

In-Cômodos: Uma Experiência de Construção Colaborativa¹

Victor LOPES de Souza.²
Caroline Soares de ARAÚJO³
Diego Diniz da ROCHA⁴
Dilermundo Gadelha de VASCONCELOS Neto⁵
Gleici Kelly da Silva CORRÊA⁶
Jéssica Aline Nogueira BARRA⁷
Karina Menezes CUNHA⁸
Katherine Modesto VASCONCELOS⁹
Mayara Santos MACIEL¹⁰
Paulo Henrique GADELHA¹¹
Pedro Henrique THOMAZ Maia¹²
Uriel Nascimento Santos PINHO¹³
Maria Ataide MALCHER¹⁴
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

O “In-Cômodos” é quadro integrante do programa experimental “Ideias Cabíveis”, produzido no Laboratório de Telejornalismo da UFPA, no segundo semestre de 2011. O quadro tem como proposta a reforma de um cômodo que não agrada a alguém ou grupo, a partir de candidatura no site do programa, o www.ideiascabiveis.com.br. Apesar do formato “comum” de “quadro de reformas”, o produto encontra o seu diferencial no estímulo à reutilização de objetos, cuidado com o ambiente e principalmente trabalho

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Jornalismo, modalidade Produção em Jornalismo Utilitário (avulso).

² Aluno líder da equipe. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: victorlopes90@hotmail.com

³ Aluna co-autora do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: csaraujo1@gmail.com.

⁴ Aluno co-autor do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: diegodrocha@gmail.com.

⁵ Aluno co-autor do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: dilermandog@ufpa.br.

⁶ Aluna co-autora do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: kellycorrea2008@hotmail.com.

⁷ Aluna co-autora do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: jessikbarra@hotmail.com.

⁸ Aluna co-autora do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: karinamenezes18@yahoo.com.br.

⁹ Aluna co-autora do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: kathyvasconcelos@hotmail.com.

¹⁰ Aluna co-autora do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: mayara.maciell0@gmail.com.

¹¹ Aluno co-autor do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: paulohenriquegadelha@gmail.com.

¹² Aluno co-autor do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: pedrohenriquethomazmaia@gmail.com.

¹³ Aluno co-autor do trabalho. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA. Email: uriel_pinho@hotmail.com.

¹⁴ Orientadora do Trabalho. Mestre e Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA-USP. Professora do curso de Comunicação Social e do programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da UFPA.

em equipe e proatividade, que são usados como recurso para disponibilizar informações úteis sobre o gerenciamento de recursos e o uso criativo de materiais. A edição piloto do quadro foi realizada no Centro Acadêmico de Comunicação Social da UFPA, o que garantiu a participação de diversos estudantes e enfatizou o tema da construção colaborativa presente no conceito do In-cômodos.

PALAVRAS-CHAVE: audiovisual; baixo-custo; colaborativismo; design; reutilização;;.

Introdução

Nos últimos anos, pode-se perceber um aumento significativo na importância do design para e na sociedade. As suas aplicações são usadas como ferramentas atrativas de consumo e definem padrões culturais e estéticos. Mas a área não se detém apenas a esses valores. Uma das formas de transcender esse mito seria aliar beleza e funcionalidade, de maneira com que os produtos não só se adequem aos mercados local e global, como também preservem o ambiente da comunidade para a qual são comercializados, já que, segundo o autor Ivan Alexander Mizanzuk (2007), o designer “pode e deve auxiliar a sociedade na retomada de valores maiores do que a satisfação pessoal e o consumo imediato” (MIZANZUK, 2007, p. 29).

O quadro “In-cômodos” tenta utilizar esses conceitos como recurso para a conscientização ambiental e a promoção de práticas sustentáveis de consumo. Ele faz parte do programa “Ideias Cabíveis” que foi desenvolvido no primeiro semestre de 2011, durante a realização do módulo de “Variedades” do Laboratório de Telejornalismo, atividade integrante da grade curricular do curso de Comunicação Social – habilitação em Jornalismo – da Universidade Federal do Pará. Entre os objetivos do Laboratório, está o de habilitar os discentes no que diz respeito à concepção e produção de conteúdos audiovisuais, informativos ou não, a partir da aplicação das teorias da comunicação e do audiovisual e do desenvolvimento de habilidades técnicas, gerenciais e reflexivas sobre a prática da produção audiovisual, partindo do princípio da experimentação.

Nesse contexto de experimentação, o “In-cômodos” surgiu a partir da constatação empírica por parte dos discentes do laboratório a respeito dos muitos “quadros de reforma” presentes na televisão brasileira e internacional. A ideia foi fazer uso desde formato e de seus recursos mais familiares aos telespectadores, mas

resignificando-os em um conteúdo informativo e educativo sobre utilização eficiente do espaço e reaproveitamento de materiais, de modo a também destacar conceitos como a produção colaborativa, a pro-atividade e o trabalho em equipe. Nessa proposta, o caráter de entretenimento do programa viria a servir como recurso para seus objetivos informativos e de educação, de maneira a apresentar um conteúdo que não fosse “excessivamente pedagógico” e pudesse servir ao gosto do público jovem almejado pelo Ideias Cabíveis como um todo..

Objetivos

O In-Cômodos busca, bem como o programa do qual faz parte, uma aproximação do design com o telespectador, fazendo com que este perceba a presença de elementos da área no seu dia-a-dia e o quão acessível ela está a ele. Por meio da utilização do lema “*do it yourself*”¹⁵ como base, o quadro objetiva estimular que a pessoa inscrita pelo site do programa participe ativamente do processo de reforma do local que a incomoda, cortando gastos por meio da busca de soluções de baixo custo, de maneira a expor soluções tanto de utilização de materiais e objetos quando de gerenciamento e utilização de espaços. O In-Cômodos também foi pensado para ser um produto multiplataforma, que objetiva manter uma interação com os telespectadores do Ideias Cabíveis, oferecendo a possibilidade de que estes se inscrevam no site para terem seu cômodo reformado, de maneira análoga ao que o autor Fernando Antonio Crocomo (2004)¹⁶. caracterizaria como o segundo nível de interatividade na Tv Digital.

Justificativa

Partindo de uma análise empírica dos integrantes sobre os programas que abordam o tema design, tanto em canais aberto quanto por assinatura, foi percebido que

¹⁵ Produtos do-it-yourself (DIY) são aqueles em que o próprio usuário é envolvido no processo de montagem final do produto. Nos países desenvolvidos o mercado de produtos DIY é bastante consolidado, havendo redes de materiais e componentes para construção especializada em artigos do gênero. Nestes países, os produtos com esta característica são bastantes comuns devidos, principalmente, ao custo da mão-de-obra e, também, às questões culturais. Em países como os Estados Unidos, Inglaterra e Alemanha, por exemplo, há uma cultura bastante presente no que diz respeito ao próprio morador se envolver no processo de reforma do ambiente construído ou montagem de subsistemas (DANGELO & SANTOS, 2006, p. 2).

¹⁶ Segundo Antonio Carlos Crocomo (2007), são três os níveis técnicos de interatividade. O nível dois é caracterizado pela utilização de um canal de retorno como suporte pelo programa, no qual mensagens podem ser enviadas, mas não em tempo real, necessariamente.

o aspecto estético da área é o único ou o mais evidenciado nas produções. Foi pensado então que seria pertinente uma abordagem diferenciada, dando espaço tanto aos valores estéticos quanto aos funcionais no programa. Além disso, o público-alvo dos programas sobre o tema já consolidados é o das classes A e B, criando um mito de que o design é algo acessível apenas aos setores da sociedade com alto poder aquisitivo. O quadro é uma ferramenta usada para mostrar, na prática, que o design está presente na vida de qualquer pessoa e que um ambiente pode ser mudado com baixo investimento, fazendo assim a classe C o público-alvo do produto.

Como dito anteriormente, as aplicações do design são usadas como ferramentas atrativas de consumo e definem padrões culturais e estéticos. Entretanto, a área pode fomentar outros valores que vão além da adequação dos produtos aos mercados local e global, como a junção de beleza e funcionalidade em produtos e modos de produção que preservem o ambiente da comunidade para a qual são comercializados, já que, segundo o autor Ivan Alexander Mizanzuk (2007), o designer “pode e deve auxiliar a sociedade na retomada de valores maiores do que a satisfação pessoal e o consumo imediato” (MIZANZUK, 2007, p. 29). Uma das referências nesse modo de produção é a Finlândia. Segundo Paula da Cruz Landim:

A Finlândia é um dos primeiros países a investir no design social, exemplificado em soluções voltadas para as limitações da terceira idade, a reintegração dos deficientes e a busca de melhor qualidade e adequação de produtos e equipamentos de uso médico-hospitalar. Tais produtos destinam-se ao mercado global e apresentam também uma inovação no tocante ao design finlandês: a utilização de materiais termoplásticos monomateriais na confecção quase integral dos produtos, ilustrando a preocupação dos designers e fabricantes com os aspectos ecológicos, principalmente envolvendo a reciclagem.”(LANDIM, 2010. p. 12.)

Como forma de tornar esses conceitos acessíveis, o programa articula recursos como animações, de maneira a agregar características de produtos de entretenimento ao quadro pensado para ser informativo. Segundo José Carlos Aronchi de Souza (2004), os programas de televisão podem ser situados, basicamente, em três

categorias: entretenimento, informativa e educativa, que, por sua vez englobariam a maior parte dos gêneros¹⁷ televisivos:

A separação dos programas de televisão em categorias atende à necessidade de classificar os gêneros correspondentes. Por isso, a categoria abrange vários gêneros e é capaz de classificar um número bastante diversificado de elementos que se constituem, na concepção de Martin-Barbero, no elo que une o espaço da produção, os anseios dos produtores e os desejos do público receptor (BORELLI, 1994, *apud* SOUZA, 2004).

Segundo o autor, que toma como base material divulgado pela *British Broadcasting Corporation (BBC)*¹⁸, qualquer que seja a categoria de um programa, “ele deve sempre entreter e pode também informar” (SOUZA, 2004, p. 35). Sendo assim, o Ideias Cabíveis e o quadro In-cômodos de maneira geral poderiam ser situados em ambas as categorias, pois além de terem sido projetados com o intuito de instigar o telespectador a se interessar pelo design presente no seu dia-a-dia, também oferecem informações sobre aproveitamento dos ambientes e materiais, dicas de uso criativo de objetos e organização para melhor gestão do espaço.

Métodos e técnicas utilizados

Para a confecção do programa como um todo, foi levado em consideração um processo de produção de baixo custo. Para isso, o livro “Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo” foi fundamental para o processo de construção do programa. O autor Alex Moleta (2009) nos dá várias indicações sobre a produção audiovisual (no caso, curta-metragens), desde a concepção do roteiro, até a fase de montagem do vídeo. Essa obra, de linguagem acessível, nos deu base sobre técnicas de produção, roteirização, fotografia e direção de algumas cenas

Para o desenvolvimento do quadro, adotaram-se passos similares e/ou interpenetrados aos que foram dados para o desenvolvimento do programa como um todo. Havia três alunos da equipe diretamente responsáveis pelo “In-cômodos”.

¹⁷ Segundo Aronchi (2004), o gênero seria o eixo classificatório que agruparia os programas de televisão por “conjuntos de espécies que apresentam certo número de caracteres comuns”.

¹⁸ http://www.bbc.co.uk/portuguese/institucional/2011/06/000001_sobrebbc.shtml

Entretanto, o grupo, de maneira geral, participou da construção do mesmo. De modo esquemático, podem ser destacados alguns passos deste processo. Para um melhor entendimento, os métodos foram divididos em três categorias.

A primeira delas foi a pré-produção. Nesta etapa, os alunos que projetaram o Ideias Cabíveis constituíram grupos de estudo para a discussão dos conteúdos a serem abordados e definiram o formato do quadro, além de pesquisarem fontes bibliográficas e imagéticas sobre assuntos relacionados ao programa. Também fizeram reuniões com alunos de design parceiros do programa para desenvolverem o projeto de reforma do CACO e reuniões com os próprios alunos envolvidos com o centro acadêmico e que não faziam parte da equipe do programa. Foi estabelecida parceria com a grife “EuBelém”¹⁹ para o empréstimo de roupas que comporiam o figurino do apresentador; pesquisados materiais para a reforma, que foram tanto doados quanto comprados com recursos da própria equipe de produção. Também se contou com apoio do “Espaço ITEC Cidadão”²⁰, do Instituto de Tecnologia da UFPA, local dedicado a atividades de extensão e promoção da cidadania relacionadas à cultura e ao meio ambiente. Nesta fase também foi produzida toda a identidade visual do programa, com o auxílio da aluna de Publicidade e Propaganda, Fabíola Lourenço.

No processo de produção, foi elaborado o roteiro das passagens do apresentador e o “esqueleto” do roteiro do quadro como um todo, já que a incompatibilidade de horários entre os alunos do Laboratório de Telejornalismo e os parceiros de Design fazia com que as ações, muitas vezes, não fossem previamente roteirizadas de maneira detalhada. Seguindo o tempo de uma ação de reforma comum, foram feitos o respectivo registro audiovisual e a definição dos recursos visuais a serem empregados. Foram elaboradas as animações a partir da identidade visual do quadro e pesquisadas trilhas que seriam usadas no vídeo. Na pós-produção, foram feitos os processos de edição e finalização, com apoio técnico da Academia Amazônia.

Descrição do produto ou processo

¹⁹ Para saber mais, acesse <http://www.eubelem.com.br/site/>

²⁰ Para saber mais sobre o espaço ITEC Cidadão, acesse <http://www.portal.ufpa.br/imprensa/noticia.php?cod=4486>

O In- Cômodos é o terceiro e último quadro que compõe o Ideias Cabíveis. Foi pensado para ser um espaço em que o telespectador pudesse enviar, por meio do site oficial do programa²¹, história e fotos do espaço que o estivesse incomodando por alguma razão. Deste modo, a equipe do programa, junto aos consultores de design parceiros da iniciativa, fazia um diagnóstico do local. Por meio deste diagnóstico, seriam pensadas estratégias de reforma de modo a viabilizar soluções de baixo custo, buscando ao máximo o reaproveitamento de materiais e a manutenção da essência do espaço.

Para este primeiro episódio, o local selecionado para reforma, pelos próprios integrantes da equipe do programa Ideias Cabíveis, foi o Centro Acadêmico de Comunicação Social (CACO) da Universidade Federal do Pará. O CACO é um espaço de convivência diária dos estudantes, onde são realizadas as mais diversas atividades, desde reuniões para discussão dos interesses do curso, passando pela utilização mesmo para estudo ou fins de descanso. A seleção foi feita desta forma por não haver tempo hábil para inscrição de pessoas interessadas pela internet, devido ao cronograma para finalização do produto.

A partir da escolha do local, foram feitas filmagens para mostrá-lo antes que passasse pelo processo de reforma. Foram realizadas reuniões com os consultores de design para que se estabelecesse um diagnóstico, fixando as ações que deveriam ser tomadas e os materiais necessários para efetivá-las, doados ou comprados a partir de coleta feita pelos integrantes da equipe.

Após esta etapa, a reforma propriamente dita foi iniciada e teve duração de uma semana, com limpeza do espaço, organização de materiais, pintura e reforma dos móveis feitos pela equipe do programa Ideias Cabíveis, por meio da reutilização de materiais já existentes, tais como retalhos de tecido.

Considerações finais

A elaboração e execução do quadro In- Cômodos permitiu aos alunos do Laboratório de Telejornalismo o desenvolvimento de um produto que integrou pessoas não só do próprio curso de jornalismo da Universidade Federal do Pará, como do curso

²¹[http:// www.ideiascabiveis.com.br](http://www.ideiascabiveis.com.br)

de design da Universidade Estadual do Pará, caracterizando o forte apelo interdisciplinar do programa Ideias Cabíveis, de maneira geral. Esse caráter interdisciplinar também estimulou a experimentação: diversos formatos, que poderiam ser enquadrados em categorias diversas, extrapolando os conteúdos puramente informativos que se costuma relacionar à habilitação de jornalismo, sendo compostos também por conteúdos educativos e de entretenimento para a promoção da consciência ambiental e consumo consciente.

Também foi possível integrar diversos setores internos da própria UFPA, os quais foram utilizados como locação ou dos quais foram necessários algum outro tipo de serviço durante a elaboração e filmagem do quadro. A execução do In-Cômodos também permitiu a constatação de que é possível caminhar rumo a um mundo mais sustentável, por meio da realização de ações que sejam acessíveis a qualquer pessoa ou grupo, como uma reforma de baixo custo num centro acadêmico, experiência piloto da equipe e que se revelou interessante por ser um centro acadêmico um local de encontro de estudantes e de articulação política, o que ajudou a ressaltar o caráter colaborativo do processo de reforma.

Esse caráter foi um dos diferenciais pensados pelos produtores do In-cômodos para diferenciar o quadro de outros quadro de reforma presentes na TV, que utilizam profissionais do Design e da construção à guisa de “fadas madrinhas”, que modificam um local de maneira pirotécnica e dramática. No In-cômodos, ressaltou-se que a reforma do centro acadêmico apenas foi possível pois a equipe do programa e os alunos de comunicação como um todo trabalharam em equipe e se esforçaram para modificar um ambiente de convívio tão importante para todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CROCOMO, F. A. **Tv Digital e Produção Interativa: A Comunidade Manda Notícias**. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2007.

DANGELO, R. ; SANTOS, A. . **DIRETRIZES DE PROJETO PARA PRODUTOS SUSTENTÁVEIS COM O CONCEITO FAÇA-VOCÊ-MESMO** . In: I Seminário sobre Sustentabilidade da UniFAE Centro Universitário, 2006, Curitiba. I Seminário sobre Sustentabilidade da UniFAE Centro Universitário, 2006.



LANDIM, P. C. **Design, cultura, sociedade.** São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

MOLETA Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo.** São Paulo: Sammus, 2009.

MIZANZUK, I. A. **A Crise do Mito no Design.** Paraná: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2007.

SOUZA, J. C. A. de. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira.** São Paulo: Summus, 2004.