicação as comunidades ou os públicos de interesse repercutem o projeto, requerendo ainda a interação da coordenadora em discussões nas redes sociais *online* e em eventos presenciais. Portanto, por algum tempo, é necessário participar e de alguma maneira gerenciar a repercussão decorrente da publicação do projeto.

Os recursos técnico-fotográficos e editoriais usados no projeto foram os que estavam à disposição da coordenadora, como a câmera fotográfica Nikon D300 e a edição das imagens foram realizadas com os *softwares Adobe PhotoShop* e *Lightroom*. O aparelho *smartphone* serviu para o compartilhamento das fotografias em redes sociais *online* como *Instagram*, *Facebook* e *Flickr*. Também foi produzida uma página digital específica para o projeto no *website* profissional da coordenadora²⁸, reunindo informações e produtos dos ensaios realizados. Além das imagens também estão disponíveis os depoimentos das parceiras fotografadas.

Todo o trabalho foi realizado de maneira voluntária para o projeto, não foram realizados pagamentos aos parceiros e também não houve financiamentos externos. Contudo, eventualmente, foram realizadas parcerias pontuais com o Departamento de Expressão Gráfica (EGR/UFSC), principalmente, para o uso do estúdio fotográfico daquele setor institucional.

Uma solução que foi recorrente nos ensaios e que ampliou o efeito dramático das imagens fotográficas foi o escurecimento de *background*, com o uso de luz direcionada de alto contraste com sombras “duras”. Assim, foi reduzido o trabalho de composição e preparação do ambiente e as parceiras fotografadas aprovaram o encaminhamento, sendo que todas ficaram satisfeitas com essa característica nos resultados fotográficos.

A partir da manifestação de interesse da parte de possíveis parceiras, essas eram convidadas a integrar o projeto. Mas, a definição da parceria requeria um amplo esclarecimento de ambas as partes, em um tempo longo de conversa

²⁸ Disponível em: <http://sharlenemelanie.com>

continua ou intermitente, para que os pontos de interesse e os objetivos comuns fossem identificados e bem sedimentados. Aliás, tratou-se de conversas que eram estendidas, aprofundadas e incrementadas durante todo o projeto, garantindo os processos de coparticipação e cocriação. Além disso, deve-se considerar a liberdade de ambas as partes para desistirem do ensaio em qualquer momento. Enfim, principalmente, para haver a publicação e gerenciar a repercussão das imagens, é necessário que haja a assinatura do termo detalhado de cedência do uso das imagens. Considerando-se também o direito de propriedade intelectual e artística da parceira fotógrafa.

As conversas, os esclarecimentos, os acordos, a interação, a identificação e a construção da identidade do ensaio permitiram que as participantes se sentissem confortáveis, constituindo o ambiente acolhedor e cocriativo com muita conversa e outras interações, com audição de músicas ou canções, relato de histórias, danças, com atenção plena, empatia e outras práticas para permitir a expressão das parceiras fotógrafa e fotografada na realização do ensaio fotográfico. Também foi realizada uma reunião com parte das participantes após a finalização do projeto para *feedbacks*, declarações e troca de experiências entre as envolvidas e a fotógrafa.

Em paralelo à parte afetivo-vivencial, também, atuava a racionalidade na composição do cronograma de cada ensaio, considerando todos os detalhes das partes de pré-produção, produção, pós-produção e publicação. Por exemplo, indicando datas para: reuniões preliminares, produção fotográfica, discussão e seleção dos resultados, prazo para os trabalhos de edição e finalização, entre outras previsões.

7 O SISTEMA (**CO.fotográfico**) DE PROJETOS

Apresenta-se neste capítulo elementos, ações e interações gerais que compõem o sistema **Co.fotográfico** de projetos, como resultado da reflexão sobre os projetos desenvolvidos neste estudo que, teoricamente, são justificados com conceitos e arranjos da fundamentação bibliográfica. Como resultado, desenvolveu-se a estrutura conceitual que também é sinteticamente expressa como representação gráfica das relações que atuam no sistema (Figura 56).

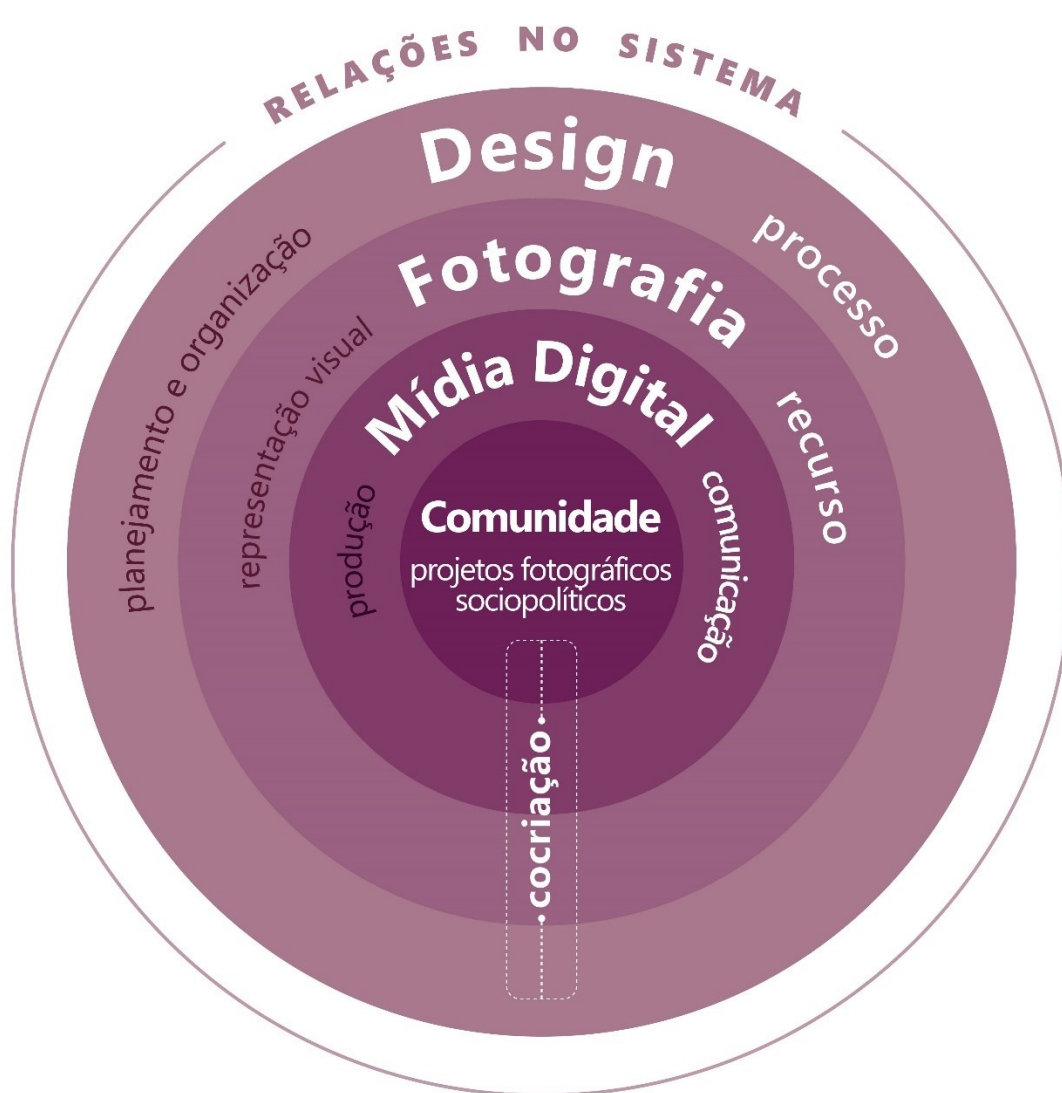


Figura 55: Estrutura gráfico-relacional das atividades o sistema.
Criação da autora.

O sistema possui como centro projetos fotográficos sociopolíticos com participação cocriativa da comunidade. Reúne principalmente três campos de atividades e conhecimentos que, em diversas circunstâncias, são interagentes:

1. Design, atuante como processo para planejamento e organização do sistema;
2. Fotografia, como representação visual que atua como recurso, produto e mediador sociocultural;
3. Mídia Digital, como sistema de produção e comunicação de informações, incluindo a produção fotográfica e a comunicação em rede *online*.

A justificativa do nome **Co.fotográfico** é que se trata de uma redução gráfica e fonética que concilia o uso central dos recursos de Fotografia com a ideia de cocriação que, por sua vez, é relacionada aos aspectos sócio comunitários e às plataformas digitais de engajamento (Figura 57). Considera-se que a adoção do prefixo “co” indica junção, união, companhia ou conjunto, inclusive na formação de novas palavras. Por exemplo, no campo de Design, Velden e Mörtberg (2014) assinalam o mesmo prefixo considerado na palavra “cocriação”, também, na expressão “codesign”, que é relacionada às áreas de Design Social e Design Participativo.



Figura 56: Expressões gráficas do processo de nomeação e do nome do sistema. Criação da autora.

O ponto que participa da composição gráfico-fonética do nome também é considerado como referência à cultura digital que, comumente é demarcada pela presença do elemento nos endereços digitais da rede Internet como, por exemplo, “.com”. Por isso, o mesmo elemento aparece também nos nomes das quatro etapas principais do sistema.

Destacam-se as atividades de planejamento metodológico e organização gráfica do sistema conceitual como as principais referências do trabalho na área de Design, o qual é também reforçado e ilustrado na criação e apresentação do nome em formato de logotipo (Figura 57). Salienta-se que os sistemas gráficos caracterizam um recurso tradicional, recorrente e característico da área de Design. O gráfico apresentado anteriormente (Figura 56) foi concebido como resumo representativo do sistema conceitual, sendo posteriormente detalhado com a indicação de diretrizes e ações gerais, para o desenvolvimento de projetos baseados na interação interpessoal, centrados em recursos e processos fotográfico-digitais e na comunicação em rede *online*, que reuniu conceitos e procedimentos, em especial sobre os processos fotográficos.

Diante do exposto e salientando especialmente as ideias de Frascara (2002), neste estudo, **Design é compreendido como processo de concepção, planejamento, projeto, seleção e organização de uma série de elementos para o desenvolvimento de processos e produtos**. Aqui são principalmente propostos o desenvolvimento de produtos visuais, fotográfico-digitais, e processos de interação interpessoal e comunicação em rede *online*.

A indicação de produtos e processos específicos implica em concepções, planejamentos, projetos, seleções, organizações, procedimentos e interações gerais que justificam o uso do termo “**sistema**”, **como conjunto de elementos relacionados entre si que tendem a se organizar de acordo com determinados princípios, formando um processo unificado** (JAPIASSÚ; MARCONDES, 2001). Inclusive, isso é confirmado na Teoria Geral dos Sistemas, que trata das possibilidades de criação e aperfeiçoamento de novas linguagens, esquemas teóricos ou visões de mundo, com sistematizações e inter-relações entre diferentes áreas e contextos (ALVES, 2012).

Como discutidos nos capítulos 3 e 4, a partir do final do século XIX, a área de Fotografia desenvolveu processos e produtos que, em seguida, caracterizaram a cultura visual do século XX. Mas, no mesmo período, a área de Design também foi desenvolvida e reconhecida como característica central da cultura industrial. Atualmente, a cultura e a sociedade, incluindo as áreas de Fotografia e Design, foram revolucionadas com a tecnologia digital em rede *online* que, inclusive, popularizou o acesso aos meios de produção cultural e a comunicação digital a distância (SOBRAL, 2011).

A popularização da fotografia digital, principalmente, decorreu da potencialidade tecnológica e do uso massivo de dispositivos móveis, como os aparelhos *smartphones*. Foi percebido que, em decorrência da usabilidade, os portadores de um produto digital, com sistema fotográfico, ligado à rede de comunicação *online* estão tecnologicamente aptos a produzir e divulgar fotografias. Os processos tecnológico-mediadores e comunicadores de informações digitais, incluindo as informações fotográficas, são viabilizados por interfaces criadas por áreas de Design, seja de produto, informação ou gráfico. Portanto, houve ampla popularização dos recursos digitais de Fotografia e Design, com diversas e abrangentes consequências culturais e sociopolíticas. Associadas ao fenômeno de popularização tecnológica dos sistemas de mediação e comunicação da informação digital, as oportunidades e as consequências socioculturais ensejam também projetos comunitários, os quais requerem Gestão de Projetos e Design de Processos, além dos outros recursos de Design anteriormente indicados, sejam em pesquisas como as lideradas por Manovich (2017) ou projetos sociais como os indicados por Manzini (2008; 2010).

O conceito de cocriação é relacionado aos atos de criatividade coletiva, como os que são compartilhados por duas ou mais pessoas (SANDERS; STAPPERS, 2008). Por sua vez, Fraser (2012) considera a cocriação como construção conjunta, envolvendo as partes interessadas, através de plataformas de engajamento.

O sistema de projetos fotográficos cocriativos foi resultante da ordenação de processos socioculturais, procedimentos tecnológicos e ações de

informação e comunicação. Trata-se de uma resultante do processo estruturante de Design, como síntese ordenada das inter-relações observadas em projetos previamente desenvolvidos. São consideradas as interações interpessoais e os recursos fotográficos, com mediação tecnológica e comunicação digital em rede *online*. Portanto, o sistema é decorrente de:

1. **Organização estrutural em Design**, para o ordenamento e a hierarquização dos processos, envolvendo e relacionando procedimentos ou ações sociopolíticas e tecnológicas na estruturação do sistema;
2. **Domínio dos recursos digitais de Fotografia**, como registro de imagens, linguagem visual e instrumento de interação interpessoal;
3. **Criação e gestão de projetos comunitários cocriativos**, requerendo o conhecimento do contexto sociocultural, das necessidades ou dos interesses da comunidade e das oportunidades relacionadas à cultura, aos recursos fotográfico-digitais e à comunicação em rede *online*;
4. **Utilização estratégica das plataformas digitais interligadas em rede *online***, para promover o engajamento de possíveis interessados e comunicar os resultados dos projetos. Há diferentes níveis de engajamento direto ou indireto aos projetos, porque há pessoas que são sujeitos centrais e outras que participam circunstancialmente como, por exemplo, fornecedores ou prestadores de serviços, mesmo que sejam doadores e voluntários.

De acordo com uma estrutura evolutiva, Krucken (2009) adverte que a visão ampla do sistema deve considerar a inter-relação de elementos e processos ou ações, prevendo as contínuas mudanças de estado necessárias à realização do objetivo comum. Para isso, considera-se oportuno o planejamento de Design que, cada vez mais, desenvolve-se com uma perspectiva sistêmica ou sistemática (MANZINI; MERONI, 2009).

A visão sistêmica e estratégica prevê a necessidade do conhecimento sobre o contexto de desenvolvimento do projeto (Ibid.). Portanto, o sistema é estruturado como aberto e interativo, devendo permitir a troca de informações e ações com o seu meio de emergência. Isso é especialmente relevante quando se trata de projetos comunitários, cujo apelo é sociocultural e político.

Sobre isso, Cantú (2018) acredita que o designer necessita projetar também o estágio “pós-design”, permitindo o desenvolvimento de novos projetos por meio das capacidades autônomas de membros da própria comunidade envolvida no projeto atual. Assim, deixa-se um legado para o desenvolvimento de outros projetos após a mediação inicial do designer, como por exemplo os projetos, processos e *toolkits* que foram apresentados no item 4.3 deste relatório.

A fotografia digital e o acesso à mídia em rede *online* foram popularizados, estando disponíveis para uma parcela ampla e significativa da população. Assim, observou-se que, na composição do objeto empírico deste estudo, o desenvolvimento dos projetos realizados ofereceu recursos para que os participantes também sejam multiplicadores. Isso se aplica ao *workshop* sobre composição fotográfica que ofereceu recursos simples para melhorar o enquadramento e a resolução de imagens e não requereu outros equipamentos ou habilidades além do uso de *smartphones* e exercícios fotográficos ao ar livre. Por sua vez, o projeto que registrou imagens e depoimentos pessoais divulgados nas redes sociais *online* também pode ser replicado ou desenvolvido e aprimorado, além de servir como motivação para outros tipos de projeto com o uso de recursos digitais fotográficos e tecnológicos de mediação e comunicação.

O sistema de projetos fotográficos cocriativos, portanto, sintetiza uma estrutura básica, com elementos, procedimentos ou ações gerais para o desenvolvimento de diferentes projetos, com recursos digitais de fotografia, mediação e comunicação em rede *online*. Não se trata necessariamente de um modelo porque sua aplicação direta ou replicação não configura com precisão um projeto específico. Mas, o sistema permite a visualização básica, considerando ainda princípios gerais, com elementos, procedimentos ou ações que podem e devem ser adotados no desenvolvimento de projetos comunitários com potencial repercussão sociopolítica baseados em recursos digitais de fotografia, mediação e comunicação em rede *online*.

Perspectivas semelhantes foram apresentadas e defendidas no contexto de disseminação da teoria e das práticas de *Design Thinking* que, especialmente, são dedicadas à gestão de projetos. Aliás, os mesmos recursos são destinados

aos não-designers que estão interessados na gestão coletiva de projetos, com o apoio de dinâmicas de grupo e recursos de visualização da informação entre outros. Os princípios adotados consideram ainda as experiências subjetivas vividas individualmente, com base em recursos de Antropologia, como etnografia, com inserção de aspectos qualitativos e interpretativos no tratamento de dados (BROWN, 2009; VIVANCO, 2017).

7.1 A expressão da identidade no sistema Co.fotográfico

A interação interpessoal e a cocriação requerem o envolvimento e a disposição cooperativa e construtiva dos participantes no desenvolvimento de projetos. Além disso, seja como fotógrafo ou fotografado, o processo de registro fotográfico implica no auto reconhecimento, como recurso de identificação e desenvolvimento de identidade.

Por exemplo, com relação ao enquadramento do campo visual, comumente, a fotografia é um recorte possível entre inúmeras possibilidades. Assim, ao escolher o ângulo, o recorte, a qualidade da luz e outros aspectos, conscientemente ou não, o fotógrafo compõe uma visão pessoal e expressa sua identidade na imagem resultante. Contudo, há também o ato de fotografar uma pessoa para registrar visualmente aspectos verossímeis de sua personalidade. Assim, o fotógrafo deve abdicar parcialmente da expressão de sua própria personalidade e, com sensibilidade, revelar fotograficamente a identidade da pessoa fotografada.

As duas possibilidades indicadas no parágrafo anterior foram exercitadas nos projetos realizados no contexto deste estudo. Um projeto privilegiou a auto expressão do fotógrafo e, no outro, buscou-se revelar da personalidade das pessoas fotografadas. Para o reconhecimento da personalidade e do posicionamento do fotografado, a observação e, principalmente, a audição atenta e empática de suas considerações e a interação cocriativa se mostraram necessárias e eficientes para o sucesso do projeto.

Para o filósofo e historiador da cultura Roman Krznaric (2015, p.10) “empatia é a arte de se colocar no lugar do outro por meio da imaginação,

compreendendo seus sentimentos e perspectivas e usando essa compreensão para guiar as próprias ações”. Assim, é possível aproximar-se e vivenciar com o outro suas sensações, sentimentos e desejos, porque a empatia implica na comunicação afetiva e intersubjetiva, que é fundamental no compartilhamento de vivências e na cocriação.

Tradicionalmente, as relações estéticas como a empatia dominaram as artes poéticas, incluindo a fotografia artística. Porém, atualmente, há o interesse por temas e práticas estéticas em diversas atividades, incluindo as empresariais e comerciais. Nas áreas de Design de Experiência ou Design centrado no usuário, a empatia é especialmente considerada, sendo cada vez mais requerida, para que os designers desenvolvam suas habilidades sensíveis, colocando-se no lugar do outro e identificando-se com suas necessidades e desejos (PINHEIRO; ALT, 2011). Inclusive, a expressão “ouvir” caracteriza um requisito metodológico de Design Centrado no Ser Humano (*Human Centered Design* – HCD; IDEO, 2017) e também no processo de escuta em entrevistas propostas por empresas como Frog Design (2012).

Em síntese, a fotografia tem como caráter pretexto e recurso para promover a empatia e desenvolver a identidade dos envolvidos, instigando a percepção, a criação e a execução de processos, ações e produtos em projetos cocriativos realizados e divulgados com a mediação digital em rede *online* (Figura 58). As fotografias produzidas revelam aspectos objetivos e subjetivos das pessoas, sendo isso expresso em cenários, poses, gestos e expressões faciais. A ação do fotógrafo participa decisivamente da fotografia como expressão de sua identidade no enquadramento e no recorte do ambiente. Mas, em outras situações, a ação do fotógrafo deve exprimir a empatia reveladora da identidade da pessoa fotografada e do projeto em desenvolvimento.



Figura 57: Identidade e democratização: o caráter sociopolítico do sistema.
Criação da autora.

Além de comporem o projeto, as histórias narradas pelas pessoas participantes, também, devem influenciar a abordagem do fotógrafo que, de maneira empática, revela nas imagens a identidade das narradoras. Por sua vez, o filósofo espanhol José Ortega y Gasset (1967) afirmou que a identidade das pessoas também é composta por sua circunstância, indicando que “o homem é o homem e a sua circunstância”. Isso situa no tempo histórico e no contexto sociopolítico as pessoas que participam e são fotografadas nos projetos, as quais são identificadas por suas vivências objetivas e subjetivas, sendo diretamente afetadas e influenciadas por questões culturais, sociais e históricas de seu tempo.

A atualidade é demarcada como um tempo de ampliação da participação política das pessoas. Isso ocorre, principalmente, por meio de manifestações nas redes sociais *online*, as quais permitem associações e embates ideológicos, especialmente sobre questões de gênero, sexualidade, etnia, posição e ação social, entre outras. Participação e posicionamento são expressões diretamente relacionadas ao termo “empoderamento”, que é decorrente da oportunidade dada às pessoas de se manifestarem publicamente e se associarem presencialmente ou *online* em comunidades de interesse político. A percepção das semelhanças identitárias permite e promove identificações e representações comunitárias, sendo que isso constitui os grupos de interesse e configura a identidade coletiva. Os elementos e os aspectos identitários recorrentes na identidade das pessoas associadas compõem a identidade coletiva, a qual aproxima e vincula os membros de uma mesma comunidade ou grupo de interesse.

O desenvolvimento da identidade no registro fotográfico digital, o processo comunitário de identificação e a democratização da comunicação em rede *online* caracterizam a dinâmica tecnológica e sociopolítica do sistema (Figura 58). A proposição do processo e do produto fotográfico como recurso básico do sistema é justificada pela história sociopolítica da prática fotográfica. Por exemplo, Pickering (2013) considera o lançamento das câmeras fotográficas portáteis da marca Kodak como um marco da popularização da fotografia, sendo que isso mudou a dinâmica social dos registros familiares e a maneira como as pessoas passaram a se relacionar com as imagens. Antes disso, a revolução decorrente da produção e da reprodução técnica das imagens fez com que o filósofo Walter Benjamin (1892-1940) repensasse as condições da obra de arte no século XX. Agora, trata-se da revolução tecnológica e sociopolítica baseada na popularização de câmeras digitais portáteis, principalmente as de dispositivos móveis, como os *smartphones*. Para Manovich (2017), a cultura digital popularizou plenamente a produção e a divulgação de fotografias.

7.2 Fundamentos do Sistema

As intenções que justificam a proposição do sistema **Co.fotográfico** são: descrever, organizar e representar graficamente as ideias e os procedimentos básicos que orientaram o desenvolvimento de projetos cocriativos com recursos fotográficos. Aliás, no processo descritivo, considerou-se duas realidades:

1. A primeira realidade foi composta pelas experiências anteriores, colocadas no capítulo 5, cujos conhecimentos e competências desenvolvidas orientaram e subsidiaram os procedimentos da pessoa gestora dos projetos que foram desenvolvidos para compor o objeto empírico deste estudo;
2. A segunda realidade foi constituída como consequência direta do desenvolvimento dos projetos cocriativos com recursos fotográficos.

Em parte, os fundamentos aqui apresentados são característicos da segunda realidade, servindo diretamente como elementos de orientação para outras pessoas desenvolverem projetos similares, considerando os conhecimentos adquiridos nas experiências relatadas, que assinalam o potencial no desenvolvimento de projetos baseados no sistema **Co.fotográfico**.

Os aspectos da primeira realidade, pertinentes às experiências anteriores da pessoa gestora dos projetos, são indicados como resultados de vivências anteriores, caracterizando a **etapa de observação e aprendizagem assistemática**, com relação ao conteúdo deste sistema.

Os aspectos preparatórios para o desenvolvimento dos projetos próprios do sistema aqui descrito são pertinentes à segunda realidade e caracterizam a **etapa de observação, preparação e aprendizagem sistemática**, que requer pesquisas teórica e exploratórias para identificação e seleção dos recursos técnicos. Inclusive, **indica-se fortemente a necessidade de identificação e estudo de projetos similares**.

Em sentido anti-horário (Figura 59), assinalando uma leitura do passado para o presente, observa-se que experiências, conhecimentos e competências anteriormente desenvolvidos fundamentam estudos e decisões que definem novos projetos.



Figura 58: Dinâmica de aprendizagem e conhecimento no desenvolvimento de projetos.
Criação da autora.

As experiências, os conhecimentos e as competências anteriores consideradas pela gestora dos projetos que compõem o objeto empírico deste estudo foram experiências como: (1) docente, (2) fotógrafa e (3) facilitadora.

Outras pessoas que se dispuserem a gerir projetos similares, também, serão beneficiadas por conhecimentos e competências desenvolvidas em experiências anteriores, ou seja, antes da proposição de projetos orientados por este sistema. Contudo, alguma experiência com a prática de fotografia digital deverá ser necessariamente considerada. Isso justifica o interesse e a participação das pessoas em *workshops* de fotografia digital, como ocorreu em um dos projetos desenvolvidos. Também, assinala a necessidade de oferta e desenvolvimento de projetos sobre prática orientada de fotografia digital, sendo isso um recurso preparatório para pessoas interessadas em desenvolver projetos cocriativos com recursos fotográfico-digitais.

A definição da etapa (4), de proposição e organização de projeto, orienta as outras etapas (5 e 6), para a seleção de recursos teóricos e técnicos no desenvolvimento do projeto (Figura 59). Para tanto, são necessárias a **identificação**, a **apresentação** e a **ordenação** de **ações**, para:

1. Indicar seletivamente o aproveitamento de conhecimentos e competências anteriores que são consideradas “observações assistemáticas”;
2. Orientar as pesquisas teóricas e exploratórias para a seleção de recursos teóricos e técnicos (métodos e ferramentas) para o projeto que são consideradas “observações sistemáticas”.

Depois disso, é possível configurar o projeto e realizar o desenvolvimento de procedimentos e ações para sua realização como um projeto cocriativo com recursos fotográficos, como indicado (Figura 60).

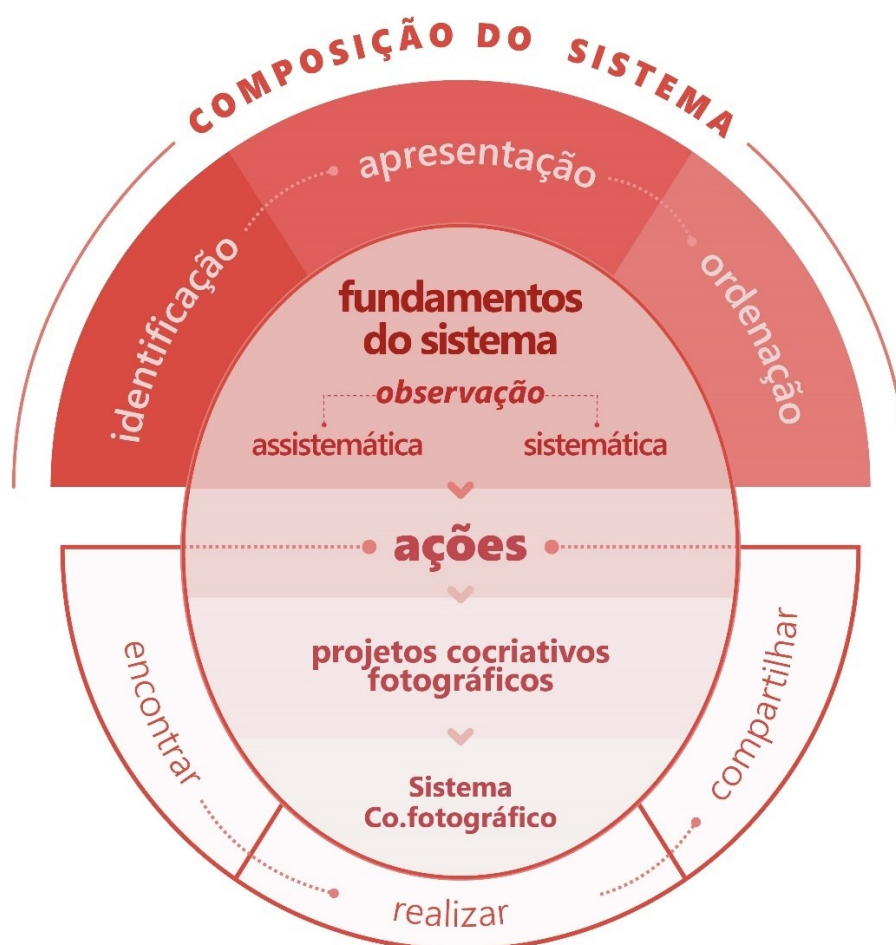


Figura 59: Grupamentos e ações da composição do sistema.
Criação da autora.

A composição do sistema **Co.fotográfico** (Fig. 60) foi definida com base na recorrência de procedimentos ou ações que foram pontualmente essenciais no desenvolvimento dos projetos realizados. Assim, foram identificados três grupamentos de ações para (1) a **identificação**; (2) a **apresentação**, e (3) a **ordenação** do projeto:

1. O grupamento de **identificação** reúne as ações exploratórias para **encontrar** e selecionar exemplos e recursos necessários e eficientes para o desenvolvimento do projeto;
2. O grupamento de **apresentação** descreve as etapas e as ações para **realizar** o projeto. Assim, mesmo que isso tenha sido planejado de maneira cocriativa com outras pessoas, inicialmente, pode-se considerar ainda como pré-projeto a ser discutido e aprimorado com outros interessados no projeto;
3. O grupamento de **ordenação** dispõe o planejamento de execução em etapas, com base nos processos de **compartilhamento**, considerando-se primeiramente a comunicação com as pessoas ou o público interno e, em seguida, com o público externo através das redes sociais *online*.

Os verbos básicos do sistema são: (1) **encontrar**; (2) **realizar**, e (3) **compartilhar**. Inicialmente, isso indica as etapas básicas e sequenciais de: (a) busca de recursos teóricos e técnicos; (b) desenvolvimento ou realização do projeto, e (c) divulgação ou compartilhamento dos resultados. Contudo, os procedimentos e ações de busca e compartilhamento, por exemplo, ocorrem em diferentes etapas, porque algumas circunstâncias da realização exigem novas buscas e, também, por se tratar de um sistema cocriativo, há necessidade de compartilhamento de informações nas etapas intermediárias, ou seja, antes do processo de comunicação com o público externo. Portanto, as setas de orientação do gráfico (Figura 60) indicam a dinâmica geral, mas ainda é necessário considerar avanços e retornos de procedimentos e ações de acordo com as circunstâncias de cada etapa de desenvolvimento do projeto, seja no planejamento ou na realização.

8 DISCUSSÃO E APROFUNDAMENTO DO SISTEMA

Neste capítulo são citadas teorias e metodologias que serviram de orientação e base no desenvolvimento de ações e projetos no contexto do sistema **Co.fotográfico**. No capítulo anterior, apresentou-se a estrutura geral do sistema e, a seguir, apresenta-se um aprofundamento do relatório, com sugestões gerais de elementos e procedimentos internos à estruturação dos projetos.

8.1 Aspectos gerais

O sistema proposto é uma síntese conceitual e graficamente formalizada de um conjunto que relaciona: Design, Fotografia, Facilitação e Cocriação, demarcando processos horizontalizados de produção em equipe. Sobre isso, considera-se que foi mais formal e sistemático o desenvolvimento dos dois projetos componentes do objeto empírico deste estudo: (1) “Do corpo ao movimento”, e (2) *Wokshop* “Composição Fotográfica: Arte que Marca a Cidade”. Também, nos exercícios de docência, houve experiências de ensino que, apesar de liberais, não foram plenamente horizontais.

Em síntese, a despeito das diferenciações de valor epistemológico, todas as experiências relatadas influenciaram de maneira sistemática ou não as observações e as conseqüentes indicações propostas. Por isso, houve processos de observação assistemática e sistemática:

1. No contexto epistemológico, **observação assistemática** é aquela cujo recolhimento e registro, influências ou fatos são realizados de maneira menos planejada ou controlada (MARCONI; LAKATOS, 1996). No processo de composição deste relatório de tese, observou-se que parte dos estudos e vivências em experiências assistemáticas influenciou a observação sistemática e a proposição do sistema;
2. Por sua vez, **observação sistemática** é aquela realizada sob parâmetros formais, conceituais ou metodológicos, observando-se recorrências e estabelecendo categorias e interações na hierarquia do sistema (Ibid.).

O sistema, portanto, foi sendo desenvolvido e proposto com base em observações assistemáticas e sistemáticas, de acordo com as experiências

realizadas de modo informal ou formalizado de acordo com parâmetros acadêmicos. Isso caracterizou o processo indutivo na construção do conhecimento aplicado, porque o método indutivo parte do particular para generalização a partir da observação ou experimentação de casos concretos (GIL, 2008).

Durante o processo de experimentação diversificada e continuada houve a adoção intencional e consciente de conceitos e procedimentos reconhecidos na academia. Contudo, outros entendimentos e procedimentos, em princípio, pareciam ter sido descobertos e desenvolvidos intuitivamente, de acordo com as necessidades ou oportunidades de cada situação. Mas, posteriormente, considerando-se os estudos formalmente realizados no período de doutoramento, observou-se que uma parte significativa do que foi adotado e desenvolvido como aparentes soluções intuitivas, também, seria justificada por indicações teórico-metodológicas já desenvolvidas e devidamente reconhecidas no meio acadêmico. Isso possibilitou que a fundamentação teórica, anteriormente apresentada neste estudo, fosse desenvolvida para justificar também uma parte das decisões e procedimentos que, previamente, foram consideradas respostas intuitivas às situações vivenciadas anteriormente.

8.2 Aspectos aprofundados

O planejamento participativo, a comunicação colaborativa e a execução cooperativa defendidas no processo horizontal de gestão e desenvolvimento de projetos cocriativos em comunidades e sinteticamente estruturados no sistema **Co.fotográfico** são coerentemente orientados pelo que é proposto em *Design Thinking* (IDEO, 2015; BROWN, 2010).

Há uma tradicional distinção entre as ideias de “comunidade” e “sociedade”. Primeiramente, a comunidade foi descrita como sistema coletivo mais horizontalizado, devido ao baixo grau de hierarquização entre lideranças e liderados. Por sua vez, a sociedade foi descrita como um sistema fortemente estratificado, sendo composto por diferentes classes hierárquicas, mas ordenadas e orientadas por parâmetros comuns (ALBUQUERQUE, 1999). Todavia, depois

da fragmentação social em diferentes grupos de interesse, como uma coletividade marcada pela diversidade, Maffesoli (2000) considera que a sociedade é fragmentada e reorganizada em “tribos”. Anteriormente, porém, Albuquerque (1999) já considerava que a sociedade diversificada ou fragmentada é composta por comunidades que se reúnem por várias características em comum relacionadas com diversas temáticas.

Na sociedade digital, há uma comunidade dos fotógrafos digitais amadores e profissionais que, entre outras possibilidades, é reunida pela plataforma digital *online Instagram*. Assim, as pessoas que possuem acesso a máquinas fotográficas digitais ou sistemas fotográficos integrados em computadores, *tablets* e *smartphones* são fotógrafos eventuais. Contudo, há pessoas que se interessam em aproveitar esse acesso para explorar, com maior rigor e profundidade, os recursos e as linguagens fotográficas como amadoras ou profissionais. Isso estabelece uma comunidade de interesse que, atualmente, interage em âmbito internacional (MANOVICH, 2017).

Em outra situação, também há pessoas e principalmente mulheres que se sentem excluídas dos padrões femininos tradicionalmente impostos, seja por sua orientação sexual, por seu fenótipo racial, por seus hábitos ou comportamentos sociais. Através da comunicação digital em rede *online*, entre outros meios, descobriram-se, contudo, que participam de uma comunidade muito ampla e diversificada em diferentes grupos. Mas, de maneira comum, são coletivos marcados pelo descontentamento com os padrões ainda vigentes com relação ao modelo social de mulher (OLIVEIRA, 2019).

Adotando-se a perspectiva de sociedade que, utopicamente, é diversificada em diferentes comunidades de interesses legítimos, considera-se também que a atuação nos campos comunitários é pertinente aos projetos de Design Social, incluindo as comunidades da sociedade digital contemporânea. Em quaisquer circunstâncias, a perspectiva social em Design privilegia a interação entre as pessoas que estão reunidas ou são integrantes de comunidades.

Ao longo do tempo, as alterações nas circunstâncias sociopolíticas, culturais e comerciais conduziram a atenção dos estudos e das práticas de Design

para a interação entre produtos ou processos e as pessoas, sendo isso principalmente indicado em áreas como Design centrado no usuário ou Design de experiência entre outras. Talvez seja resquício da cultura industrial, mas, internacionalmente as dinâmicas ou processos e outros recursos metodológicos de Design são denominados como “ferramentas” (*tools*). Inclusive, há metodologias que são designadas como caixas ou conjuntos (*kits*) de ferramentas.

Independente do caráter material e mecânico relacionado ao termo “ferramenta”, também são indicadas no Design diversas dinâmicas e práticas psicológicas e intersubjetivas como por exemplo a citada empatia, desenvolvida como recurso para um tipo de *briefing* de caráter mais sensível e interpessoal. Por exemplo, há o diagrama denominado como “duplo diamante” (*double diamond*), ferramenta gráfica proposta por Design Council (2007). Além disso, há profissionais de diversas áreas que se beneficiam da abordagem de Design de experimentos ou *Diseño H* proposto por Vivanco (2018). Ou, também, metodologias que preveem um conjunto de ferramentas de ação coletiva como a *Collective Action Toolkit* (CAT), desenvolvida pela consultoria global *Frog Design* (2012) e cujo foco recai nas experiências das pessoas. Ainda, há outra metodologia ou conjunto de ferramentas que é diretamente direcionado ao interlocutor (você), prometendo desenvolvimento impactante (*Development Impact and You*, DIY, 2019) para inovação social, de maneira humanística e holística baseada em teorias e práticas de Antropologia e Sociologia.

O tripé da sustentabilidade considera três conjuntos de aspectos: (1) natural; (2) social, e (3) econômico, apesar de que, tradicionalmente, foram enfatizados os aspectos naturais. Mas, independentemente disso, os projetos de Design Social focados em sustentabilidade tiveram que priorizar em suas metodologias as interações humanas, porque a preservação e a exploração de recursos naturais de maneira sustentável dependem do envolvimento da coletividade. Isso foi observado na metodologia *Emerging User Demands for Sustainable Solutions* (EMUDE) como é proposto por Manzine (2007).

Em síntese, houve estudos de recursos gráficos, processos ou dinâmicas interpessoais e outras ferramentas de metodologias clássicas ou inovadoras de Design. Inclusive, algumas dessas oferecem recursos para a gestão de projetos e comunicação coletiva aos profissionais de outras áreas, que necessitam planejar, organizar, informar e desenvolver projetos ou ações coletivas e cocriativas. Foram principalmente consideradas as seguintes propostas: HCD (IDEO, 2015) e Duplo Diamante (DESIGN COUNCIL, 2007) de *Design Thinking*; EMUDE (MANZINI, 2007), *IDDS Design Process* (MIT, 2007), CAT (FROG DESIGN, 2012) e Diseño H (VIVANCO, 2018) referentes ao Design Social, Fuentes (2006), Péon (2003) e Mozota (2011) que definem metodologias de Design Gráfico e Gestão.

Em resumo, esses métodos e tópicos metodológicos foram primeiramente pesquisados durante a fundamentação teórica por meio das pesquisas bibliográficas e exploratórias. Posteriormente, foram selecionados aqueles que tinham em suas etapas proximidades ao sistema Co.fotográfico e, ao mesmo tempo, diferenciavam-se em algum aspecto um dos outros para a devida observação e verificação do que tinham em comum. Por exemplo, as etapas e proposições que usam empatia no *Design Thinking* e Design Social não é algo contemplado em Gestão de Design, ao mesmo tempo que essa abordagem proposta por Mozota (2011) estrutura de forma mais prática e sistematizada os projetos. O Design Social teve maior quantidade de métodos abordados, pois a escolha aconteceu pela proximidade de identificação com o caráter do sistema, que é sociopolítico.

Sob influência das abordagens que propõem recursos gráficos para planejamento e desenvolvimento de projetos, foi considerado e decidido que a organização conceitual de elementos e as boas práticas, decorrentes do desenvolvimento dos projetos relacionando Design, Fotografia, Cocriação e Comunicação Digital, fossem ainda organizados e apresentados com recursos de Design Gráfico.

Atendendo o interesse de representar graficamente os elementos e processos pesquisados e desenvolvidos, foram compostos gráficos que apresenta, de modo visual e organizado, modelos e tópicos pesquisados que interessam a este estudo (Figura 61)

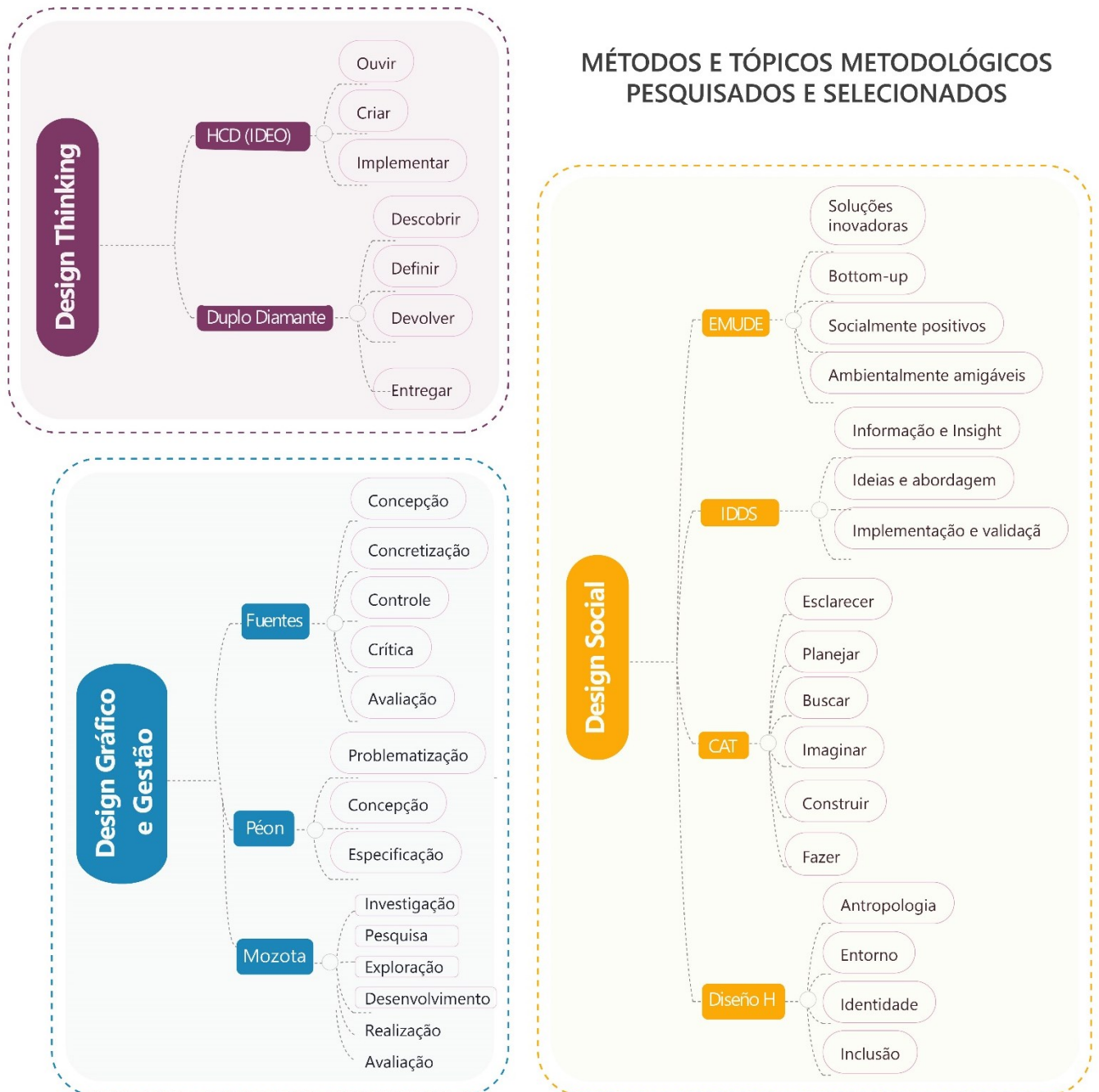


Figura 60: Métodos de Design Thinking, Design Social, Design Gráfico e Gestão.
Criação da autora.

O estudo e a seleção dos recursos de Design agrupados de acordo com as três áreas metodológicas ofereceram a base para a localização de elementos e procedimentos na estrutura gráfica do sistema. Para tanto, considerou-se os três conjuntos de procedimentos e ações necessárias para o desenvolvimento dos projetos: (1) encontrar; (2) realizar e (3) compartilhar, reunindo nessa ordem recursos para: (a) pesquisa e planejamento, (b) criação e desenvolvimento e (c) entrega e implementação (Figura 62).

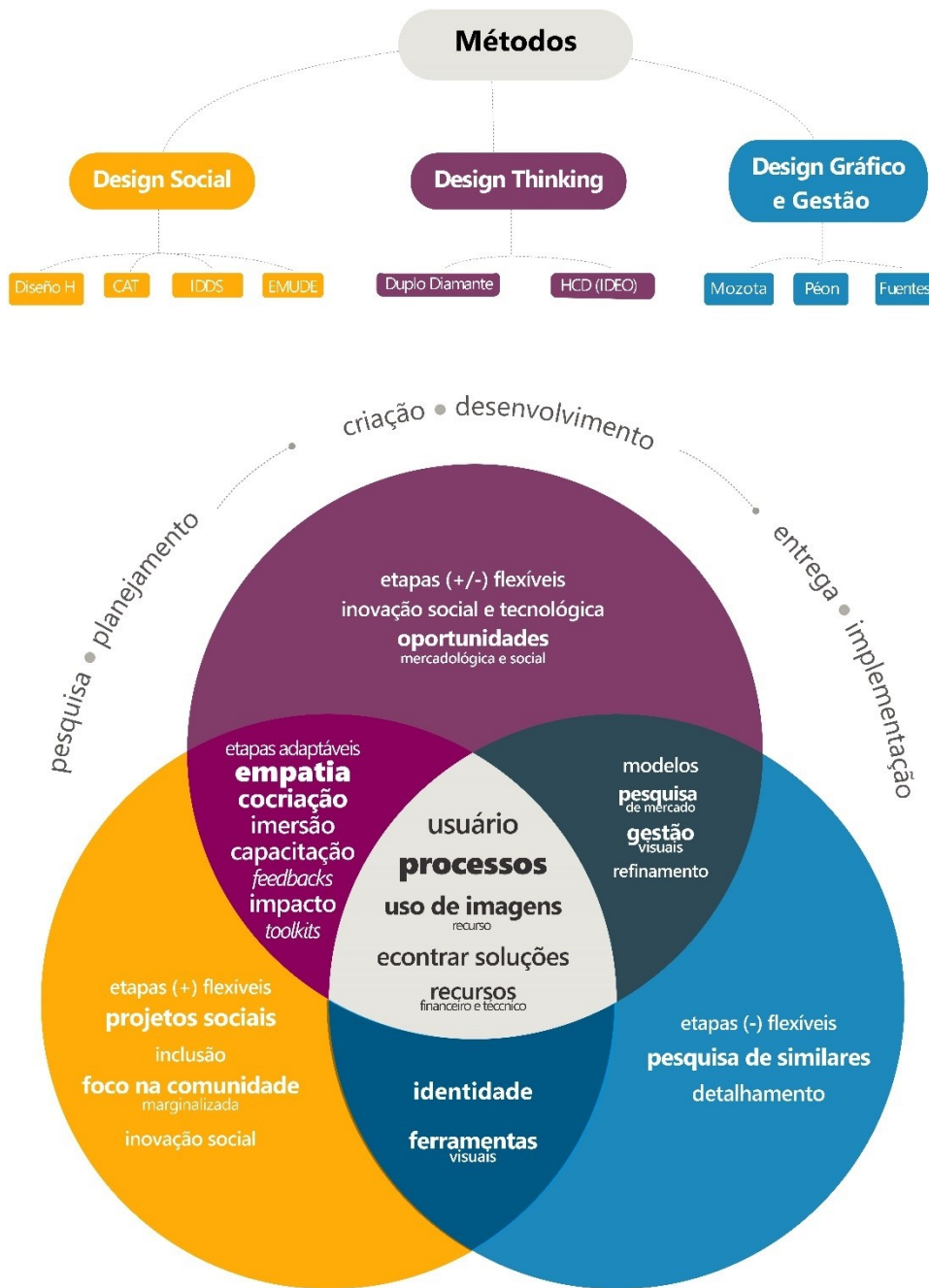


Figura 61: Procedimentos na composição dos grupos de ações para encontrar, realizar e compartilhar.

Criação da autora.

Flexibilidade, interações sociais e cocriação são atitudes fundamentais em todo o processo, porque devem fundamentar a dinâmica de todas as etapas, assim como também há a necessidade de recursos formais ou tecnológicos:

- a) A etapa inicial de **pesquisa e planejamento** requer exploração atenta e seleção de necessidades ou oportunidades entre as possibilidades observadas para o desenvolvimento de projetos cocriativos. Desde o início, é interessante que as possibilidades sejam exploradas e selecionadas em conjunto com parceiros e coerentes com os grupos de interesse. Assim, relacionadas às competências interpessoais e interativas requerem especialmente os recursos de: **empatia, cocriação, imersão**, como capacidades requeridas e ferramentas de impacto. Contudo, as atividades de pesquisa e planejamento também requerem **recursos tecnológicos de pesquisa de possibilidades e gestão visual de projetos**, entre outras.
- b) A etapa de **criação e desenvolvimento** já começa em interseção com o planejamento, considerando-se as **escolhas realizadas no processo de seleção de possibilidades e recursos de gestão e desenvolvimento**. Uma vez, que o projeto foi minimamente configurado, seu aprimoramento é positivamente complementado com a **pesquisa de similares**, inclusive entre os projetos já realizados pelos próprios participantes. Com a definição **detalhada** do projeto, parte-se para o desenvolvimento da identidade coletiva e ações necessárias à realização do projeto.
- c) A etapa de **entrega e implementação** também ocorre em interseção com a etapa anterior, primeiramente, com a entrega do projeto aos próprios participantes, considerando-se também o planejamento coerente com os grupos sociais de interesse. Isso justifica a realização de **projetos sociais**, com **foco na comunidade** e em busca de **inovação social**, especialmente, associada às mudanças simbólico-culturais por meio da produção de imagens fotográficas.

Os elementos centrais do sistema são coerentemente indicados na interseção central do gráfico (Figura 62), porque o foco do projeto é dirigido aos usuários, sendo desenvolvidos por processos, com uso de imagens na produção e publicação de fotografias e nos gráficos da gestão visual de processos e ações. As parcerias e as ações, que tem influência de *Design Thinking* e Design Social,

implicaram na flexibilização entre as etapas e o foco na interação dos participantes e a comunicação influente com os públicos de interesse, considerando-se ainda as potenciais inovações sociais e o uso criativo e eficiente da tecnologia, nas áreas de Fotografia (execução) e Design (gestão)

Observou-se ainda que o conhecimento e a prática de pesquisa mercadológica e comunicação com o mercado, também, oferecem recursos potencialmente úteis aos projetos sociais. Acredita-se que, inclusive, os projetos sem fins comerciais também se beneficiam desses recursos, especialmente, os que foram desenvolvidos e são adotados nas estratégias e ações de *Marketing Digital*. Isso é evidente nos processos de compartilhamento em rede *online*, principalmente, porque indicam modos de publicações em diferentes plataformas que reúnem redes sociais digitais. Aliás, há recursos digitais disponíveis para a metrificação dos acessos e outras interações e reações dos públicos de interesse com relação aos formatos e ao conteúdo das publicações. Podendo-se considerar ainda a repercussão como mídia espontânea e as recorrências que assinalam o engajamento do público (ROCK CONTENT, 2019). Além disso, em níveis mais especializados ocorre a atuação de áreas como Design de Sistemas e Design Participativo, centrado no conceito de “codesign” (VELDEN; MÖRTBERG, 2014).

Nas pesquisas realizadas para este estudo foram identificados e selecionados *websites* que descrevem recursos digitais, como a plataforma *Design Method Toolkit*, que foi desenvolvida pela instituição *Digital Society School* (2019) para descrever ferramentas tecnológicas usadas em Design. O *website Ideas for change* que também descreve e disponibiliza *toolkits* para projetos sociais que desenvolvem a cocriação: *Making Sense*, *Future Proof Lab* e *Pentagrowth*, entre outros (IDEAS FOR CHANGE, 2019). A seguir são apresentados e descritos recursos e/ou ferramentas úteis ao desenvolvimento de projetos sociais e cocriativos:

- **Painéis Visuais** exibem os resultados da pesquisa visual e permitem o refinamento da visualidade adotada no projeto. Como fonte de pesquisa, indica-se a plataforma *online Pinterest*²⁹, que disponibiliza um amplo e

²⁹ Disponível em: <https://pinterest.com/>

diversificado banco de imagens e com a possibilidade de criação de painéis por vários usuários ao mesmo tempo;

- **Reunião cocriativa** é um processo de interação com parceiros que resulta em soluções coletivas por processos compartilhados em diferentes etapas ou momentos dos projetos. Alguns modelos similares são: *future workshop*, usado pela *Participate in Design* (VELDEN; MÖRTBERG, 2014) e *Design Sprint* criado por *Google Ventures* (KNAPP, 2017). Nas reuniões cocriativas podem ser utilizados outros recursos auxiliares como: *storytelling*, *brainstorm*, mapa de empatia, mapa conceitual e outros;
- **Storytelling** é o processo de contação de histórias que foi recuperado da tradição oral, sendo agora frequentemente usado em *Marketing*, com diferentes narrativas, verbais, visuais e audiovisuais, entre outras. O uso criativo desse recurso requer o desenvolvimento de modos de contação de histórias mais dinâmicas, coerentes e persuasivas (DENNING, 2005).
- **Brainstorm** consiste na possibilidade de livre expressão de pensamentos díspares ou mesmo incoerentes por integrantes de um processo coletivo, como uma “técnica colaborativa para estimular a geração de um grande número de ideias em um curto espaço de tempo” (VIANNA, 2010);
- **Mapa mental** é um gráfico de construção artesanal, individual ou coletiva, que organiza ideias ou informações de modo sistemático em hierarquia lógica ou pragmática como organograma ou mapa do conhecimento. Nos processos coletivos, é usado para expressar, organizar e explorar as possibilidades do conhecimento comum ou comunitário (Ibid.).
- **Mapa de empatia** é o registro gráfico e escrito de pensamentos e sentimentos individuais sobre uma temática ou situação. Nos processos coletivos, cada integrante registra seus afetos sobre uma situação ou temática, expressando suas dores e ganhos afetivos (DIGITAL SOCIETY SCHOOL, 2019).
- **Cartões de empatia** também são produzidos artesanalmente, com escrituras e imagens, no formato de uma carta de jogo, apesar da possibilidade de construção e impressão prévia de uma estrutura para preenchimento individual. O uso individual dos cartões de empatia permite a posterior

composição do mapa coletivo de empatia. Os cartões são comumente adotados em processos de *codesign*, para visualizar processos, expressar prioridades ou inspirar trabalhos criativos (VELDEN; MÖRTBERG, 2014);

- **Caderno de sensibilização** é um recurso que reúne informações verbais e visuais de participantes ou usuários, como um dossiê composto pelas próprias pessoas interessadas em conquistar a empatia de outrem. Todavia, isso pode ser proposto como meio de conhecimento de experiências, emoções e sensações vivenciadas pelos participantes do projeto (VIANNA, 2010);
- **Sessão generativa** também é um momento para a expressão presencial e verbal de vivências e emoções dos integrantes diante do grupo e pode ser realizado com base no que foi previamente registrado no caderno de sensibilização. Assim, a comunidade estará previamente informada e engajada nos temas propostos (Ibid.);
- **Mapa de histórias** pode ser um produto independente e autônomo, substituindo outros recursos, ou ser a síntese do caderno de sensibilização e da sessão generativa. Um registro sintético de aspectos relevantes do conhecimento coletivo. Assim, orienta os trabalhos e as discussões posteriores, como um mapa coletivo ou um conjunto de mapas individuais dos participantes (Ibid.).
- **Um dia na vida** (*day in the life*, DIGITAL SOCIETY SCHOOL, 2019) é uma vivência imersiva, que situa as vivências sensoriais e emocionais do participante no período máximo de 24 horas. Durante esse tempo, é registrada a dinâmica de eventos objetivos e subjetivos, para serem destacados aspectos relevantes no desenvolvimento do projeto.
- **Dinâmica de empatia** decorre da disposição de vivenciar empaticamente as expressões e narrativas de outrem, em um momento de envolvimento na observação das atitudes e na escuta das histórias dos participantes. Enquanto isso, ocorrem também os registros fotográficos das imagens do projeto fotográfico cocriativo, refere-se as dinâmicas propostas na experiência como docente e fotógrafa;

- **Dinâmica da câmera mágica** é um exercício artesanal do processo fotográfico que, também, resulta em uma vivência subjetiva e interativa com cenário ou campo de observação. Através da observação da cena por pequenas aberturas de diferentes formatos no centro de cartões pretos, os participantes são estimulados a perceberem e vivenciarem os dilemas e os efeitos do enquadramento fotográfico. Os exercícios também podem ser realizados com a interferência de superfícies transparentes e coloridas (filtros) na pequena área da abertura dos cartões, refere-se as dinâmicas propostas na experiência como facilitadora.
- **Business Model Canvas** é um recurso gráfico ou visual de gestão de projetos, com um diagrama simples em folha de papel ou tela digital³⁰, para registro e análise de parceiros, atividades, propostas de valor, segmentos e canais, entre outras informações e adaptações (OSTERWALDER; PIGNEUR, 2010);
- **Aplicativos diversos** são programas ou *softwares* geralmente suportados em plataformas digitais conectadas em rede e que podem ser acessados *online*. Todavia, o uso dos aplicativos necessita do uso de computadores, tablets ou *smartphones*. As principais plataformas de acesso a aplicativos para execução ou gestão de projetos observados nas pesquisas foram: *Instagram, Flickr, Pinterest, Facebook, Snapseed, VSCO, Lightroom, Photoshop, Trello, Monday e Google Analytics*³¹.

Diversos gráficos, em formato de mapas, organogramas, tabelas e outros, tradicionalmente, são usados no planejamento e no registro de processos mentais, individuais ou coletivos, para a gestão de ideias e ações. Na gestão de projetos ou processos, em diferentes campos de interesse ou áreas do conhecimento, é recorrente o uso de gráficos manuais ou pré-fabricados. Os gráficos manuais costumam ser realizados de acordo com as circunstâncias do momento. Por sua vez, os pré-fabricados são previamente preparados para

³⁰ Disponível em: <https://www.strategyzer.com/canvas>

³¹ Disponíveis em: <https://www.instagram.com/>; <https://www.flickr.com/>;
<https://www.pinterest.com/>; <https://fb.com/>; <https://snapseed.online/>; <http://tiny.cc/1wl5iz>;
<https://www.adobe.com/>; <https://trello.com/>; <https://monday.com/>;
<https://analytics.google.com/analytics/web/>

atender situações ou necessidades já conhecidas, estando disponíveis em suportes impressos ou digitais. Projetar gráficos como recursos da gestão de comunicação, conhecimento, organização, processos ou projetos é parte tradicional das atividades de Design Gráfico. Porém, com a atual consolidação de projetos e ações coletivas e interativas, houve expressiva ampliação na proposição e no uso de diferentes gráficos, principalmente, para a composição e a visualização coletiva de informações. Em parte, isso ocorreu devido à ampla influência de *Design Thinking* nos processos de gestão.

Além de gráficos, as interações coletivas também requerem dinâmicas interpessoais que, psicológica e intersubjetivamente, organizem as atuações ou manifestações dos participantes de grupos ou comunidades de criação, discussão e trabalho. Anteriormente, os ritos de participação eram predominantemente estabelecidos por pessoas que ocupavam as posições de liderança. Isso caracteriza o ordenamento e a gestão verticalizada e os demais participantes são seguidores das regras pré-determinadas pelos gestores. Atualmente, devido à necessidade de horizontalizar as decisões coletivas sobre os ritos de participação, todos os participantes são colaboradores cocriativos e corresponsáveis pelo desenvolvimento eficiente de processos ou projetos coletivos.

Em várias propostas coletivas como, por exemplo, os projetos cocriativos baseados em Fotografia, o envolvimento de parceiros ou colaboradores requer engajamento emocional e vivencial. Isso determina que “identificação” e “empatia” sejam conceitos e práticas centrais em propostas ou projetos desse tipo. Por isso, alguns recursos que tradicionalmente são usados de maneira lógica e objetiva, foram adaptados para a expressão de vivências pessoais, enfatizando-se os aspectos psicológicos vivenciais, subjetivos e emocionais. Assim, mapas gráficos, narração de histórias, cadernos de registros, composição de cartões e depoimentos, entre outros recursos foram adaptados para registrar as expressões subjetivas. Isso é principalmente indicado por nomes de recursos ou “ferramentas” acrescidas com palavras como: “empatia”, “sensibilização”, “vida” e “mágica”, entre outras, como visto na listagem anterior.

De acordo com as condições do momento ou com o objetivo da dinâmica em grupo, há diversos recursos para serem usados, sendo alguns complementares entre si e outros equivalentes. O uso de dois ou mais recursos equivalentes é redundante, por isso, a escolha sobre quais recursos são mais apropriados depende das circunstâncias.

No caso da complementariedade de recursos, há diferentes combinações que podem tornar a atividade lúdica e eficiente. Por exemplo, mapas mentais ou de empatia e cadernos de sensibilização, desde que previamente produzidos, podem guiar e ilustrar os depoimentos ou a contação de histórias dos parceiros. Na preparação para a criação de mapas mentais ou de empatia e de cadernos de sensibilização ou, ainda, na posterior produção de mapas de histórias, são comumente usadas imagens pré-selecionadas ou registros imediatos de imagens dos parceiros, além do uso de materiais diversos como: fios de várias cores e espessuras, lápis, papel colorido, *post-its*, além de cola, tesoura e outros instrumentos, incluindo um suporte para apresentar as imagens e os outros elementos. Por exemplo, ao sugerir a criação de mapas mentais para ilustrar depoimentos ou contação de histórias, Velden e Mörtberg (2014) propõem que os participantes usem uma folha grande de papel, para suportar uma imagem central que os representem. Também, devem incluir imagens de pessoas e coisas relacionadas com sua vida e atividades, sendo que ao esclarecer coletivamente suas escolhas, as pessoas começam a compartilhar suas histórias. Também, é possível compor sequências de imagens e outros elementos em um mesmo suporte ou em vários suportes justapostos, compondo conjuntos de imagens ou *storyboards*, para a contação de histórias ou *storytelling* (Ibid.).

Nos projetos coletivos ou comunitários e cocriativos, são coerentes e eficientes aos recursos já indicados e relacionados às palavras: “empatia”, “sensibilização”, “vida” e “mágica”, entre outras de conotação emocional, subjetiva e imaginativa. A realização de projetos deste tipo e a adoção dos recursos aqui destacados requerem ainda níveis específicos de envolvimento de parceiros, participantes e público de interesse (Figura 63). Nos *workshops* ou oficinas de Fotografia, a fotógrafa facilitadora e mediadora do projeto, inicialmente, foi a

referência pessoal do projeto. De modo semelhante, no projeto cuja parceria central ocorreu entre a fotógrafa e a pessoa depoente e fotografada, por haver a variação continuada das parcerias advindas do interesse de pessoas da comunidade, mais uma vez, a fotógrafa permaneceu como referência da continuidade do projeto.

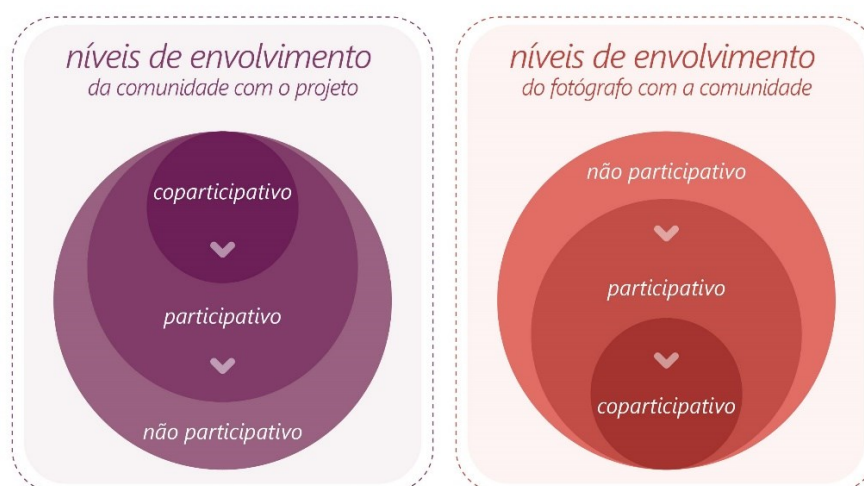


Figura 62: Níveis de envolvimento da comunidade com projeto e desse com a comunidade.
Criação da autora.

O processo desejado é intersubjetivo e cocriativo, por isso, o nível de excelência nos projetos é **coparticipativo** (Figura 63). O que se busca são o envolvimento recíproco e a interação coparticipativa entre projeto e comunidade, em um contexto sociocultural: estético, simbólico e político, que seja coerente com o público de interesse. Os termos **não participativo** e **participativo** foram inspirados na técnica de observação descrita por Marconi & Lakatos (1996), sendo o primeiro quando o observador entra em contato com a comunidade sem se envolver, observando de fora, e o segundo quando há envolvimento. Porém, o termo **coparticipativo** foi criado aqui para salientar a necessidade de um nível mais aprofundado e cocriativo. Desse modo, tem-se a visão da comunidade que é de dentro para fora, em relação ao contexto da temática em que vive, e do fotógrafo que observa de fora, mas busca um envolvimento dentro, com maior profundidade para entender e se relacionar com aquele que é fotografado.

8.3 Aspectos detalhados

Confirma-se que os recursos tecnológicos e as práticas centrais dos projetos são centrados em Fotografia digital, por suas funções de registro e linguagem visual e pela popularização do acesso a sistemas móveis de produção de imagens digitais, com a ampla abrangência da comunicação em rede *online*.

O parágrafo anterior resume a dinâmica tecnológica dos projetos propostos que, principalmente, destacam-se por sua realização coparticipativa com pessoas, comunidades e públicos de interesse. A associação entre: (a) projetos (intenções), (b) pessoas (desejos, interesses) e (c) tecnologia (recursos), principalmente, requer necessidades e oportunidades, realizações e compartilhamentos.

Tudo isso define os verbos “encontrar”, “realizar” e “compartilhar” na estrutura central do sistema de projetos aqui descrito:

1. **Encontrar**: necessidades, oportunidades, parceiros e recursos. Isso requer inicialmente uma etapa exploratória, que também é recuperada e continuada durante as outras etapas do projeto, devido aos requisitos específicos de cada momento;
2. **Realizar**: parcerias, estudos, planejamento, procedimentos, ações, produções e produtos, com o uso sensível, inteligente e eficiente dos recursos disponíveis;
3. **Compartilhar**: oportunidades, atuações, produções e produtos com parceiros ou participantes, comunidades, públicos de interesse, entre outros. O compartilhamento ocorre desde o início e também é continuado durante e após o desenvolvimento do projeto.

Como foi indicado, as ações centrais do sistema não são estanques e também não ocorrem em sequência linear, porque são cíclicas, sendo retomadas no percurso de desenvolvimento dos projetos. Contudo, o verbo **encontrar** predomina nas **etapas preparatórias** do projeto. Por sua vez, **realizar** demarca o **processo intermediário** no desenvolvimento dos projetos, enquanto, o processo de **comunicação dos resultados** é o campo de domínio do verbo **compartilhar**.

Para fixar os momentos de domínio de cada verbo e tendo a prática fotográfica como processo básico e central dos projetos, optou-se por designar a ênfase no verbo **encontrar** como **pré.fotografia**, a ênfase no **realizar** como **fotografia e pós.fotografia** e a ênfase no verbo **compartilhar** como **publicação**:

1. **Pré.fotografia** é a parte demarcada principalmente por processos exploratórios para a realização do verbo **encontrar**;
2. **Fotografia** é a parte demarcada pelo verbo **realizar**, a começar com a realização de produções e dinâmicas previamente necessárias à prática fotográfica, incluindo principalmente a **produção de fotografias**;
3. **Pós.fotografia** também é uma parte do verbo **realizar**, sendo demarcada por ações de seleção, edição e acabamento de processos e produtos, inclusive, para posterior publicação;
4. **Publicação** é a parte em que ocorre o amplo compartilhamento com os públicos de interesse e com o público em geral, principalmente, com a comunicação digital em rede *online*, tipificando o domínio do verbo **compartilhar**.



Figura 63: Ações detalhadas dos verbos: encontrar, realizar e compartilhar.
Criação da autora.

Como foi anteriormente indicado, apesar da visualização linear das partes (Figura 64), o gráfico em linha só é possível se considerar o predomínio sequencial de ações relacionadas aos verbos: encontrar, realizar e compartilhar.

Mas, apesar do predomínio das ações aceitarem a linearidade, pontualmente, há múltiplos processos e ações de domínio de um verbo que são necessários e ocorrem também nas outras partes, as quais são dominadas por outros verbos. Algumas ações também podem acontecer simultaneamente, por exemplo, parte da equipe pode estar fazendo a captura de imagens (parte 2), enquanto outros participantes estão buscando recursos legais, como ajustando documentos para o direito de uso de imagem (parte 1), ou ainda outros participantes estão planejando as estratégias de divulgação (parte 4).

Na representação de cada uma das partes dos projetos estruturados no sistema proposto é apresentado um símbolo gráfico como representação visual (Figura 65):

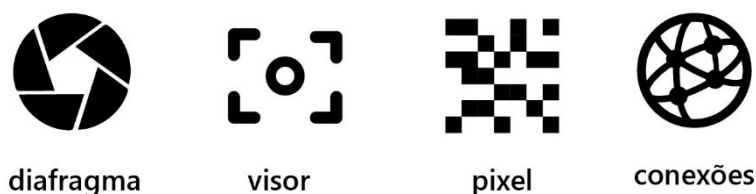


Figura 64: Símbolos gráficos das partes dos projetos no sistema.
Criação da autora.

1. O símbolo **Diafragma** denota de maneira estilizada o elemento físico de entrada da luz no aparato fotográfico e representa a parte **pré.fotográfica**, demarcando o limite entre os ambientes externo e interno;
2. O símbolo **Visor** denota de maneira estilizada o elemento físico de visada do fotográfico sobre a imagem captada no aparato e a parte **fotográfica** porque, a partir do que é visto ocorre o ato fotográfico;
3. O símbolo **Pixels** denota de maneira estilizada os elementos básicos que são alterados ou ajustados nos processos de edição das imagens, para representar a parte **pós.fotográfica**;
4. O símbolo **Conexões** denota linhas e pontos em uma esfera, para representar a **publicação** entre os pontos de conexão em rede *online* e com amplitude global.

Através de recursos e elementos gráficos é, portanto, realizada a síntese visual de conceitos, relações, interações e procedimentos, configurando visualmente o sistema de estruturação dos projetos fotográficos cocriativos.

No formato de cartões verticais (*cards*), inspirado nas telas de *smartphones* e visualizações de aplicativos digitais, foram representadas as quatro partes do sistema, reunindo ações dominadas pelos verbos: encontrar, realizar e compartilhar. Assim, orienta-se visualmente o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos. Também, cada carta é visualmente identificada com um símbolo gráfico. De maneira estilizada, os símbolos denotam elementos relacionados ao aparato fotográfico digital e à rede *online*, além de representarem as partes do sistema. Inclusive, a seguir são indicados o processo e as imagens escolhidas na seleção de tons e cores para a representação gráfica (Figura 66).

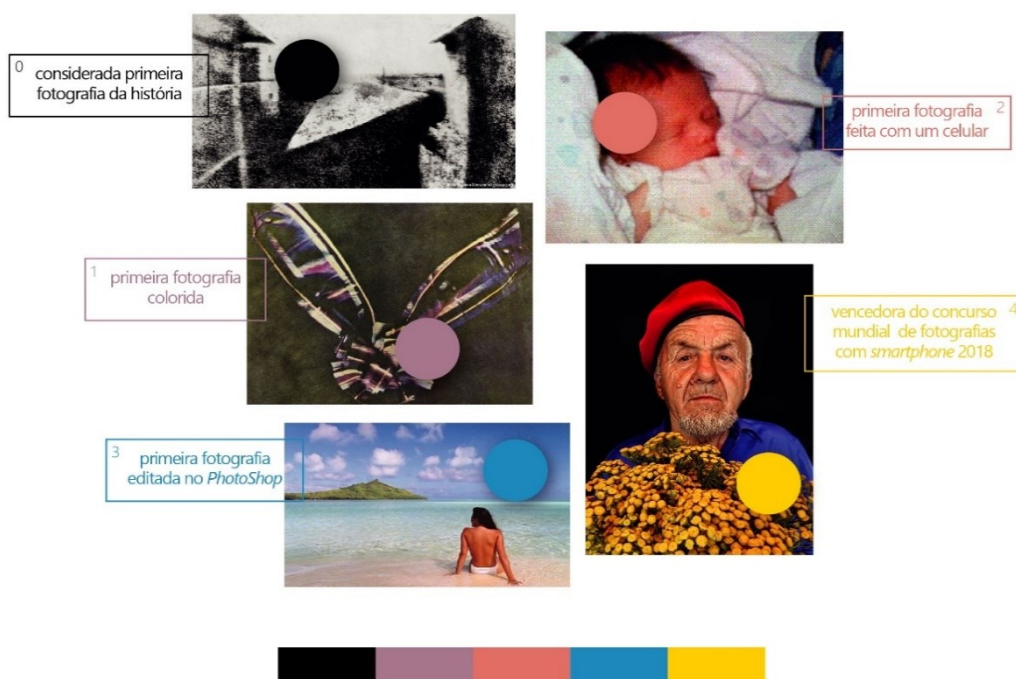


Figura 65: *Moodboard* para seleção da paleta de cores.
 Fonte: Imagens (0) Niepce (1826), (1) Maxwell (1861),
 (2) Khan (1997), (3) Knoll (1987), (4) Koszowska (2018).

Optou-se por destacar as partes básicas e gerais do detalhamento com tons de valor absoluto, associando-as ao início da prática fotográfica analógica

em preto e branco. As outras proposições a seguir, entretanto, são graficamente representadas com cores em monocromia, também, referentes ao desenvolvimento da tecnologia fotográfica em cores e posteriormente digital. Os produtos pioneiros na história da Fotografia e da edição digital foram escolhidos para compor o *moodboard* de seleção dos tons e das cores para a representação gráfica dos aspectos detalhados (Figura 65). Em síntese, as imagens que compuseram o *moodboard* foram historicamente consideradas como:

- A primeira fotografia produzida por Joseph Niepce (1826);
- A primeira fotografia colorida produzida por James Clerk Maxwell (1861);
- A primeira fotografia de celular produzida por Philippe Khan (1997);
- A primeira fotografia editada no *PhotoShop* por Thomas Knoll (1987);
- A fotografia vencedora do *MPA* de Dominika Koszowska (2018).

Além do uso dos tons preto e branco, como referência à imagem indicada como a primeira fotografia da história, a **cor violeta**, adotada para detalhar graficamente os elementos e aspectos da primeira parte, **pré.fotográfica**, foi selecionada da imagem de uma das primeiras fotografias coloridas. Por sua vez, a cor **rosa**, adotada para detalhar graficamente os elementos e aspectos da parte **fotografia**, foi selecionada da primeira fotografia produzida com um aparelho celular e a cor **azul**, adotada para detalhar graficamente os elementos e aspectos da parte **pós.fotográfica**, foi selecionada da primeira imagem editada no programa digital *PhotoShop*. Por último, a cor **amarelo-alaranjado**, adotada para detalhar graficamente os elementos e aspectos da parte **publicação**, foi selecionada da fotografia digital vencedora do prêmio *Mobile Photography Awards* (MPA). A partir das seleções cromáticas e suas derivações de nuance ou tonalidade, foi proposto um variado espectro de cores para caracterizar as representações gráficas do detalhamento de partes do sistema (Figura 67).



Figura 66: Variações de cores para o detalhamento gráfico de partes do sistema.
Criação da autora.

As ações e produtos aqui apresentados, na projeção de informação gráfica e composição de identidade visual com fundamento histórico-conceitual, servem de exemplos sobre o processo de trabalho em Design Gráfico, cumprindo finalidades de Design de Informação e Identidade Visual.

8.3.1 Detalhamento pré.fotografia

Regida pelo verbo **encontrar**, na **pré.fotografia** é necessário buscar, conhecer e organizar a equipe de parceiros, pesquisar temas, configurar pré-projetos e reconhecer recursos disponíveis: teóricos, práticos ou tecnológicos, financeiros e jurídicos.

Os elementos e aspectos básicos são indicados em três cartões: (1) **escolher**: projeto, equipe, tema e relação; (2) **planejar**: reuniões, escopo ou abordagem; (3) **viabilizar**: capacitação, recursos técnicos, financeiros e legais (Figura 68):

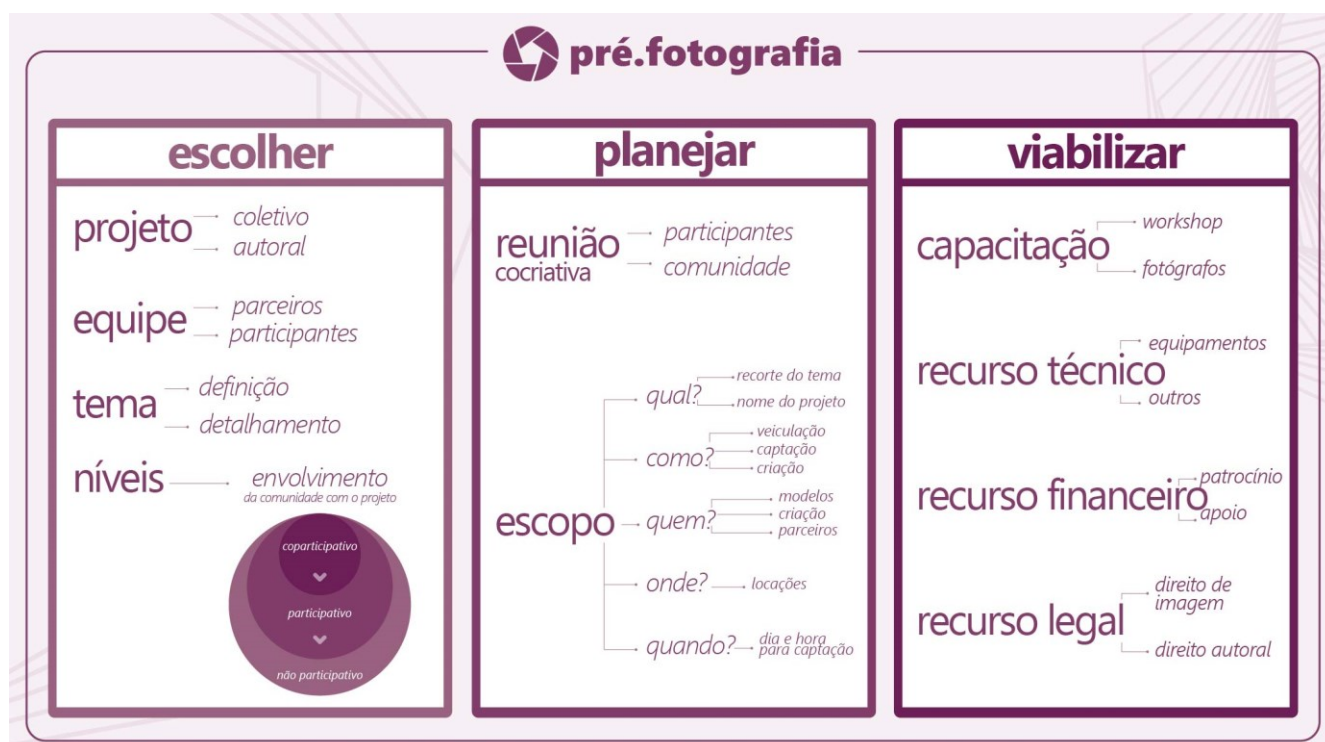


Figura 67: Cartões de organização e controle da parte pré.fotografia. Criação da autora.

1. No primeiro cartão (**escolher**), considera-se inicialmente as **características do projeto** em proposição, que podem ser **coletivo**, quando existem mais de um participante encarregado de fotografar ou **autoral**, quando existe apenas um fotógrafo, assegurando de maneira crítica e ativa sua configuração horizontal e predominantemente **coparticipativa** e **cocriativa**. Isso implica na definição e na atuação da **equipe** com: **parceiros** e **participantes**, permanentes ou eventuais, incluindo prestadores de serviços ou fornecedores de insumos. Os parceiros são colaboradores e os participantes são integrantes igualitários e cocriativos. O ideal é que os participantes permanentes sejam, também, parceiros. A **definição** e o **detalhamento** do **tema** são diretamente relacionados aos públicos de interesse integrantes da comunidade que deve ser culturalmente contemplada e representada no contexto sociopolítico. Além de se considerar os **níveis de envolvimento** da comunidade com o projeto.

2. No segundo cartão (**planejar**), são indicados os processos sequenciais de planejamento de estratégias e ações que, no desenvolvimento do projeto, possam confirmar as escolhas previamente decididas. Assim, é necessário **realizar reuniões** com os participantes e com representantes da comunidade ou dos públicos de interesse. Além de realizar o planejamento de cada estratégia ou ação, definindo seu **escopo** e abrangência: Quê? Como? Quem? Onde? Quando?
3. No terceiro cartão (**viabilizar**), considera-se as condições imediatas e os recursos necessários ao desenvolvimento do projeto. Por exemplo, em oficinas ou *workshops* de fotografia digital é necessário nivelar o conhecimento, trocando conhecimentos que capacitem o coletivo nas atividades fotográficas. Em processos colaborativos e cocriativos, todos ensinam e aprendem, de acordo com suas possibilidades e potenciais. Isso a **capacitação** para o grupo atuar nas diversas atividades do projeto. Há ainda recursos necessários à realização do projeto, que também devem ser considerados, como os **recursos técnicos, financeiros e legais**.

Em decorrência dos tipos de projetos que o sistema contempla são indicadas **reuniões cocriativas**, por integrarem os participantes como agentes criativos e interativos na modelagem de proposições e decisões. Outros recursos anteriormente citados, como *brainstorm*, mapa mental ou de empatia podem e devem ser adotados nas reuniões cocriativas. Além disso, pode-se também adotar o método *future workshop*, indicado pela organização comunitária *Participate in Design* (VELDEN; MÖRTBERG, 2014), ou *Design Sprint*, criado por *Google Ventures* (KNAPP, 2017). Outros recursos para gestão de projetos são os aplicativos como *Trello* e *Monday*, para o trabalho *online* com vários parceiros ou colaboradores e a ferramenta *Business Model Canvas*, pode também servir para o registro e a visualização de ações do projeto.

8.3.2 Detalhamento fotografia

Regida pelo verbo **realizar**, nesta parte **fotografia**, ocorre a produção material do projeto. Os produtos decorrentes são mediadores ou finais. Caso

sejam necessários, figurinos, cenários e iluminação são mediadores e os produtos finais são as fotografias que, posteriormente, serão selecionadas, editadas e publicadas. Isso é indicado em dois cartões, sendo os produtos mediadores contemplados no cartão (1) **organizar** a interação entre os aparatos tecnológicos e o ambiente dos registros fotográficos; (2) **registrar** as imagens em fotografias digitais (Figura 69):



Figura 68: Cartões da parte fotografia do detalhamento do sistema. Criação da autora.

1. No cartão (**organizar**), como o primeiro da parte **fotografia**, são indicadas as ações de preparação da realização dos registros fotográficos. Isso possivelmente implica em **produção** de figurinos e cenários, realização do projeto de iluminação, preparação dos **equipamentos** e outras providências, para que as mensagens fotográficas assumam a estilística, a temática e o simbolismo previstos na parte anterior do projeto.
2. No cartão (**registrar**), que é o segundo e último da parte **fotografia**, são realizados os registros fotográficos, de acordo com a qualidade da informação

prevista no projeto. Neste caso, além da atuação do fotógrafo ou fotógrafos, também, há a participação do ambiente e do equipamento e a parceria das pessoas fotografadas. Em situações anteriores ou, no mais tardar, durante a organização, deve ter havido o preparo para a atuação coparticipativa do fotógrafo com a comunidade, referindo-se aos **níveis** de envolvimento entre fotógrafo e sujeito-fotografado. Porém, como foi assinalado anteriormente, os parceiros fotografados também realizam suas performances pessoais no momento dos registros fotográficos. Assim, antecipando a **captura** das imagens, também, há os cuidados imediatos com a relação cocriativa e coparticipativa com os parceiros diretamente envolvidos no processo de registro das imagens.

Na parte **fotografia**, podem e devem ser retomados as pesquisas e os recursos de plataformas digitais *online* como: *Pinterest* e *Instagram*. Durante os registros fotográficos, em parceria com as pessoas fotografadas ou com outros parceiros do projeto, devem ser resgatados os recursos de sessão generativa, cadernos de sensibilização e dinâmica de empatia, como foram apresentados por Vianna (2010). É relevante que as experiências afetivas e intersubjetivas sejam resgatadas e reforçadas, sendo essas contextualizadas pelo roteiro lógico e objetivo do projeto que, inclusive, pode estar registrado em mapa de história, *store board* ou em outra ferramenta de registro de narrativas.

8.3.3 Detalhamento pós.fotografia

Sendo igualmente regida pelo verbo **realizar**, o trabalho de **pós.fotografia** é concentrado na pós-produção das fotografias digitais, com a seleção do material bruto, edição final das imagens e composição de álbuns, além da produção de material auxiliares, como a marca do projeto e outros produtos gráficos de comunicação.

As ações ou realizações são detalhadas em três cartões. (1) O cartão **selecionar** indica a necessidade de uma **curadoria** (formal ou informal), para a escolha das fotografias e ordenamento das imagens para publicação. Para tanto, há critérios relacionados às **configurações**, relacionados com questões técnicas

e visuais ou estético-simbólicas. Isso implica na maior ou menor coerência entre as imagens e os resultados previstos no projeto. (2) O cartão **editar** indica adaptações, como cortes e tratamentos digitais das **fotos** e a organização do material no projeto de **diagramação** dos materiais secundários. (3) O cartão **exportar** indica a necessidade de enviar o material produzido para finalização em formatos técnicos que possibilitem a posterior publicação em rede *online* sem distorções de formato ou grande perda de qualidade. Os três cartões: selecionar, editar e exportar são apresentados a seguir (Figura 70):



Figura 69: Cartões da parte pós.fotografia do detalhamento do sistema.
Criação da autora.

1. No primeiro cartão (**selecionar**), destaca-se o processo de seleção do material bruto com a prévia definição de critérios e configurações positivas, como recursos de **curadoria**. Isso implica na avaliação das **configurações** coerentes com os objetivos do projeto. Mas, de maneira diferente de outras curadorias, que são realizadas por especialistas convidados, considera-se que os critérios de seleção e a escolha das imagens também sejam definidos de maneira cocriativa com os parceiros do projeto;

2. No segundo cartão (**editar**), considera-se que há diversos recursos de edição de **fotos** digitais, para a definição de formatos e efeitos de pós-produção, os quais podem e devem ser usados no ajuste visual das fotografias, de modo coerente com os objetivos do projeto. Além disso, considera-se a organização ou a composição das imagens em conjunto e a produção de materiais secundários de comunicação no item **diagramação**.
3. No terceiro cartão (**exportar**), considera-se a avaliação e os ajustes, concluindo a **arte final** de todo o material produzido e a **revisão** ou a adaptação dos formatos técnicos em programas que garantam sua integridade para **enviar** e publicar o trabalho em plataformas digitais interligadas com redes sociais *online*.

Para **edição** de imagens digitais há *softwares* acessíveis *online*, como: *PhotoShop* e *LightRoom* que são suportados e usados em computadores *desktops* ou *notebooks*. Há ainda outros aplicativos como: *Instagram* e *Snapseed*, que podem ser usados em *tablets* e *smartphones*. Além disso, as imagens fotográficas resultantes do projeto devem ser reunidas como um produto único, por exemplo, uma mostra ou exposição digital *online* que deve ser identificada por um nome ou título, que pode ser composto com *lettering* específico, compondo um logotipo e merecendo ainda um símbolo ou um *slogan*, além de ser justificada com apresentações orais, audiovisuais ou textos escritos. Tudo isso compõe o **material secundário** que complementa e enriquece o produto principal do projeto. Por fim, ainda é necessário organizar e salvar todo o conjunto de itens do projeto a ser publicado, de maneira que garanta sua integridade depois de publicado. Caso o material seja composto por fotografias e desenhos fixos e textos escritos, pode-se salvar em uma das versões PDF, que é produzido e distribuído gratuitamente pela empresa *Adobe Systems*.

8.3.4 Detalhamento publicação

Regida pelo verbo **compartilhar**, nesta parte de **publicação**, busca-se a interação pública a partir da publicação do material fotográfico produzido no projeto. Assim, deve-se **divulgar** os resultados publicando-os em redes digitais

online, **verificar** nas próprias redes a abrangência e a qualidade das reações ou *feedbacks* e **retornar** o contato interativo para alavancar e potencializar positivamente a repercussão direta e indireta do projeto. Há, portanto três cartões que orientam esta parte: (1) divulgar, (2) verificar e (3) retornar (Figura 71):



Figura 70: Cartões da parte publicação do detalhamento do sistema. Criação da autora.

1. No primeiro cartão (**divulgar**), considera-se a possibilidade de parte do material secundário ser previamente publicada como anúncios da posterior publicação do produto fotográfico, que é o principal. Por exemplo, isso é parte da **estratégia** de publicação, assim como a seleção das redes sociais *online* para a publicação do material do projeto. Portanto, há um **conteúdo** a ser divulgado e, com a coparticipação dos parceiros, é necessário decidir quais, quando e onde os produtos devem ser publicados e conseqüentemente divulgados;
2. No segundo cartão (**verificar**), considera-se a possibilidade de observação do **impacto** e do **desdobramento**, direto e indireto, das publicações do material do projeto. Isso é possibilitado pelas próprias plataformas digitais de publicação e busca de informações em rede *online*. Há métricas de acesso e

indícios de engajamento à publicação que podem ser observados no acesso às plataformas digitais de publicação. Além disso, ao buscar informações com descritores relacionados ao projeto, por exemplo, usando a ferramenta digital de pesquisa da plataforma *Google*, é possível observar outras publicações espontâneas relacionadas ao projeto. Por fim, há ainda o desdobramento no mundo material com informações impressas e possibilidades de realização de exposições, palestras e oficinas em espaços materiais;

3. No terceiro cartão (**retornar**), considera-se a possibilidade interativa e o efeito sociopolítico da publicação do projeto, tendo em vista as reações ou *feedbacks* de integrantes da **comunidade** ou dos públicos de interesse. Isso deve ser considerado por meio de uma autoavaliação da **equipe** feita pelos parceiros do projeto, inclusive, para que hajam possíveis **encaminhamentos**, com interações subsequentes com ajustes ou ações que deem continuidade ao projeto ou a sua influência.

Entre os materiais secundários de anúncio do projeto, avaliou-se como eficiente a divulgação de audiovisuais de curta duração em plataformas digitais como *Youtube*, *Facebook* e *Instagram*, como *trailers* do projeto. Confirma-se isso pelas observações em projetos similares apresentados como em *Mulheres de Norô* (LIBERMAN et al., 2017) e *Apartamento 302* (CANAL BRASIL, 2019), como também na apresentação disponível *online* realizada no evento TEDx sobre o projeto “Do Corpo Ao Movimento”. Eventualmente, além de custos, os projetos bem divulgados e com ampla repercussão também podem ser beneficiados, tendo suas publicações como suporte de anúncios comerciais e recebendo por isso. Mas, como foi assinalado anteriormente, há divulgações e interações prévias do projeto, antes de seu início ou durante seu desenvolvimento, para captação de recursos e apoios para sua realização. Com relação ao compartilhamento do projeto em busca de interesse e apoio, em qualquer momento do projeto: antes, durante ou depois, considera-se junto com Targa (2011) que há um valor dessa exposição que é observado de acordo com o retorno ou com sua falta de diversas maneiras: apoio, recursos, parcerias ou amplitude e impacto de repercussão que são percebidos na dinâmica das redes sociais *online*. Inclusive, as redes

compostas pela plataforma *Twitter* são espaços privilegiados para a observação da repercussão de eventos digitais.

Em síntese, na ampla representação visual do sistema **Co.fotográfico** para projetos fotográficos cocriativos (Figura 72), a estrutura gráfica básica de **composição do sistema** (Figura 60) é desdobrada em dois conjuntos:

1. **Aspectos gráficos aprofundados** (Figura 62), como um gráfico geral de aprofundamento com:
 - **Pesquisa e planejamento;**
 - **Criação e desenvolvimento;**
 - **Entrega e implementação.**
2. **Aspectos gráficos detalhados**, com conjuntos de cartões para cada uma das quatro partes:
 - **Pré.fotografia** em que são propostos três cartões (Figura 68):
 - Escolher;
 - Planejar;
 - Viabilizar.
 - **Fotografia** em que são propostos dois cartões (Figura 69):
 - Organizar;
 - Registrar.;
 - **Pós.fotografia** em que são propostos três cartões (Figura 70):
 - Selecionar;
 - Editar;
 - Exportar.
 - **Publicação** em que são propostos três cartões (Figura 71):
 - Divulgar;
 - Verificar;
 - Retornar.

Em disposição espacial organizada e hierarquizada, o conjunto dos gráficos aqui designados com indicações de ações representam graficamente o sistema **Co.fotográfico** como recursos estruturante de projetos sociopolíticos centrados na prática fotográfica e desenvolvidos de maneira.

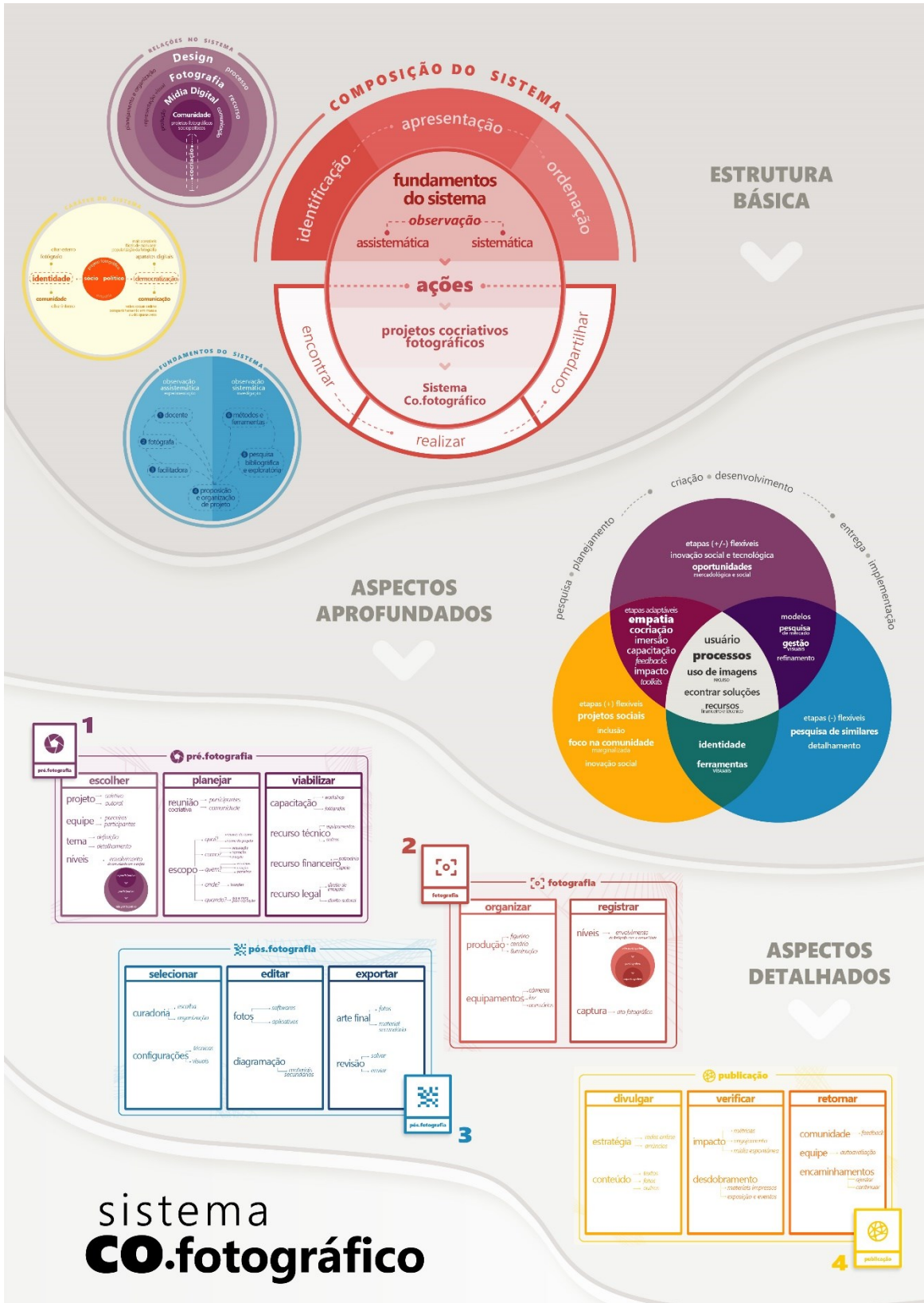


Figura 71: Gráfico final representando todo o sistema Co.fotográfico. Criação da autora.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa aqui descrita evidenciaram mudanças culturais, sociopolíticas, tecnológicas, pessoais e coletivas que demarcam as características da realidade contemporânea. Entre as experiências descritas, destacam-se projetos, exposições, palestras e *workshops* que tiveram a participação da autora deste estudo. Também, foram identificadas, selecionadas e descritas experiências realizadas por outros autores que ampliaram as visões sobre as mudanças ocorridas na atualidade.

Essas mudanças, entretanto, potencializaram a participação das fotografias na sociedade global, porque no início a imagem fotográfica era uma eventualidade que dependia de conhecimentos específicos, recursos não acessíveis a população e tempo prolongado. Mas, em decorrência das mídias digitais e em especial das redes sociais *online*, as fotografias se tornaram manifestações recorrentes, instantâneas, fluídas e efêmeras. Sendo que sua efemeridade não se deve necessariamente à virtualidade de sua existência, mas principalmente decorrente do fato de que as imagens são imediatamente superadas pelo turbilhão de outras imagens que, a cada segundo, assolam a visão e a mente daqueles que estão virtualmente conectados.

No começo, as fotografias eram proezas técnico-científicas que deveriam ser conservadas não só como registros da realidade visível, mas também como provas da expertise tecnológica da humanidade, cujo domínio dependia do conhecimento sofisticado de poucos iniciados e os produtos e serviços eram destinados à elite social. Depois, houve a primeira popularização do sistema fotográfico analógico que, além dos serviços profissionais para fotografar casamentos e batizados, também, atendia e orgulhava as pessoas de classe média, com a possibilidade de registro dos momentos memoráveis de suas famílias, cujo sucesso aumentava junto com o crescimento dos filhos. Momentos “mágicos” como esses definitivamente foram consolidados com máquinas fotográficas cada vez mais portáteis e potentes, incluindo os aparelhos de revelação instantânea.

Mesmo popularizado na classe média, o sistema fotográfico analógico evidenciou o sistema social verticalmente hierarquizado, no qual havia diferenças entre classes, mas também muita semelhança entre os integrantes de uma mesma classe. Tal semelhança caracterizava a sociedade de massa, como massa de trabalhadores e a massa dos empresários, entre outras. Todavia, a atual popularização do sistema fotográfico digital demarca a sociedade que também foi dividida horizontalmente, sendo que as massas foram fragmentadas em uma ampla diversidade de comunidades ou públicos de interesses que, de maneira caótica ou imprecisa, são agrupados por questões que ultrapassam as diferenças econômico-financeiras, porque são definidas por temas ou inconformidades culturais ou étnicas, raciais, sexuais, gênero, etc.

Isso não foi explorado profundamente neste estudo, mas acredita-se na estreita relação entre a popularização dos recursos tecnológico-digitais, o acesso individualizado à comunicação global nas redes sociais *online* e a ampla fragmentação horizontal da sociedade. Houve a ampliação do protagonismo individual por meio do domínio da tecnologia digital e da comunicação em rede *online*. Assim, mesmo quando não sabe como fazê-lo, as pessoas anseiam por serem protagonistas em suas histórias pessoais em plataformas como *Facebook*, junto às comunidade com as quais se identificam, posicionando-se nas redes como o *Instagram*, ou dispostas a manifestar e defender suas convicções em escala global, possivelmente, através de plataformas como o *Twitter*.

Em tempos de protagonismo individual e padrões culturais muito diversificados, antes de qualquer pessoa se tornar uma *digital influencer*, é necessário estabelecer associações, cultivar a cocriação, porque já não existem mais os discursos integradores e a concordância e a cooperação devem ser conquistadas.

Do mesmo modo, a falta de prevalência dos discursos permite a evidenciação de questões que, anteriormente, foram desprezadas como periféricas e impotentes. Por exemplo, a palavra feminismo é amplamente difundida na atualidade, mas sem evidenciar um discurso único, porque se trata também de um termo fragmentado, representando diversas linhas e tendências

que variam em ideologias e atitudes. Aliás, disso tudo resulta um amplo espaço para as expressões particulares, sejam pessoais, de pequenos grupos ou de projetos específicos.

Anteriormente, poucas pessoas podiam participar de um ensaio fotográfico ou exercer livremente o direito de publicar as imagens que produziam. As modelos poderiam ser constrangidas, criticadas e desprezadas por não atenderem aos padrões de beleza publicitário e as fotógrafas em dificuldade teriam suas fotografias selecionadas para uma exposição ou um documentário televisivo. Atualmente, não é possível garantir audiência para todas as expressões individuais ou ausência de críticas sobre as obras divulgadas, porém, parte das pessoas podem participar, produzir e publicar fotografias digitais. Portanto, ideias como protagonismo, coparticipação, cocriação, liberdade de expressão e possibilidades de comunicação é que devem motivar a realização de projetos como os que podem ser estruturados em similaridade com o sistema que foi proposto nesta tese.

Inclusive, foi percebido que comunidades diferentes podem buscar a mesma abordagem e nem sempre sabem como fazer a materialização da representação dessas discussões e temas. Acredita-se que projetos como os propostos, e demais que envolvem arte e cultura, podem promover esse tipo de ação e fortalecer essas comunidades, inclusive, unindo-as em prol da mesma causa.

Através das observações feitas durante as experiências prévias e a realização dos projetos, principalmente na posição de facilitadora, espera-se que viabilizar a capacitação por meio de *workshops* pode, além de orientar na busca por novos conhecimentos e habilidades, trazer outras perspectivas sobre a comunidade fotografada, sobre a temática abordada e sobre os próprios projetos em desenvolvimento e liderados pela própria comunidade, promovendo benefícios como sociabilidade e reconhecimento, estimulando a formação de uma comunidade ainda mais cocriativa, independente, empática e conectada, fazendo com que seus próprios membros possam desenvolver projetos fotográficos de alto valor simbólico.

Observou-se que a simplificação nos registros fotográficos, possíveis por meio de *smartphones* e equipamentos de uso pessoal, potencializou conhecimentos e habilidades previamente reconhecidos, pois a não utilização de recursos complexos ou onerosos, como câmera de uso profissional, ajudaram em um maior aproveitamento de técnicas e tecnologias disponíveis.

No âmbito da inovação social, o empoderamento dos membros das comunidades através do reconhecimento de seus próprios processos criativos, possibilita que os mesmos inovem o contexto em que vivem, de modo que solucionem seus problemas ou gerem novas oportunidades de maneira cocriativa. Dessa forma, podem resultar em bem-estar ativo (MANZINI, 2008), fortalecimento e valorização de suas capacidades e novas oportunidades sociais, culturais e econômicas (MANZINI, 2010). Mesmo os projetos fotográficos propostos não terem um peso ou repercussão como os projetos de Design Social apresentados, acredita-se na valorização da arte e da cultura local, utilizando a fotografia e as mídias digitais como recursos para gerar impacto e reconhecimento entre as pessoas da periferia.

Para que isso aconteça efetivamente, coloca-se como sugestão de proposta futura o desenvolvimento de um *toolkit* baseado no sistema Co.fotográfico, que apresente e oriente os processos e as ferramentas mínimas necessárias para que os interessados possam desenvolver projetos fotográficos sociopolíticos de forma mais prática e lúdica. Como observado em alguns documentos durante as pesquisas exploratórias, o *toolkit* é um material de amplo uso e, nesse caso, também poderia se tornar aplicável em outros projetos que precisem de recursos fotográficos como forma secundária para representação e divulgação de suas atividades, ou seja, a criação de um *toolkit* correspondente ao sistema poderia contribuir não apenas na área de Fotografia e Design, como também poderia servir para outros projetos que necessitem de recursos fotográficos.

Futuramente, assim como a ideia de criação de um *toolkit*, há também a possibilidade de desenvolver um método ou modelo que possa ser aplicado e avaliado em outras comunidades. É necessário ressaltar que, sobre os tópicos

metodológicos que apresentam parte dos aspectos aprofundados para a construção do sistema, outros métodos e ferramentas de cocriação, *Design Thinking* e Design Social, bem como outras metodologias de Design, foram identificados durante as pesquisas, mas foram demonstrados apenas uma síntese com os principais que tiveram, em algum grau, influência para o sistema.

Teorias e metodologias de Design são proposições objetivas, desenvolvidas para otimizar métodos, diretrizes ou critérios para suportar pesquisa, análise, avaliação, validação, entre outros, para aperfeiçoar os processos de Design (BÜRDEK, 2006). Por tanto, os métodos e ferramentas apresentadas não podem ser comparados em sua totalidade ao sistema Co.fotográfico, pois não houve alguns desses procedimentos como avaliação ou validação nas pesquisas apresentadas, mas esses exemplos contribuíram o pensar objetivo e estrutural de Design e, por isso, não anula a possibilidade de aplicação deste estudo como desenvolvimento de um método que dê continuidade à pesquisa.

Os métodos e ferramentas ou recursos selecionados e apresentados contribuíram para melhoria didática, teórica e prática nas atuações como docente e facilitadora da pesquisadora. Foi observado que os aplicativos e *softwares* sugeridos, juntamente com as ferramentas listadas, são considerados efêmeros, pois podem cair em desuso ou, principalmente os que estão em plataformas *online*, podem deixar de existirem. Por isso, sugere-se a atualização constante dessas ferramentas ou recursos.

Como desdobramento futuro, também se pensou em desenvolver um *toolkit online* em forma de site ou aplicativo para dispositivos móveis que juntem as ideias de cocriação e até mesmo a criação de coletivos fotográficos, como uma rede sociopolítica para que esses projetos sejam efetivamente construídos, até mesmo de forma global, como o exemplo do que é elaborado no laboratório DESIS (2016) ou outros projetos apresentados anteriormente que usam dos recursos tecnológico-digitais para suportar a execução por diferentes pessoas em localidades distintas.

Um dos desejos para a posteridade é promover uma rede mais ativa que conecta cada vez mais comunidades, pessoas da periferia e grupos marginalizados com designers, fotógrafos, artistas, ativistas e entidades interessadas. Inclusive, esse desejo surgiu devido a procura por pessoas que tinham interesse em se juntar como voluntárias nos projetos divulgados *online* ou convites para a participação em outros projetos que já estavam em andamento e precisavam de fotógrafas e designers.

Além disso, apesar de não ser o foco, os projetos que o sistema contempla podem trazer rentabilidade, através da venda de fotos, catálogos, exposições, etc. Isso foi visto por meio de resultados promovidos pelos desdobramentos trazidos por alguns dos projetos e *workshops* realizados pela pesquisadora, os quais tiveram retorno financeiro devido a atuação como palestrante e facilitadora em eventos ao qual foi convidada a participar. Acredita-se que o desenvolvimento de atividades que forneçam benefícios econômicos aos seus participantes, pode fortalecer ainda mais a comunidade que deve ser empoderada e valorizada também economicamente.

Assim, após observar, entender, organizar, descrever e propor a estrutura conceitual do sistema Co.fotográfico, durante as escritas deste relatório, foi apontada a necessidade de representar graficamente as ideias e os procedimentos básicos que orientaram o desenvolvimento dos projetos cocriativos. Inspirada por essa intenção, foi adotada sínteses gráfico-visuais ao longo do relatório como forma de esquematizar os conteúdos apresentados e que, também, auxiliou a pesquisadora a compreender melhor as teorias estudadas.

O fato de seguir o pensamento estrutural recorrente em Design, possibilitou relacionar os textos escritos com os elementos e os esquemas gráficos criados na maioria dos capítulos, incluindo ajustes na ordenação da visualidade do sistema final, contendo a estrutura básica e os aspectos aprofundados e detalhados, juntamente com os conjuntos de cartões, resultando em uma identidade gráfico-visual não apenas para o sistema Co.fotográfico, como também para toda a estrutura do relatório.

Tanto o Design quanto a Fotografia se mostraram como partes consideráveis da cultura visual contemporânea. Isso pode ampliar e expandir a criação de imagens complexas ou minimalistas, brincando, testando e/ou mesclando efeitos e demais recursos visuais disponíveis em *softwares* e aplicativos de criação, captura e edição de produtos gráficos e fotográficos, formando expressões e comunicações únicas que se diferenciam das comumente apresentadas nas plataformas *online*, ou também utilizando paradigmas estéticos já perpetuadas por outras escolas e vanguardas através de uma nova releitura e aplicação dos processos gráfico-digitais.

Ao considerar os projetos com caráter sociopolítico, acredita-se que pode ter um aumento da visibilidade dessas temáticas, pois ao se preocupar em estruturar um projeto como esse, tende-se a buscar maior qualidade na representatividade visual da comunidade ao qual se trabalha. É claro que o sistema, ou até mesmo um método ou *toolkit*, não tem como garantir isso, mas ao estruturar os projetos realizados, buscou-se a possibilidade de melhoria da qualidade técnica e estética das imagens compartilhadas. Além disso, adotando o posicionamento de Manovich (2017), os *softwares* e aplicativos de edição de imagem garantem a fácil e rápida melhoria das fotografias digitais.

Independentemente do resultado estético, o processo passou a ser mais evidente que o produto final (PASCHOARELLI et al. 2012). Apesar do sistema Co.fotográfico buscar a criação de um produto, que são as fotografias digitais, o processo durante a projeção que inclui a organização das ações cocriativas, torna-se mais relevante ao passo que busca-se incentivar a comunidade como criadora ativa de seu próprio conteúdo, para representação de suas vivências e experiências humanas, que podem ser percebidas por meio da empatia e da atenção plena.

Também, deseja-se desenvolver uma pesquisa futura que tenha como foco a melhoria do ensino da fotografia em Design, visando o envolvimento coletivo e sociopolítico, utilizando esse processo como uma troca, uma forma de treinar a empatia entre docentes e discentes, até mesmo para entender ainda mais sobre público alvo, experiência do usuário, criação de personas, entre outros, podendo

se tornar uma ferramenta de estudo, além de trazer consciência das próprias questões éticas discutidas no campo de Design.

Acredita-se que para a existência da empatia é necessário compreender o outro, colocando-se em seu lugar, e só saberá que a compreensão foi correta se houver *feedback* para verificação constante. Da mesma forma que acontece no *Design Thinking*, a empatia, a colaboração e a experiência são essenciais para a execução de projetos como os propostos, para que designer estejam mais preparados para solucionar e liderar seus projetos.

Para isso, também sugere-se que os professores de Design e Fotografia se adaptem rapidamente aos avanços tecnológicos e, ao mesmo tempo, busquem temas que abordem conteúdos sociopolíticos em conjunto com o processo de empatia para reconhecimento e valorização de grupos periféricos ou marginalizados que sejam de interesse dos alunos, das atividades propostas em planos de aula ou até mesmo como forma de desenvolver projetos de extensão nas universidades ou, ainda, em conjunto com outras disciplinas que promovam a melhoria de uma sociedade mais justa.

Por fim, tratar de temas sociopolíticos e tornar possível suas representações pode servir como um recurso documental antropológico, uma memória quase permanente, que expressa a cultura e a identidade de uma comunidade ou grupo específico de pessoas, com suas relações, percepções de mundo e experiências registradas. Assim, acredita-se que quanto mais cocriativo for o processo, mais representatividade esses grupos terão e quanto mais houver abordagens que tratem de questões sociopolíticas, mais se terá uma sociedade horizontal, com menos hierarquização e mais igualdade.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Kátia Fonseca. Fotografia digital: hibridações e fronteiras. **Biblioteca on-line de ciências de comunicação**. São Paulo, 2006.
- ALBUQUERQUE, Leila Marrach. Comunidade e Sociedade: conceito e utopia. **Raízes**, Ano XVIII, Nº 20, 1999.
- ALVES, João Bosco da Mota. **Teoria Geral de Sistemas**. Florianópolis: Instituto Stela. 2012.
- AMARAL, Ana Leticia Oliveira do; GONÇALVES, Berenice Santos; MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. Utilidade e usabilidade de um aplicativo de instrução aos princípios fotográficos. **Revista Educação Gráfica**, v. 22, n. 02, Pg. 117 - 130, 2018.
- ANDRADE, E. R.; SANTOS, I. C.; TOLEDO, N. H.; PONS, I. Design and Solidarity Economy. **DAT Journal**, v. 4, n. 1, p. 80-97, 10 May 2019.
- ANDRIJIC, N. Presente Compartilhado: a fotografia nas redes sociais como forma de comunicação e socialização atendendo a necessidades. **Anagrama**, v. 6, n. 4, p. 1-24, 6 abr. 2013.
- APP ANNIE. **The state of mobile 2019**. Disponível em: appannie.com. Acesso em: 23/10/2019.
- ARAÚJO, Sharlene Melanie Martins de; SOUZA, Felipe Machado de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. Fotografia e criatividade: registros pessoais da Arte no ambiente urbano. **Colóquio Internacional de Design**, 2017. São Paulo: Blucher Design Proceedings, v. 4, p. 434-444, 2018.
- ARCO. **Toolkit de Design de Inovação**. São Paulo, 2019. Disponível em: <https://comunicacao.arco.cc/toolkit-de-design-e-inovacao>. Acesso em: 14/10/2019.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. **A Mensagem Fotográfica**. Teoria de Cultura de Massas, Adorno et al. Luis Costa Lima, org. Ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982.
- BARTHOLEYNS, G. Nostalgia and Digital Retro Photography. In K. Niemeyer (ed.), **Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- BASILE, Diego & LINNE, Joaquín. Adolescentes y redes sociales online. El photo sharing como motor de la sociabilidad. **Reflexiones Sobre La Imagen: Un Grito Interminable E Infinito**; Cuad. Cent. Estud. Diseñ. Comun, Ensayos, n. 54; Versión On-line ISSN 1853-3523. Ciudad Autónoma de Buenos Aires set.; 2015.
- BATISTA, C. R.; FIGUEIREDO, L. F. G.; ULBRICHT, V. R. A revolução da informação na era digital. **Revista Educação Gráfica**, Bauru, n. 6, p. 25-32, 2002.
- BATISTA, M., H., T. **A transição da fotografia analógica à fotografia digital**. Itu, CEUNSP, Curso Superior de Tecnologia em Fotografia da Faculdade de Comunicação, Artes e Design, São Paulo, 2011.

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Ed. Zahar, 2001.
- BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel B.; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design**, v. 25, n. 1, p. 12-32, 2017.
- BENJAMIN, W. **Estética e sociologia da arte**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.
- BEZERRA, Pablo Felipe Marte; ARRUDA, Amilton José Vieira de; FILHO, Celso Hartkopf Lopes. Processos colaborativos e identidade local: aplicando conceitos do design estratégico. **Design e inovação social** [livro eletrônico] / organização de Amilton J. V. Arruda. – São Paulo: Blucher, 2017.
- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BOURDIEU, P. **Photography: A middle brow art**. London: Polity Press, 1990.
- BRAGA, Marcos. **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- BROWN, Tim. **Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation**. New York: Harper Collins Publishers, 2009.
- _____. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BUCHANAN, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. **Design Issues**, vol. 8, no. 2, p. 5–21. JSTOR, 1992.
- BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- CAELUM. **UX e Usabilidade aplicados em Mobile e Web**. Disponível em: <https://www.caelum.com.br/apostilas>. Acesso em: 10/12/2019.
- CANAL BRASIL. **302**. Globo Comunicação e Participações S.A. Disponível em <<http://canalbrasil.globo.com/programas/302/>> Acesso em: 10 jun de 2019.
- CANTÚ, D. **Campus Project: ICT based Services for Energy Efficiency**. 2014. Disponível em: <<http://www.dblp.uni-trier.de>> Acesso em: 20 mar. 2019.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.
- CASTRO, Alex. **Atenção**. Editora Rocco, 2019.
- COLE, Teju. **What Does It Mean to Look at This?** The New York Times Company (2018). Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/05/24/magazine/what-does-it-mean-to-look-at-this.html> Acesso em 14/10/2019.
- COSTA, Ana Maria Nicolaci da. Revoluções Tecnológicas e Transformações Subjetivas. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. Vol. 18 n. 2, pp. 193-202, 2002.
- COSTA, Helouise; SILVA, Renato Rodrigues da. **A fotografia moderna no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX.** Tradução Verrah Chamma; organização Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro: Contraponto 2012.

DENNING, Stephen. **The Leader's Guide to Storytelling: Mastering the Art and Discipline of Business.** San Francisco: Jossey-Bass, 2005.

DESIGN COUNCIL. **Eleven Lessons: managing design in eleven global companies.** Desk research report. Londres: Design Council, 2007. Disponível em: [https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20\(2\).pdf](https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20(2).pdf) Acesso em: 14/10/2019

DESIS. **Design for Social Innovation towards Sustainability.** [S.l.]. 2016. Disponível em: www.desisnetwork.org/about/ Acesso em: 14/10/2019.

DIGITAL SOCIETY SCHOOL. **Design Method Toolkit.** Disponível em: <https://toolkits.dss.cloud/design/> Acesso em: 14/10/2019.

DIY. **Ferramentas práticas para estimular e apoiar inovação social.** Disponível em: <https://diytoolkit.org/toolkit/DIY-Portuguese.pdf>. Acesso em: 16 set. 2019.

DOMENÉCH, Josep M C. **A forma do Real: Introdução aos estudos visuais.** São Paulo: Summus, 2011.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios.** Tradução Marina Appenzeller. 14ª edição. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

EDWARDS-VANDENHOEK, Samantha. You aren't here: Reimagining the place of graffiti production in heritage studies. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, Vol. 21, 2015.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Blucher, 6ª ed., 2011.

FIALHO, Uda Flavia Souza; VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza. Métodos de pesquisa com usuários: a abordagem etnográfica aplicada ao Design. **DAPesquisa**, Florianópolis, v. 13, n. 21, p. 002-024, dez. 2018.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte.** Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

FLUSSER, V. **O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da superficialidade.** São Paulo: Anna Blume, 2008.

_____. **A filosofia da caixa preta.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANCO, Augusto de. **Cocriação: reinventando o conceito.** 2ª Edição. São Paulo: 2012.

FRANKENTHAL, Rafaela. **9 fatores que influenciam o comportamento do consumidor.** Mindminers, 29 mar. 2017. Disponível em:

<<https://mindminers.com/blog/fatores-que-influenciam-comportamento-do-consumidor/>>. Acesso em: 21 de mai. 2019.

FRASCARA, J. **Diseño gráfico y comunicación**. 7. ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

_____. **Design and Social Sciences: making connections**. New York: Taylor & Francis, 2002.

_____. **Communication Design: principles, methods and practice**. New York: Allworth Press, 2004.

FRASER, Heather. **Design para negócios na prática: como gerar inovação e crescimento nas empresas aplicando o business design**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

FREIRE, Karine & OLIVEIRA, Caio. **Soluções habilitantes para formação de comunidades criativas: um caminho possível do design para inovação social**. [S.l.] 2017.

FREITAS, Ana Carolina Huff. **A Fotografia Como Recurso Terapêutico Em Um Caps: A Possibilidade De Novos Olhares**. Monografia. Ministério Da Saúde Grupo Hospitalar Conceição Residência Integrada Em Saúde – RIS, Porto Alegre: 2012.

FROG DESIGN. **Creative Toolkit Action**. 2012. Disponível em: https://www.frogdesign.com/wp-content/uploads/2016/03/CAT_2.0_English.pdf. Acesso em: 17 setembro de 2019.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

GAGLIARD, Alessandro. **Fotografia X Design**. Blog obvious. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/bolg_quasinovo/2013/06/fotografia-x-design.html#ixzz538zowvtq> Acesso em: 14/11/2017

GALSTIAN, Tigran. **Smart mini-cameras**. Boca Raton: CRC Press. 2014.

GIBA, Vinicius. **Quando foi tirada a primeira foto colorida?** Super Interessante, publicado em 4 julho de 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-foi-tirada-a-primeira-foto-colorida/> Acesso em 02/ 10/2019.

GUNTHER, A. A imagem compartilhada: Como a internet mudou a economia das imagens. **Revista ECO-Pós**. [Online], V. 15, n. 1, 2014.

_____. **The consecration of the selfie**. Études photographiques, p. 32, 2015.

GURAN, Milton. Identidade Agudá espelhada no tempo: fotografia como instrumento de pesquisa social – um relato de experiência. **Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Cienc. Hum.**, Belém, v. 9, n. 2, p. 557-565, maio-ago. 2014.

HAND, Martin. **Ubiquitous Photography**. Cambridge: Polity, 2012.

HENRIQUES, Fernanda; MARGADONA, Laís Akemi; GADOTTI, Marcella. O Pensar Híbrido Contemporâneo no Design e na Fotografia: Diálogos entre o

Artesanal e o Digital. **Revista Educação Gráfica**, ISSN 2179-7374, Volume 21 – Número 01, Págs. 198 - 208, 2017.

HOUAISS, Antonio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

IDEAS FOR CHANGE. **Ideas For Change**. [S.l.]. 2017. Disponível em: <https://www.ideasforchange.com> Acesso em: 14/10/2019.

IDEO. **Human-Centered Design**. IDEO Tools, 2. ed., 2015. Disponível em: <https://www.ideo.org/tools> Acesso em: 13/03/2019.

IDIN. **International Development Innovation Network**. Disponível em: <http://www.idin.org/what-we-do/international-development-design-summits>. Acesso em: 14/10/2019.

IFSC. **26ª Mostra de Design do Instituto Federal de Santa Catarina**. Disponível em: www.facebook.com/identidadedemisturas Acesso em: 14/10/2019

INCRÍVEL. **Fotógrafo brasileiro mostra como vivem as tribos indígenas no século 21**. Disponível em: <https://incrivei.club/admiracao-fotografia/fotografo-brasileiro-mostra-como-vivem-as-tribos-indigenas-no-seculo-21-379560/> Acesso em: 01/12/2019

ILHA DESIGN. **Design possível desenvolvimento social e design**. 2012. Disponível em: <http://ilhadesign.com.br/2012/blog/design-possivel-desenvolvimento-social-e-design> Acesso em: 30/06/2019

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário básico de Filosofia**. 3.ed. Rio de Janeiro: 2001.

JESUS, Eduardo de. A indicialidade no contexto pós-mídia. **Discursos Fotográficos**, Londrina, v.13, n.22, p.13-30, 2017.

KAMBIL, A.; Friesen, G.B.; and SUNDARAM, A. Co-creation: A new source of value. **Accenture Outlook**, 2, 38–43, 1999. Disponível em: <http://homepage.mac.com/akambil/KambilHome/images/cocreation2.pdf> Acesso em: 30/06/2019

KNAPP, Jake. **Sprint**: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

KODAK. **Digital Photography**. Kodak Company. Disponível em: <https://www.kodak.com/US/en/corp/aboutus/heritage/photography/default.htm> Acesso em: 5 julho 2019.

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. São Paulo: Ateliê, 1999.

KRUCKEN, Lia. **Design e território**: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

KRZYNARIC, Roman. **O poder da empatia**: a arte de se colocar no lugar do outro para transformar o mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

LEE, J-J.; JAATINEN, M., SALMI, A.; MATTELMÄKI, T., SMEDS, R., & HOLOPAINEN, M. Design choices framework for co-creation projects. **International Journal of Design**, 12(2), 15-3, 2018.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBERMAN, Flavia et al. Mulheres de Norô. **Interface** (Botucatu), v.21, n.60, 2017.

LIMA, Juliana Domingos de. **Qual o papel da fotografia em momentos de caos social**. **Jornal NEXO**, 2019. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/entrevista/2019/10/15/Qual-o-papel-da-fotografia-em-momentos-de-caos-social> Acesso em: 01/12/2019.

LOPES, Frederico. **Fotografia e Modernidade**. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Portugal, 1998.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 12 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MACEDO, Neto. **Fotografia teoria e técnica**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/158326164/Apostila-de-Fotografia-Teoria-e-Tecnica>. Acesso em: 13/03/2019.

MAFFESOLI, M. **O tempo das Tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

MAGID, Larry. **A baby girl and the camera phone were born 20 years ago**. The Mercury News, publicado em 8 de junho de 2017. Disponível em: <https://www.mercurynews.com/2017/06/08/a-baby-girl-and-the-camera-phone-were-born-20-years-ago/> Acesso em 02/ 10/2019.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____. **Instagram and Contemporary Image**. Manovich's Cultural Analytics Lab in the Qualcomm Institute. UCSD Division of the California Institute for Telecommunications and Information Technology. [S.L.]: [s.n.], 2017.

MANZINI, Ezio. **Design research for sustainable social innovation**. In: Design Research Now, Birkhäuser Basel: 2007.

_____. **Design para a Inovação Social e Sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

_____. **Small, Local, Open and Connected**: design for social innovation and sustainability. In: Journal of Design Strategies, v. 4, n. 1, p. 8-11, 2010.

MANZINI, E.; MERONI, A. Design em transformação. In: KRUCKEN, L. **Design e Território**: valorização de identidade e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

MANZINI, Ezio et al. **The DESIS Network**: Design and social innovation for sustainability. In: Journal of Design Strategies, v. 4, n. 1, p. 68-76, 2010.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MATTOS, Sérgio Augusto Soares. **A revolução digital e os desafios da comunicação**. Cruz das Almas/BA: UFRB, 2013.

MAULANA. M. Rizcky S; RUFDAIDAH, Popy. Co-creation of small-medium enterprises. **Procedia: Social and Behavioral Sciences**. 115, 2014.

MIRANDA, Cristiane Fontinha; CARVALHO, Luiz Roberto; PEREIRA, Alice T Cybis; FIALHO, Francisco; BALDESSAR, Maria José. Fotografia, imagem e criatividade: formas de expressão e implicações político-sociais. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Vol. 11 N° 2, 2014.

MORAES, Djon de. **Limites do Design**. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

MOURA, M. Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano. In: FIORIN, E, LANDIM, PC, and LEOTE, RS., orgs. **Arte-ciência**: processos criativos [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, pp. 61-80, 2015.

MOZOTA, Brigitte Borja de. **Gestão do Design**: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.

MPA, Mobile Photography Awards. **8th Annual Mpa Grand Prize**. Disponível em: <https://mobilephotoawards.com/8th-annual-mpa-grand-prize/> Acesso em 02/10/2019.

NEVES, Flávia. Contestação Gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. **O papel social do design gráfico**: história, conceitos & atuação profissional. Organizador Marcos da Costa Braga. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 2011.

NIEMANN, Christoph. **Abstract Sunday**. Disponível em: <https://www.instagram.com/abstractsunday/> Acesso em: 27/10/2019.

NOGUEIRA, Daliane. **Brasileiros vão para a Alemanha receber o “Oscar” do design**. Gazeta do Povo. [S.l.]. 2019. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/haus/design/brasileiros-vaio-para-a-alemanha-receber-o-oscar-do-design-if-design-award-2019/> Acesso em: 07/01/2020

OLIVEIRA, Erivam Morais de. **Da fotografia analógica à ascensão da fotografia digital**. ISSN: 1646-3137. BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, Portugal, 2006.

_____. Uma releitura da fotografia, do século XIX até sociedade midiática. **Fórum Nacional de Professores de Jornalismo**. Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo: 2013.

OLIVEIRA, Carla. **A Internet nas Campanhas Políticas Eleitorais - O caso de Barack Obama nas presidenciais de 2008**. Comunicação Pública [Online], Especial 01E, 2011.

OLIVEIRA, Marcos. **Mini chef assmusol: o designer como facilitador na co-criação de um serviço de impacto social.** Porto Alegre; 2015.

OLIVEIRA, Walmor. **Corpo Meu Mando Eu.** Disponível em: <https://www.instagram.com/corpomeumandoeu> Acesso em: 14/10/2019.

ORTEGA Y GASSET, J. **Meditações do Quixote.** São Paulo: Iberoamericana, 1967.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. **Business Model Generation.** New Jersey – USA, 2010.

OUR. **Fairchild Imaging.** Disponível em: <https://www.fairchildimaging.com/about> Acesso em: 5 julho 2019.

PAGANOTTI, Caio. **Evolução e revolução do suporte fotográfico.** Dissertação (Mestrado). Universidade de São Paulo: São Paulo, 2016.

PAPANEEK, Victor. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change.** 2. ed. Londres: Thames & Hudson, 1984.

PASCHOARELLI, Luis Carlos et al. **O futuro do design no Brasil.** São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

PAUL, Hernandez. Fiftieth Anniversary of First Digital Image Marked. **National Institute of Standards and Technology (NIST)**, Gaithersburg, 24 de maio de 2007. Disponível em: <https://www.nist.gov/news-events/news/2007/05/fiftieth-anniversary-first-digital-image-marked> Acesso em: 5 julho 2019.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual: um guia sucinto para pesquisar, criar, avaliar e especificar identidades visuais.** 3ª Edição. Rio de Janeiro: Editora 2ab, 2003.

PERASSI, Richard. **Do ponto ao pixel: sintaxe gráfica no videodigital.** Florianópolis: CCE/UFSC, 2015.

PICKERING, Michael. Ubiquitous Photography. **European Journal of Communication.** 28. 205-208, 2013.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. **Design Thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

PRADO, Ana Karina Tamoto do. Fotografia e pintura: relação mútua no distanciamento da mimese. **Revista UDESC: Palíndromo**, v. 7, n. 14, 2015.

PRAHALAD, C.K.; RAMASWAMY, Venkat. **O Futuro da competição.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico.** 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

QUEIROGA, Eduardo. Quando o coletivo alcança a fotografia. **Discursos Fotográficos**, Londrina, v.13, n.22, p.128-146, jan./jul. 2017.

RAMASWAMY, Venkat. **It's about human experiences and beyond, to co-creation**. Industrial Marketing Management, 2011.

REDI, Miriam; CROCKETT, Damon; MANOVICH, Lev; OSINDERO, Simon. **What Makes Photo Cultures Different?** In Proceedings of the 24th ACM international conference on Multimedia (MM '16). ACM, New York, NY, USA, 287-291, 2016.

REDIG, Joaquim. Design: responsabilidade social no horário do expediente. **O papel social do design gráfico**: história, conceitos & atuação profissional. Organizador Marcos da Costa Braga. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 2011.

RICHARDS, Dan. The 30 Most Important Digital Cameras of All Time. **Popular Photography**, 22 de outubro de 2013. Disponível em: <<https://www.popphoto.com/gear/2013/10/30-most-important-digital-cameras/#page-2>> Acesso em: 5 julho 2019.

ROCHA, Bernardo Abbad da; LAVARDA, Suélen de Lima; SILVEIRA, Ada C. Machado da. O avanço das fake news e sua retratação na mídia de referência. **Anais do XIX Congresso de Ciência da Comunicação na Região Sul**. Organizado por Fernando Ferreira de Almeida, Maria do Carmo Silva Barbosa, Laila Rotter Schmidt e Ralph Willians de Camargo. [realização Intercom e FAG] - São Paulo: Intercom, 2018.

ROCK CONTENT. **Glossário de Marketing Digital**: o guia definitivo. Disponível em <<https://rockcontent.com/blog/glossario-de-marketing-digital/>>. Acesso em: 30 de setembro de 2019.

ROSA, Ana Beatriz. **Ensaio mostra como as mulheres de Brumadinho estão superando tragédia**. Jornal HuffPost Brasil, 2019. Disponível em: https://www.huffpostbrasil.com/entry/brumadinho-mulheres_br_5c76e124e4b0952f89ddd036 Acesso em: 01/12/2019.

SANDERS, Elizabeth B. N., STAPPERS, Pieter Jan. Cocreation and the new landscapes of design. **CoDesign**, 4(1), 5-18, 2008.

SAMPAIO, Joao; FRANQUEIRA, Teresa; FERREIRA DIAS, Marta; AMORIM, Marlene; ÁVILA, Liliána. Co-design Workshops: Methods and tools for Social Entrepreneurship with Local Communities. **Conference: Ciem – 7ª Conferência Ibérica de Empreendedorismo**. At Esposende, Portugal, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/318040144_Co-design_Workshops_Methods_and_tools_for_Social_Entrepreneurship_with_Local_Communities Acesso em: 10/03/2019.

SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica e mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTOS, Humberto de Faria. Revoluções tecnológicas e sociedade. **Academos Revista Eletrônica da Fia**. Vol. II, N. 2, pp. 57-11, 2006.

SANTOS; Francisco Coelho dos. As Faces Da Selfie: Revelações da fotografia social. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**; vol.31 no.92; São Paulo, 2016.

SCHNEIDER, B. **Design – Uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blucher, 2010.

SHEA, Andrew. **Design for Social Change: Strategies for Community-Based Graphic Design**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2012.

SILVA, Marcelo João Alves da; ALVES, Maria da Conceição Amaral e COSTA, Ivoneide de França. **Imagem: Uma abordagem Histórica**. Curitiba: Graphica, 2007. (artigo)

SILVA, W. A tela como ambiência e experiência da fotografia. Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ. Dossiê: **Mundo Imagem: fotografia e experiência**. volume 15 número 01, 2014.

SOBRAL, João Eduardo Chagas. **A linguagem fotográfica na formação do designer em um ambiente de convergência tecnológica**. Orientadora: Jackeline Farbiarz; Tese (doutorado), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 2011.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. Tradução Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SOUZA, Guto. **Fotografia e design caminham juntos**. Disponível em: <<http://www.revistaclique.com.br/2013/02/fotografia-e-design-caminham-juntos/>> Acesso em: 15, jan. de 2019.

SOUZA, Ruca. **Conheça a história por trás da primeira foto editada no Photoshop**. Iphoto Chanel, publicado em 21 de maio de 2015 Disponível em: <https://iphotochannel.com.br/tratamento-de-imagem/conheca-a-historia-por-tras-da-primeira-foto-editada-no-photoshop> Acesso em 02/ 10/2019.

SPINELLI, Patricia Kiss e PINHEIRO, Olympio José. Paralelo entre fotografia moderna e contemporânea: algumas considerações. **Revista Travessia**. e-ISSN 1982-5935, 20ª edição, Vol 8 Nº 1, 2014.

TARGA, Renato Simões. **Fotografias online: como o compartilhamento na internet influencia a fotografia**. Dissertação (Mestrado). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

TITTONI, Jaqueline. **Psicologia e fotografia: experiências em intervenções fotográficas**. Porto Alegre: Ed. Dom Quixote, 2009.

UNIVERSITY OF MINNESOTA. **Joseph Nicéphore Niépce**. College of Liberal Arts Office of Information Technology, University of Minnesota. Disponível em: <<https://dcl.elevator.umn.edu//asset/viewAsset/56d1303f7d58aed50a8b592e#56d130417d58aed50a8b5935>> Acesso em: 14/10/2019.

VELDEN, Maja & MÖRTBERG, Christina. Participatory Design and Design for Values. In book: **Handbook of Ethics, Values, and Technological Design**. p.1-22, 2014.

VERMELHO, Sônia Cristina; VELHO, Ana Paula Machado; BERTONCELLO, Valdecir. Sobre o conceito de redes sociais e seus pesquisadores. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 41, n. 4, p. 863-881, dez. 2015.

VIANNA, MAURÍCIO et al. **Design Thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. Disponível em:

<https://cdn2.hubspot.net/hubfs/455690/Ofertas/E-books/Arquivos/Livro_Design_Thinking_-_Inovao_Negcios.pdf>. Acesso em: 10 set. 2019.

VIVANCO, Rafael A. Diseño “h”, una perspectiva cultural, interdisciplinaria y holística. **Revista Arte & Diseño**. N. 5, pg. 110-118, 2017.

WALTER, Dawn. **Ethnography as a research method in product design**. Em Mundy and Anson. Publicado em: 28/08/2018. Disponível em: <https://www.mundyandanson.co.uk/blog/ethnography-as-a-research-method-in-product-design/> Acesso em: 20/09/2019.

ZAPPAVIGNA, Michele. Social media photography: construing subjectivity in Instagram images. **Sage Journals, Visual Communication**. Vol. 15, 3: pp. 271-292, 2016.

ZWASS, Vladimir. Co-Creation: Toward a Taxonomy and an Integrated Research Perspective. **International Journal of Electronic Commerce** / Fall, Vol. 15, No. 1, pp. 11–48, 2010.

APÊNDICE A

Revisão Sistemática da Literatura (RSL)

1. INTRODUÇÃO

Este relatório de Revisão Sistemática da Literatura foi realizado como parte da pesquisa pela autora para seu documento de qualificação do Doutorado. Percebeu-se necessário a execução desta pesquisa como fins para conhecer o que está sendo investigado na área de Design e Fotografia, assuntos principais debatidos na tese, além de comprovar o ineditismo do trabalho a ser realizado e sua relevância para a comunidade científica e social, visto que o mesmo projeto trata de Fotografia Social através de um modelo criado com recursos de Design.

Além do ineditismo a revisão mostrou outros aspectos, até então desconhecidos, de assuntos relevantes para a pesquisa de tese, tais como ferramentas para o uso da fotografia social, projetos alinhados a esse temática, vínculos de trabalhos com instituições estrangeiras que discutem esses conteúdos e autores relevantes que estão publicando sobre.

Percebeu-se que os pesquisadores possuem áreas diferentes de Design, tais como Antropologia, Sociologia e Psicologia, o que corrobora que o tema de pesquisa é interdisciplinar e é citado em inúmeras áreas e instituições nacionais e estrangeiras. Também verificou-se nas referências bibliográficas a citação de alguns autores considerados relevantes para a pesquisa, tornando possível uma futura análise bibliométrica verificando os autores e publicações mais citados, ou ainda uma Revisão Integrativa com resultados ainda mais precisos.

Acredita-se que, em comparação a outras Revisões Sistemáticas, o assunto abordado não possui grande resultado se dito por sua quantificação, mas há qualidades relevantes nas escritas dos materiais encontrados, sendo fundamental a publicação de novos artigos referentes ao tema, o que nos leva a possibilidades de aceite em revistas e congressos que possuam interesse pelo trabalho pesquisado.

Como dito, esse tema abordado trata de dois assuntos principais e são definidos como: Design Social - focados em projetos que visam a comunidade e tratam de questões sociopolíticas, ambientais, culturais, econômicas, etc.; e a Fotografia Digital - processo de registrar uma cena visível no mundo real, mas passível de um novo olhar, principalmente com o advento da atual fotografia que passou do processo químico para o processo digital. Esses dois temas são relacionados e discutidos ao serem inseridos nas redes digitais, tornando-o um sistema de participação coletiva, tanto pelos envolvidos no projeto, quanto pelos seus usuários. Assim, tem-se um gráfico*o dos temas abordados e suas delimitações (fig. 1).

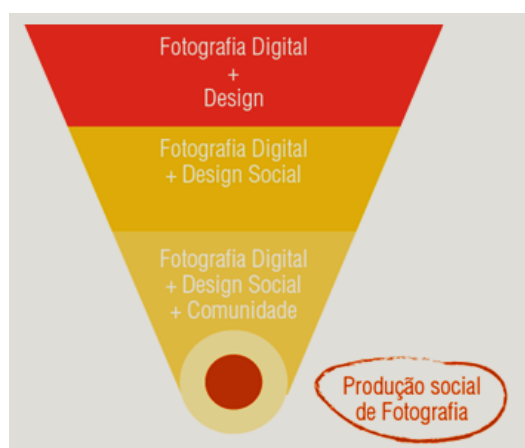


Fig. 1: Gráfico da síntese visual do escopo e do recorte da pesquisa.
Fonte própria.

Foi necessário colocar a visão e posicionamento, mesmo que breve, da autora para compreender sua linha de pensamento e definir as palavras-chave alinhadas ao tema. Após a descrição foi possível escolher as *strings* de busca que possibilitaram a inserção de novas palavras tais como cocriação, coletividade, fotografia social, compartilhamento em rede, etc., contribuindo para um resultado mais próximo do esperado e que de fato possa contribuir de forma significativa para as pesquisas da tese.

Assim, chegou-se no seguinte título para este relatório: “Revisão Sistemática da Literatura sobre a contribuição da Fotografia Digital para o Design Social e projetos com compartilhamento em rede.” Após a escolha do título definiu-se os seguintes **objetivos**:

- Verificar o que está sendo pesquisado sobre Fotografia Digital e se há possibilidade da existência de um modelo que trata de Design Social para projetos fotográficos sociais compartilhados em rede;
- Revisar, junto à literatura qualificada, pesquisas realizadas sobre a contribuição de Fotografia para o campo de Design, em especial de Design Social;
- Analisar as pesquisas atuais que fazem a relação entre Fotografia Digital com o Design.

2. METODOLOGIA

Este relatório de Revisão Sistemática da Literatura (RSL) em Design tem como procedimento metodológico uma adaptação das etapas definidas por Conforto; Amaral e Silva (2011) que sugerem a Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS) por meio de um protocolo de pesquisa - a RBS Roadmap que está organizado em fases e etapas. Possui 15 etapas distribuídas em 3 fases, sendo elas a 1. Entrada, 2. Processamento e 3. Saída, conforme visto pela Figura 2.

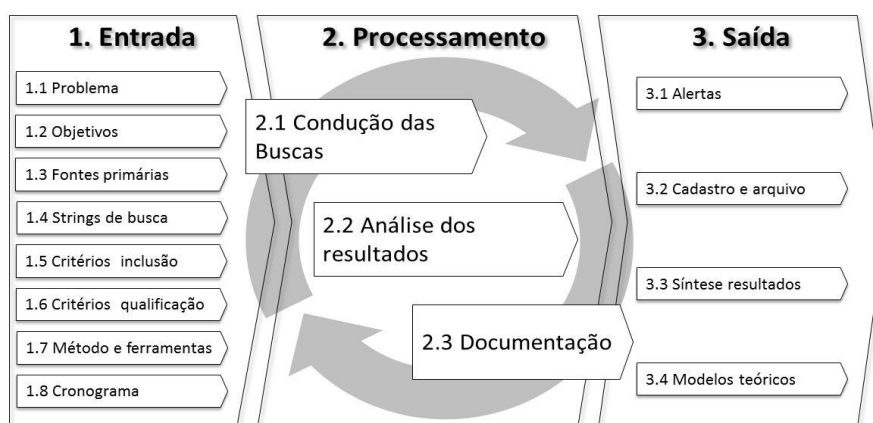


Figura 2: Modelo para condução da revisão bibliográfica sistemática – RBS Roadmap

Fonte: Conforto; Amaral e Silva (2011).

Porém, para esta pesquisa houve alterações para melhor se adaptar ao projeto e aos objetivos propostos. Na etapa 1, entrada, todos os 8 itens foram atendidos, sendo os itens 1.1 e 1.2 inseridos na introdução deste relatório. As demais partes foram fundamentais para se chegar a etapa 2, processamento, quando a realizada a busca através dos bancos de dados. A condução da busca foi realizada por meio da base de dados Capes, podendo ter acesso aos artigos via VPN com o cadastro pela autora obtido através da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Além da Capes, foi pesquisadas publicações por meio dos sites de outras bases de dados tais como Scopus, Web of Science e Scielo. Após as pesquisas, foram selecionados os materiais por títulos e palavras-chave e posteriormente inseridos na ferramenta Mendeley, que auxilia na organização dos materiais a serem analisados em uma Revisão Sistemática.

Por ser uma ferramenta gratuita, foi possível instalar o *software* no *desktop* da pesquisadora para que tivesse o devido armazenamento dos artigos. Após a seleção por título, foi realizada a seleção por resumo e por últimos a seleção por leitura da introdução e conclusão, definindo as pesquisas que realmente seriam válidas para este relatório e que tivessem alinhadas a pesquisa de tese.

Durante a leitura dos artigos, foram definidos assuntos principais a serem abordados na revisão bibliográfica que serão publicadas em alguns capítulos do documento de qualificação do doutorado. Os temas foram listados e definidos cores para serem marcadas e destacadas no decorrer da leitura de cada artigo (fig. 3).

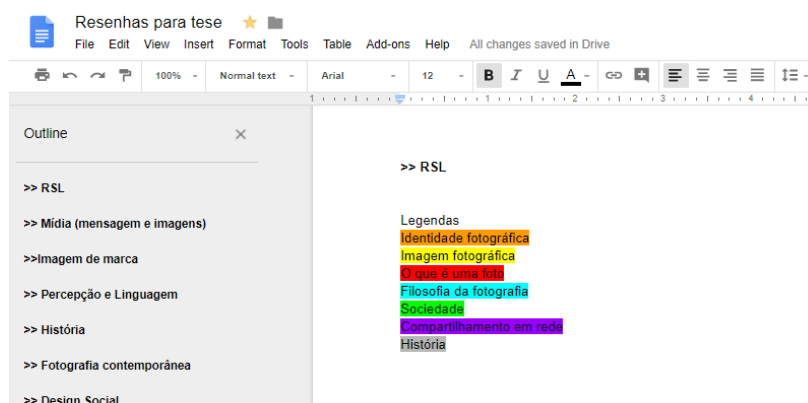


Fig. 3: Lista de temas a serem destacados durante as leituras dos artigos selecionados.

Fonte: própria.

Foram criadas as legendas por assuntos principais e relevantes encontrados ao longo das leituras dos artigos selecionados na RSL (fig. 3). Os termos fazem referência a temas colocados em alguns capítulos da tese tais como: identidade fotográfica, imagem fotográfica, o que é fotografia, filosofia da fotografia, sociedade, compartilhamento em rede e história da fotografia. Esses assuntos foram destacados durante parte dos textos por meio da ferramenta do Google Docs que possibilita marcar alguns parágrafos e fazer anotações em cima do documento para que o mesmo possa ser lembrado com mais facilidade (fig. 4).

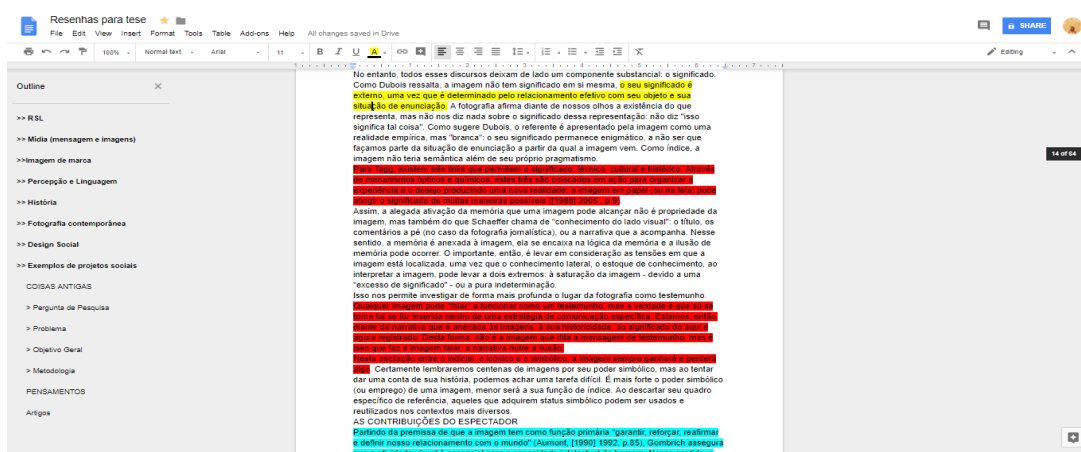


Fig. 4: Destaque dos assuntos durante as leituras dos artigos selecionados.
Fonte: própria.

Organizar a leitura por assuntos destacados, otimizou o processo para a posterior inserção das citações dos artigos da RSL na tese. Após a leitura, foi realizada a etapa 3, que foi executado apenas os itens 3.2, cadastro, e 3.3 síntese dos resultados, tornando possível a criação deste relatório e possíveis artigos relacionados ao tema, além das contribuições de citações.

3. PLANEJAMENTO - Protocolo da RSL (entrada)

Segundo Conforto; Amaral e Silva (2011) o planejamento seria a primeira etapa, a chamada entrada, de uma revisão bem definida, pois ele é responsável pela condução da pesquisa, sendo fundamental para uma boa execução. Esta etapa é composta por 8 fases, definidas a seguir:

3.1 Problema / pergunta

A tese que impulsionou o desenvolvimento do projeto de Design e que é foco para a execução desta RSL considera que o sucesso de uma parte da indústria criativa especialmente relacionada com Arte e Design, tratando-se neste caso de fotografias digitais, depende da participação social ou comunitária em processos de cocriação e ações coletivas de divulgação.

Considera-se na pesquisa de tese a problemática inicial partida da seguinte pergunta: "como os recursos atuais e tradicionais de Design podem ser aplicados no desenvolvimento tecnologicamente positivo e socialmente bem sucedido de imagens fotográficas digitais?"

Assim, para que posteriormente possa ser solucionado o problema e respondida a pergunta de tese, pretendeu-se com esta RSL responder as seguintes perguntas:

P1: Como a literatura trata a relação entre Design e Fotografia no contexto socialmente participativo e cocriativo atualmente?

P2: Quais projetos e pesquisas estão abordando projetos fotográficos sociais e seu compartilhamento em rede?

3.2 Objetivo

Objetivo Geral:

Verificar o que está sendo pesquisado sobre Fotografia e Design relacionados ao contexto socialmente participativo e se há possibilidade da existência de um modelo que trata de Design Social para uma Fotografia Digital com compartilhamento e colaboração em rede.

Objetivo Específicos:

- Verificar pesquisas realizadas sobre a contribuição de Fotografia para o campo de Design Social e viceversa;
- Revisar os tipos e possibilidade de projetos de Design Social participativo, colaborativo e cocriativo;
- Identificar as possibilidades de compartilhamento em redes e os resultados obtidos por meio de projetos de Design e Fotografia;
- Responder a pergunta principal deste relatório para fundamentar e encontrar a resposta futura da pergunta de pesquisa de tese.

3.3 Fonte primárias

As principais fontes para esta RSL são periódicos indexados em base de dados e apresentados trabalhos completos na área de investigação. Assim são as bases de dados na área de Ciências Sociais que incluam, na ordem de maior relevância, artigos, teses e dissertações que possam ser acessadas através do sistema CAPES via login da UFSC e que tenham no máximo 5 anos de publicação.

A lista das Fontes de Busca e principais bancos de dados foram: Periódicos CAPES; Web of Science; Scopus e Scielo. Após a seleção os materiais foram inseridos no Mendeley.

3.4 Strings de busca

Para criar as *strings* de busca foi necessário identificar as palavras e termos referente ao tema de pesquisa e, posteriormente, seus sinônimos e traduções na língua inglesa, que é considerada a que contém maior números de resultados e domínio por parte da autora. De acordo com as pesquisas iniciais de tese com base nos autores principais e artigos relacionados, encontram-se as principais palavras-chave: design social, fotografia digital, cocriação e compartilhamento em rede.

Para auxiliar na identificação de sinônimos para as palavras em português foi utilizado um dicionário de sinônimos online o: <https://www.sinonimos.com.br> para aumentar a busca e ter resultados mais precisos (Tabela 1).

Tabela 1: seleção dos strings, suas variações de sinônimos e as traduções.

<i>Strings</i> em PT	Sinônimos	<i>Strings</i> em EN
----------------------	-----------	----------------------

Design Social	Design, design gráfico, design fotográfico, projeto social, programação visual	Design OR (Social design) OR (graphic design) OR (photograph* design) OR (social project) OR (visual programming)
Fotografia Digital	Fotografia; foto; imagem fotográfica; manipulação de imagem; tratamento de imagem; edição de imagem; composição fotográfica	(Digital Photograph*) OR (Photography) OR (Photo) OR (photograph* image) OR (image manipulation) OR (image treatment) OR (image editing) OR (photograph* composition)
Cocriação	Cooperação; colaboração; participação; coparticipação, solidariedade	Co-operation OR collaboration OR participation OR co-participation OR solidarity
Compartilhamento em Rede	Redes sociais; rede internet, internet; compartilhamento; distribuição	(Network Sharing) OR (Social Network*) OR (internet network) OR internet OR sharing OR distribution

Foram criados quatro grandes grupos por palavras principais e a criação de sinônimos para a posterior tradução para a língua inglesa (tabela 1). Para melhor adaptar as *strings* foi inserido o operador lógico “OR”, na tradução literal ou, que seria o comando dado durante a busca para gerar resultados próximos.

Após a criação dos grupos foi criado o *string* principal inserindo outro operador lógico “AND” para agrupar todos os termos, fazendo assim adaptações para obter os melhores resultados e que mais se aproximasse ao tema a ser pesquisado.

3.5 Critérios de inclusão

As buscas foram realizadas nas bases listadas anteriormente que estão colocadas por ordem de maior relevância no quesito de qualidade e quantidade de publicações no campo de Design. Foi feito um primeiro teste para estruturar as *strings* indicadas. Foram buscados os artigos de periódico publicados ou aceitos para publicação, capítulos de livro, teses e dissertações. O ano de restrição foi com publicações de até 5 anos e indicadas na área de Fotografia e/ou Design. Quanto à língua, foram buscados apenas aquelas referências escritas em idiomas dominados pela autora: português, inglês e espanhol. Sendo o inglês a principal língua a ser pesquisada por ter normalmente o maior número de resultados.

> Seleção e Avaliação de Estudos

Critérios para Inclusão e Exclusão

INCLUSÃO (requisitos simultâneos): (ESCOPO) Pesquisas que abordem a relação entre a Fotografia e o Design. (TIPO DE REFERÊNCIA) Artigos de periódicos publicados ou aceitos para publicação, capítulos de livro, teses e dissertações. (ACESSO) Trabalhos acessíveis através do: (1) Portal de Periódicos da CAPES via VPN UFSC; (2) Google Acadêmico; (3) portal das editoras, de forma gratuita; (4) através do sistema COMUT nas

instituições envolvidas. (IDIOMA) Escritos em idiomas dominados pela autora: Português, Inglês e Espanhol.

EXCLUSÃO (requisitos alternativos): (ESCOPO) Pesquisas que não abordam a relação entre a fotografia com o design ou o design com a co-criação. (TIPO DE REFERÊNCIA) Artigos de anais de congresso sem referências de publicação. (ACESSO) Trabalhos, cuja obtenção envolve o pagamento direto por parte dos participantes da pesquisa. (ACESSO) Trabalhos obtidos de forma cuja legalidade possa ser questionada (Sci-Hub, por exemplo). (IDIOMA) Trabalhos escritos em idiomas não dominados pelos participantes da pesquisa.

3.6 Critérios de qualificação

Estratégias de Seleção

Para o processo de seleção, as referências encontradas na Scopus, na Web of Science, na Scielo e no Portal CAPES foram exportadas – com todas as suas informações, incluindo as referências citadas – no formato .bibtex para, em seguida, serem importadas no gerenciador de referências Mendeley. Esta ferramenta permitiu a verificação da existência de referências duplicadas entre as buscas, que foram identificadas e retiradas da seleção. Foram então aplicados quatro filtros consecutivos:

FILTRO 1: leitura de Título e Palavras-chave.

FILTRO 2: leitura do resumo

FILTRO 3: leitura da introdução e conclusão.

FILTRO 4: leitura completa dos artigos.

Para a terceira filtragem, foram buscados os pdfs das referências selecionadas na primeira filtragem através do periódico CAPES via VNP UFSC. Algumas que não houve acesso ou que deram erro na páginas foram excluídos do portfólio de referências analisadas. Novas referências poderão ser agregadas ao portfólio a partir da análise das obras (mais) citadas nas referências encontradas, desde que obedeçam às condições estabelecidas os Critérios de Seleção, anteriormente estabelecidos. Assim, alguns artigos e dissertações não foram encontrados na busca principal por *strings*, mas foram achados no Google ou como referência em algum artigo, ou ainda durante a procura dos artigos em pdf e serão inseridas e analisadas separadamente.

Avaliação da Qualidade das Referências (Critérios de Qualificação)

Apesar desta não ser uma principal preocupação nesta pesquisa, algumas medidas, quando necessárias, poderão ser utilizadas na avaliação comparativa da qualidade das referências selecionadas, como: data dos artigos mais recentes serão melhor qualificados que os demais e número de citações - os artigos mais citados nas bases;

3.7 Método e ferramentas

Síntese dos Dados e Apresentação dos Resultados

Estratégia de Extração de Dados

Os dados das publicações do portfólio final de referências serão extraídos com o auxílio de quatro quadros ou planilhas (QUADROS DE ANÁLISE DE CONTEÚDO):

1. O primeiro referente aos ASPECTOS GERAIS da pesquisa reportada. Periódico. Grupo de pesquisa, instituição e país de origem. Abordagem metodológica. Objetivo da pesquisa.

2. Dados referentes ao domínio de Fotografia, principalmente a digital, e Design, principalmente o social. Autores e conceitos Ferramentas utilizadas Potencialidades Fraquezas

3. Dados referentes ao domínio de Fotografia Digital. Autores Público-alvo
Dificuldades

Estratégia de Sumarização dos Dados

As referências serão sumarizadas por meio de ANÁLISES BIBLIOMÉTRICAS:

- a) Evolução do número de publicações ao longo dos anos;
- b) Número de publicações encontradas por periódico;
- c) Principais Áreas de Concentração;
- d) Principais Autores/Grupos de Pesquisa das referências do portfólio;

FERRAMENTA

Gestão dos resultados via Mendeley versão Desktop com análise dos resultados, retiradas de duplicatas e agrupamento por pastas para organizar as seleções.

3.8 Cronograma

Tabela 2: cronograma de acordo com as ações e tempo estipulado para entrega do relatório e qualificação.

Ações	se t./2017	ou t./2017	no v./2017	de z./2017	ja n/2018	f ev/2018
Iniciar a estrutura do relatório						
Entrada						
Processamento						
Saída						
Escrever o relatório						
Escrever o artigo						
Definir o referencial teórico na tese						

4. DESENVOLVIMENTO (Execução) - Busca, organização e análise (processamento)

De acordo com o processamento colocado por Conforto et al. (2011), deve-se iniciar o desenvolvimento pela busca por periódicos, listando por meio das bases de dados e fazer as devidas buscas. Após encontrar os artigos foram necessários selecionar por filtros e fazer os repositórios via Mendeley. Verificou-se as buscas cruzadas e houve necessidade de refazer as buscas iniciais, ajustando os *strings* para melhorar o resultado (fig. 5).

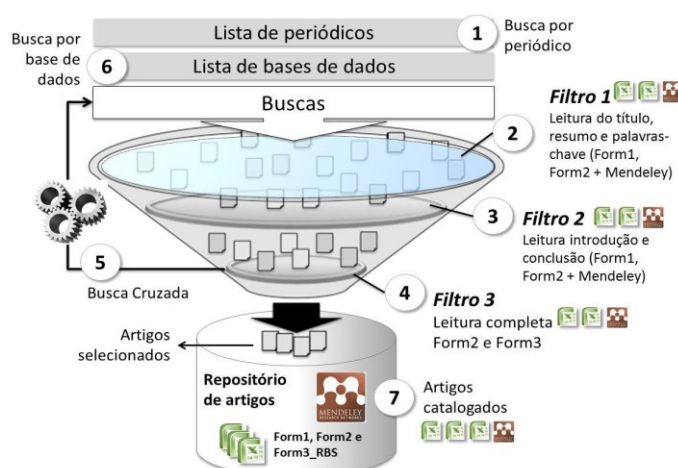


Figura 5: Procedimento iterativo da fase de processamento, RBS Roadmap.
Fonte: Conforto; Amaral e Silva (2011).

4.1 Condução das Buscas

Foi criada uma tabela para realizar as primeiras buscas e testar as *strings* que tinha o melhor resultado, tanto no que se refere a quantidade, como a artigos com títulos que tivessem relação com o pesquisado. Assim, houve a possibilidade de buscas por resultados de revisão de pares em inglês dos últimos 5 anos no portal de periódicos capes com os seguintes conjuntos de grupos por *strings* (tab. 3).

Tabela 3: testes com as strings para verificar os melhores resultados.

Te ntativa	Possibilidades de busca	Result ados
1	(Social design) OR (photograph* social design) OR (social project) OR (visual social programming)	837.129
2	(Digital Photograph*) OR (Social Photography) OR (photograph* image) OR (image manipulation) OR (image treatment) OR (image editing) OR (photograph* composition)	913.717
3	Co-operation OR collaboration OR participation OR co-participation OR solidarity	975.532
4	(Network Sharing) OR (Social Network*) OR (internet network) OR sharing	808.752
5	"Social design" OR "photograph* social design"	395
6	"Social photography" OR "social design"	430
7	("Social photography" OR "social design") AND "digital photograph*"	5
8	("Social photography" OR "social design") AND photograph* AND design	58
9	"Digital Photograph*" OR "Social Photograph*"	12.753

10	Co-operation OR collaboration OR participation	955.980
11	"Network Sharing" OR "Social Network" OR "internet network"	60.621
12	("Social photography" OR "social design") AND "social media"	70
13	("Social photography" OR "social design") AND internet	134
14	("digital photography" OR "social design") AND "social media"	287
15	("digital photography" OR "social design") AND Co-operation	31
16	("social photography" OR "social design") AND (photograph*) AND (collaboration)	22
17	("social photography" OR "social design") AND participation AND "social media"	49
18	("social photography" OR "social design") AND collaborat* AND "social media"	46

Após 18 possibilidades de testes e pesquisas, foram analisados não apenas os resultados em quantidade, mas as áreas e assuntos encontrados de maior relevância. Percebeu-se que era necessário alterar as buscas para não haver erro e nem materiais que não estivessem alinhados ao tema da pesquisa. Por tanto, foi necessário criar dois grupos de busca sendo 1. (("digital photograph*" OR "social photograph*" OR "social design") AND (collaborat* OR Co-operation) AND "social media")), colocando OR quando termos próximos ou que pudessem ser associados e AND para os termos secundários; 2. ("Social photography" OR "social design") AND "digital photograph*"), sendo esse termo mais enxutos que você mais direto ao proposto pela pesquisa (tab. 4).

Tabela 4: Buscas e seleções via bases de dados.

Busca via Portal de Periódicos da Capes - Ciclo: jan/2018 e seleção via Mendeley		
Combinações de String de busca 01	Etapas	Nº Artigos
("digital photograph*" OR "social photograph*" OR "social design") AND (collaborat* OR Co-operation) AND "social media"	Total Incluídos com revisão por pares	220
	CrITÉrios de exclusão	198
	Total não repetidos	167
	Seleção por título e palavra chave	31
Combinações de String de busca 02	Etapas	Nº

		Artigos
("Social photography" OR "social design") AND "digital photograph"	Total Incluídos com revisão por pares	5
	CrITÉrios de exclusão	4
	Total não repetidos	4
	Seleção por título e palavra chave	3

Busca via Web of Science - Ciclo: jan/2018 e seleção via Mendeley		
Combinações de String de busca 01	Etapas	Nº Artigos
("digital photograph" OR "social photograph" OR "social design") AND (collaborat* OR Co-operation) AND "social media"	Total Incluídos com revisão por pares	2
	CrITÉrios de exclusão	1
	Total não repetidos	1
	Seleção por título e palavra chave	1

Combinações de String de busca 02	Etapas	Nº Artigos
("Social photography" OR "social design") AND "digital photograph"	Total Incluídos com revisão por pares	2
	CrITÉrios de exclusão	1
	Total não repetidos	1
	Seleção por título e palavra chave	1

Busca via Scopus - Ciclo: jan/2018 e seleção via Mendeley		
Combinações de String de busca 01	Etapas	Nº Artigos
("digital photograph*" OR "social photograph*" OR "social design") AND (collaborat* OR Co-operation) AND "social media"	Total Incluídos com revisão por pares	6
	CrITÉrios de exclusão	5
	Total não repetidos	5
	Seleção por título e palavra chave	3

Combinações de String de busca 02	Etapas	Nº Artigos
("Social photography" OR "social design") AND "digital photograph"	Total Incluídos com revisão por pares	1
	CrITÉrios de exclusão	0
	Total não repetidos	0
	Seleção por título e palavra chave	0

Busca via Scielo - Ciclo: jan/2018 e seleção via Mendeley		
Combinações de String de busca 01	Etapas	Nº Artigos
Fotografia AND social	Total Incluídos com revisão por pares	150
	CrITÉrios de exclusão	69 (5anos)
	Total não repetidos	68

	Seleção por título e palavra chave	16
--	------------------------------------	----

Primeiramente foi realizada a busca via periódicos CAPES obtendo inicialmente 220 resultados na combinação 1 de *strings* e posteriormente separados por revisão de pares, critério de exclusão e repetição, sobrando 31 artigos selecionados por palavras-chave. Na combinação 2 de *strings* foram encontrados apenas 5 artigos e 3 foram selecionados por palavras-chave. Considerando poucos resultados, foi necessário verificar as mesmas buscas nas bases Web of Science e Scopus, considerando os mesmo grupos de *strings* procurados via CAPES. Assim, chegou-se no resultado final de 1 artigos em cada grupo na Web of Science e 3 artigos na Scopus.

Considerando que é uma pesquisa brasileira e publicada em português, verificou-se a necessidade de fazer busca via Scielo com termos em português. Como essa base de dados não possui um grande volume as *strings* foram adaptadas e simplificadas para conter apenas “fotografia” e “social”, obtendo bons resultados no que se refere a qualidade de artigos selecionados, totalizando 16.

Após as pesquisas os arquivos foram exportados para o Mendeley e selecionados via leitura de resumo e depois por introdução e conclusão. Assim, nas 4 bases que ocorreram as buscas, houve 51 artigos sem repetição. Depois 13 artigos selecionados após a leitura do resumo e 8 com a leitura da introdução e conclusão, sendo os mesmo selecionados para leitura final dos artigos completos (tab. 5).

Tabela 5: Ajustes e adaptações de conjuntos para chegar em um resultado .

Seleção mais refinada via Mendeley		
Banco de dados usados	Etapas	Nº Artigos
Periódico CAPES Web of Science Scopus Scielo	Total Incluídos sem repetição	51
	Seleção por resumo	13
	Seleção por introdução e conclusão	8
	Total de artigos finais	8

Verificou-se que dos 13 artigos selecionados por resumo o terceiro é muito parecido com o segundo, porém ele leva para o lado mais subjetivo e antropológico das questões sobre selfie e web 2.0. Alguns artigos tratam da fotografia de maneira geral ou algo específico que não engloba os assuntos pesquisados na tese, tal como o quarto artigo que é sobre o CelebrityNet, uma rede social implícita construída a partir das estatísticas de co-ocorrência de celebridades que aparecem em milhões de imagens de notícias produzidas profissionalmente.

4.2 Análise dos resultados

Dos 13 artigos selecionados por resumo, 3 foram publicados no anos de 2014, 5 deles no ano de 2015, 4 no ano de 2016 e 1 no ano de 2017, resultando em publicações recentes e do último ano. Desses, no que se refere a língua, 4 eram publicações em português, 3 em espanhol e 6 em inglês, mostrando que não uma diferença significativa nos resultados e que o Brasil tem interesse nesse tipo de tema, no que se refere a projetos sociais. Houve um grande diferencial de lugares onde foram publicados os materiais, tendo apenas uma repetição, sendo ela na revista Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Quase todos os materiais tinha como característica de artigos científicos, sendo apenas um um relato de estudo de caso de um projeto que retrata mulheres (fig. 6).

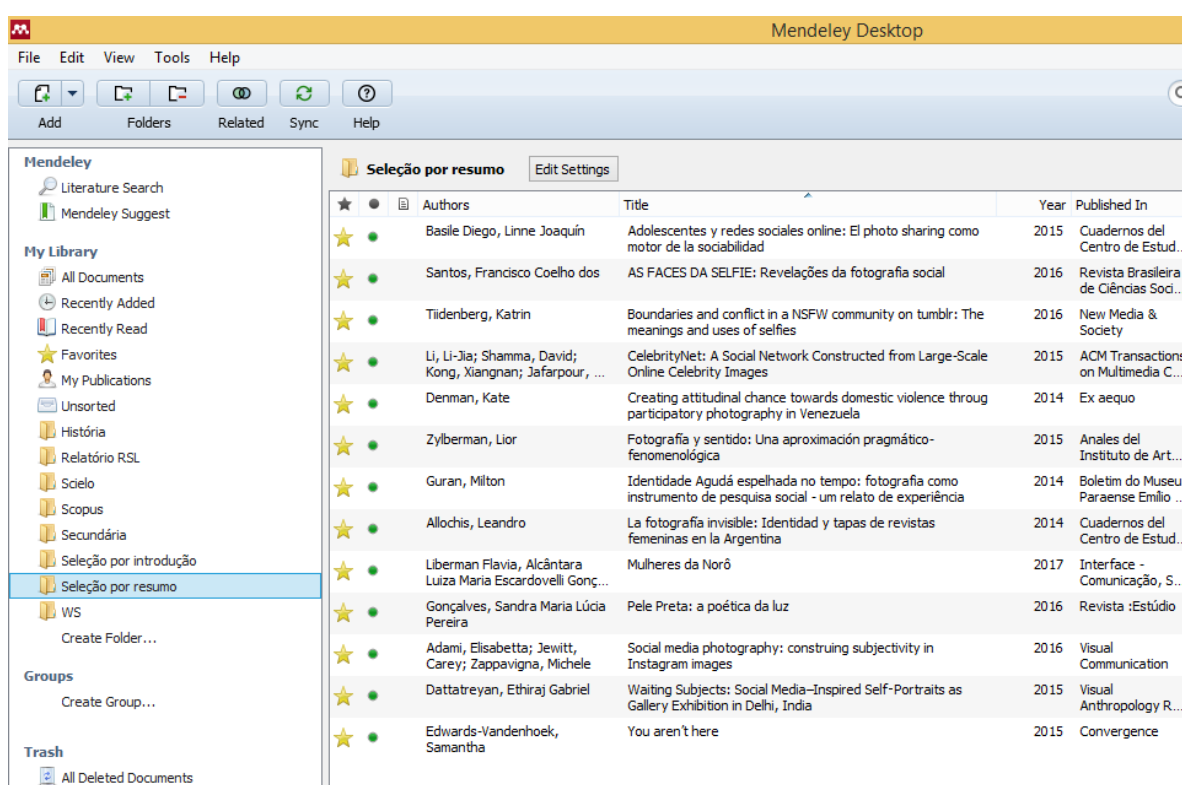


Figura 6: 13 resultados inseridos no Mendeley selecionados por resumo.

Fonte: própria.

Após a verificação por resumo foram lidas a introdução e a conclusão dos 8 artigos selecionados (fig. 7). Assim, verificou-se algumas questões que chamaram atenção ao decorrer da leitura

- Existem algumas visões do que os autores consideram como fotografia social que diferente de acordo com o tema e objetivo;
- Um dos pensamentos é quando o foco cai sobre o espectador, como ele faz a leitura de uma imagem de acordo com sua memória e reconhecimento por conta de sua cultura e experiências. Nesse sentido o social se volta ao individuo e como ele interpreta uma imagem. Tende a ser mais filosófico e antropológico;
- A sociedade é a própria temática da fotografia em alguns momentos. Nesse caso, o foco é no objeto que está sendo retratado. Tende a ser nesse sentido mais documental e as vezes também é usado como ferramenta;

• Em alguns artigos, percebe-se que a fotografia é usada como ferramenta de auxílio para combater problemas sociais, tendendo a ser mais informacional e as vezes é como a própria temática. Quando uma fotografia serve como uma ferramenta ela é usada como forma de interpretar uma situação, como um instrumento para um antropólogo que quer analisar um grupo de indivíduos e precisa de suportes além do textual para corroborar com suas visões. Existem alguns casos que usam a ferramenta Photovoice, até então desconhecida pela autora;

• Uso da fotografia em compartilhamento em rede está em processo de entendimento, por ser algo novo e que mexe com os padrões sociais.

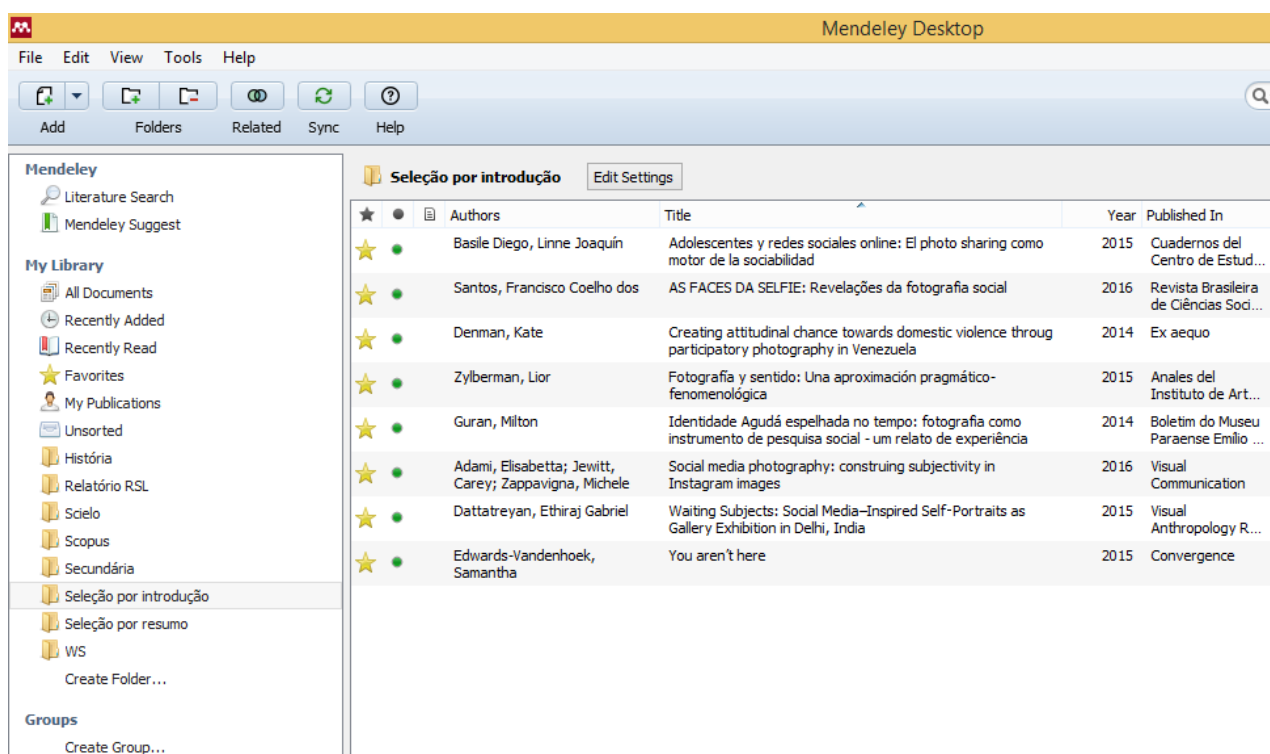


Figura 7: os 8 artigos finais selecionados.

Fonte: própria.

creating attitudinal chance towards domestic

Após a leitura dos 8 textos, percebeu-se com os artigos que há dois sentidos ao ser usado o termo “fotografia social” um é quando a foto tem como função de sociabilização, como uma selfie ao retratar o dia a dia da pessoa. E o outro sentido é quando a temática é de cunho social, com uma perspectiva sócio política baseada no tema retratado.

As duas falam da sociedade, uma mais próxima do ser individual e da sua vida pessoal, como um diário. A outra como o ser coletivo, falado do indivíduo também, mas não de forma isolada e sim sua participação na sociedade. Também há a possibilidade da fotografia ser usada como uma ferramenta para melhoria de problemas sociais como o dito no artigo intitulado “Creating attitudinal chance towards domestic violence throug participatory photography in Venezuela” que retrata a violência contra mulher na Venezuela.

4.3 Documentação

Os artigos foram inseridos e analisados via Google Docs, podendo ser visualizados em: <https://goo.gl/sybYHD>. Nesse documento é encontradas as partes principais, os links

com os arquivos dos artigos em pdf, além das traduções feitas pela autora, quando foi necessário.

Também são encontradas listas de referências com artigos a serem lidos e inseridos no referencial teórico no documento de qualificação da tese.

5. CONCLUSÃO

Apesar do retrabalho e das inúmeras vezes que foram refeitas as buscas, devido alguns erros dados no sistema e na internet, verificou-se o peso da necessidade de se ter uma Revisão Sistemática da Literatura para um trabalho de tese.

Acreditava-se a princípio que esse tipo de relatório seria mais como uma comprovação de ineditismo da pesquisa, mas percebe-se que foi rico em resultados, pois mostrou outros caminhos, possibilidades e visões sobre a Fotografia e o Design Social. Também foi possível estar a par de projetos nessa área e os recursos e as ferramentas que são usadas para criação no desenvolvimento e execução desses tipos de trabalhos.

Outras situações que chamaram atenção foram as possibilidade de se abordar alguns termos, principalmente com um sentido mais filosófico e sociológico, sendo fundamental durante as escritas do referencial teórico no projeto de qualificação. Também foi identificado a visão de alguns autores sobre o uso da internet no compartilhamento em redes. Sabe-se muito pouco sobre como as pessoas lidam com esse tipo de situação, sendo um bom assunto para se pensar uma abordagem da visão filosófica retirada pela autora.

Por fim, acredita-se que este relatório contribuiu com novas perspectivas para as escritas futuras, além de um sentimento positivo em relação ao tema escolhido e sua importância perante a comunidade científica e social.

6. Referências

BOTELHO, Louise; CUNHA, Cristiano; MACEDO, Marcelo. **O MÉTODO DA REVISÃO INTEGRATIVA NOS ESTUDOS ORGANIZACIONAIS GESTÃO E SOCIEDADE**. BELO HORIZONTE: VOLUME 5, NÚMERO 11 · P. 121-136. MAIO/AGOSTO 2011 · ISSN 1980-5756

BONNICI, Peter; PROUD, Linda. **Designing with photographs**. New York: Rotovision Book, 1998.

CAUDURO, Flávio; PERURENA, Pedro. **A retórica visual da pós-modernidade**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 37, p. 107-114, 2008.

CONFORTO, E. C.; AMARAL, D. C.; e SILVA, S. L. **Roteiro Para Revisão Bibliográfica Sistemática: Aplicação no Desenvolvimento de Produtos e Gerenciamento de Projetos**. In: 8º. Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produto – CBGDP Porto Alegre, RS, Brasil, 2011. Instituto de Gestão de Desenvolvimento do Produto – IGDP. Anais. Porto Alegre: IGDP, 2011. dISP

CURTIS, Maria do Carmo. **O papel social do design gráfico**. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.) O papel social do design gráfico. São Paulo: Senac, 2011.

JAMESON, Frederic. **Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. São Paulo: Papirus, 2002.

LONDON, Bárbara; UPTON, John, KOBRE, Kenneth; BRILL, Betsy. **Photography**. New Jersey: Prentice Hall, 2002.

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

MACHADO, Arlindo. **A fotografia sob o impacto da eletrônica** IN: SAMAIN, Etienne (org.). O fotográfico. São Paulo: Senac, 2005, p. 309-317.

MONFORTE, Luiz Guimarães. **Fotografia pensante**. São Paulo: Editora Senac, 1997.

KITCHENHAM, B. et al. **Systematic literature reviews in software engineering - A systematic literature review**. Information and Software Technology, v. 51, n. 1, 2009. p. 7-15.

WHITTEMORE, Robin; KNAFL, Kathleen. The integrative review: updated methodology. **Journal of advanced nursing**, v. 52, n. 5, p. 546-553, 2005.

APÊNDICE B

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo
Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Bruno Valentini Cemin

Doc. de identificação: 029947790-80

Assinatura: 

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo
Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

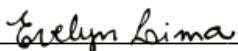
Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Evelyn Almeida de Lima

Doc. de identificação: 06787701152

Assinatura: _____ 

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Gabriella Sommer Vaz

Doc. de identificação: 00944287948

Assinatura: _____

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



pós
design UFSC



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo
Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos criativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com - (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Lauro Aurélio Jona Neto

Doc. de identificação: 083.244.789-73

Assinatura: Lauro Jona Local: Sages Data: 13/02/2020

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou online, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: GUSTAVO EGER SAWADA

Doc. de identificação: 069977799-21

Assinatura: Gustavo Eger Sawada Local: Florianópolis Data: 11/02/2020



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Leticia Gabriela Castilho

Doc. de identificação: 119.752.189-57

Assinatura: Leticia Gabriela Castilho

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

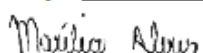
Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Marília Gomes Alves Honorio

Doc. de identificação: 011.379.901-20

Assinatura: 

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Luiza Rogério Meirelles de Miranda

Doc. de identificação: 09355497903

Assinatura:  Local: Florianópolis Data: 10 / 02 / 20



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Mariana de Los Santos

Doc. de identificação: 08331420977

Assinatura: Mariana de los Santos

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

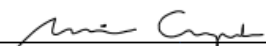
Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Mariana Dornelles Carpenedo Doc. de identificação: 5667790

Assinatura:  Local: Florianópolis Data: 10 / 02 / 2020



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Maria Eduarda Teixeira Pinto Collaço

Doc. de identificação: 09605863936

Assinatura: _____

Maria Eduarda T. P. Collaço

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Sabrina Coelho Stahelin

Doc. de identificação: 075.449.219-21

Assinatura: Sabrina Stahelin Local: Florianópolis Data: 14 / 02 / 2020



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo

Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.

Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Tuanny Sayuri Kavasak

Doc. de identificação: 077.896.229-60

Assinatura: 

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020



**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, DADOS E DEPOIMENTOS**

Pesquisadora responsável: Sharlene Melanie Martins de Araújo
Orientador: Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa

Trata-se da aceitação do convite para participar como sujeito de pesquisa em uma observação, incluindo realização de relatos, depoimentos e registros fotográficos como parte do desenvolvimento dos estudos no curso de doutorado em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, cujo tema é o desenvolvimento de projetos fotográficos cocriativos.

O objetivo desta pesquisa é evidenciar e apresentar experiências de ensaios e projetos fotográficos com a temática sociopolítica. A pesquisa de doutorado é qualitativa-descritiva, e além de estudos exploratórios, bibliográficos e documentais, inclui este estudo, com a realização de observação, perguntas e registros fotográficos.

- A identidade dos sujeitos da pesquisa só será divulgada com a prévia autorização individual, dependendo da aplicação de cada pesquisa, de acordo com relatos, entrevistas, depoimentos e/ou fotografias autorizadas para publicação;
- A observação e captura das imagens ocorrerão em local e horário estabelecido. Os depoimentos e/ou relatos serão realizados em local a combinar ou *online*, no dia e horário de conveniência para o/a participante;
- As observações, as perguntas e respostas de entrevistas, relatos e depoimentos serão registrados em anotações de pesquisa, texto e/ou por gravação de áudio, para uso exclusivo da pesquisa, sem acesso de terceiros;
- As informações obtidas são para fins científicos e, preservada a impessoalidade dos sujeitos da pesquisa, os resultados serão publicados no Repositório Institucional da UFSC (repositorio.ufsc.br), como parte do relatório da tese de doutorado da pesquisadora responsável, e em artigos científicos;
- Não haverá remuneração pela participação na pesquisa. A qualquer momento durante ou depois da realização do estudo de campo e antes da divulgação do relatório de pesquisa, o/a participante pode requisitar que suas declarações não sejam consideradas no trabalho de pesquisa. Para mais esclarecimentos ou requerimento da retirada do seu consentimento, entre em contato pelo e-mail ou telefone da pesquisadora responsável.

Este termo de consentimento livre e esclarecido, assim como o direito de uso da imagem, é feito em duas vias, como registro para cada uma das partes que assinam este termo.


Sharlene Melanie Martins de Araújo - Contato: sharlene.melanie@gmail.com – (48) 998093830

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro ter sido informado(a) sobre os procedimentos da pesquisa em que participo como pessoa fotografada, observada e/ou entrevistada e, de forma clara e objetiva, recebi explicações pertinentes ao projeto e também a garantia de que meus dados pessoais e minha relação com as informações oferecidas foram previamente acordados em relação a sua publicação. Também, fui informado(a) de que, a qualquer momento antes da divulgação do relatório, posso requisitar a retirada do estudo das informações por mim oferecidas.

Nome por extenso: Vitória Andrade dos Santos

Doc. de identificação: 010.415.879 - 45

Assinatura: 

Local: Florianópolis Data: 10/02/2020