

COLAGEM COMO RECURSO DE TECNOLOGIA SOCIAL

ROBERTA TABORDA SANTA CATHARINA¹; ANDRÉ LUIS MACEDO CARUSO²;
ADRIANE BORDA ALMEIDA DA SILVA³

¹Universidade Federal de Pelotas – *rtscatharina@gmail.com*

²Universidade Federal de Pelotas – *almcaruso@gmail.com*

³Universidade Federal de Pelotas – *adribord@hotmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Na arte moderna, a colagem é considerada um dos elementos principais da fase do cubismo, inicialmente desenvolvida por Braque, Picasso e Gris por volta do ano de 1911. Além da pintura, as obras eram compostas com diversos materiais fixados, tais como papéis de parede, cartões, cordas e etc. A partir da inserção de planos, podemos caracterizar a colagem como uma técnica que “evidencia um potencial de transformação da realidade e também um impulso de intervenção efetiva no seu processo”. (MARTINS, 2007).

Em TEODORO et al (2012) e em MEDVEDOVSKI, BORDA e SOPEÑA (2014) tem-se, respectivamente, um relato e uma análise do desenvolvimento de um aplicativo, denominado por estes autores de MOTIVAÇÃO, cujo propósito é de motivar a requalificação de espaços urbanos em contextos de habitação de interesse social. Junto a estes relatos, não existe referência ao uso do conceito de colagem, embora sob a abordagem do estudo que aqui se desenvolve, as técnicas utilizadas e o discurso que justifica o desenvolvimento do aplicativo, tenham correspondências.

O aplicativo foi fomentado e financiado dentro de uma rede de pesquisa de oito instituições públicas brasileiras cujo objetivo foi o de dar relevância às tecnologias sociais relacionadas à Habitação de Interesse Social. O MOTIVAÇÃO é uma proposta lúdica de um jogo, que envolve um processo formativo de edição de fotografias e imagens digitais, projetado para ser utilizado em três plataformas diferentes: computadores, *tablets* e captura de movimento (*kinect*) (TEODORO et al, 2012; MEDVEDOVSKI; BORDA; SOPEÑA, 2014)

Nesta atividade o uso da fotografia é fundamental para o seu desenvolvimento. Poder retratar um cenário problemático no contexto em que se vive é uma forma de ressignificar a realidade, um instrumento capaz de formar e contribuir para a inclusão na sociedade de forma consciente, crítica e igualitária. (QUINTÃO e RIBEIRO, 2012). O próximo passo de edição das fotografias possibilita a sua transformação através da remoção ou adição de alguns elementos, com o propósito de requalificação do cenário urbano. Na interface do aplicativo MOTIVAÇÃO (Figura 1) existem quatro tipos de ações possíveis, a partir da captura de movimento (tátil ou visão por câmera), a primeira representada por uma lata de lixo, para a remoção de elementos da fotografia; a segunda com uma indicação de caminhos, para ações sobre as vias; a terceira com uma árvore, para selecionar tipos de vegetação próprios da região para serem inseridos no cenário; e a quarta com um banco, para selecionar tipos de elementos urbanos.

Figura 1 - Interface do aplicativo MOTIVAÇÃO. Interface de acesso, seleção do cenário, seleção do tipo de ação e visualização do cenário transformado.



Fonte: Jéssica Esteves (2013).

No contexto de projetos acadêmicos dirigidos ao propósito da requalificação do espaço urbano, tem-se estruturado ações que utilizem a tecnologia social como ferramenta de inclusão e empoderamento. Em sua conceituação, segundo DAGNINO (2001), as tecnologias sociais são exatamente aquelas que buscam facilitar a inclusão social e os processos participativos. Já o empoderamento dá à população, ou aos participantes de alguma intervenção específica, o poder de intervir com autonomia na tomada de decisões do seu próprio destino. (BRASIL, 2014).

Para MEDVEDOVSKI, BORDA E SOPEÑA (2014), que realizaram um estudo exploratório tentando compreender o potencial das tecnologias sociais para a melhoria e produção da moradia e também em seu sentido mais amplo de direito à cidade, o dispositivo MOTIVAÇÃO contempla as diretrizes de tecnologia social de KAPP e CARDOSO (2013): a) catalisação de processos coletivos: a escolha dos cenários através das fotografias e a ideia de transformá-los virtualmente, poderá construir-se numa “imagem prospectiva coletiva”, alternativa, motivando sua efetiva transformação; b) valorização de confronto: pode promover o confronto entre propostas de requalificação para um mesmo cenário; c) valorização dos pequenos ganhos de autonomia: proposta de oferecer uma formação para que a edição das fotos seja realizada pelos próprios usuários. Desta maneira, a estratégia seria de caráter educativo e a própria formação confere algum ganho de autonomia; d) contextualização crítica: a promoção da participação da comunidade pode ser facilitada através de estratégias lúdicas e formativas.

Nesta direção, este trabalho, adicionando o conceito de colagem ao processo de desenvolvimento do aplicativo MOTIVAÇÃO, tem o propósito de ampliá-lo como estratégia de tecnologia social, observando o seu potencial para o uso em outros temas que possam também promover, através de ações de empoderamento, a transformação de determinadas realidades.

2. METODOLOGIA

Para atingir os objetivos propostos, utilizando o aplicativo MOTIVAÇÃO como ação formativa, a metodologia empregada passa pelas seguintes etapas: a) estudo bibliográfico da origem e do conceito de colagem e de tecnologia social; b) pesquisa e testes de softwares livres para edição de imagens; c) desenvolvimento de outros dispositivos que utilizem o princípio da colagem como estratégia de empoderamento; d) oficinas para estruturação de jogos que abordem questões problemas dos próprios usuários.

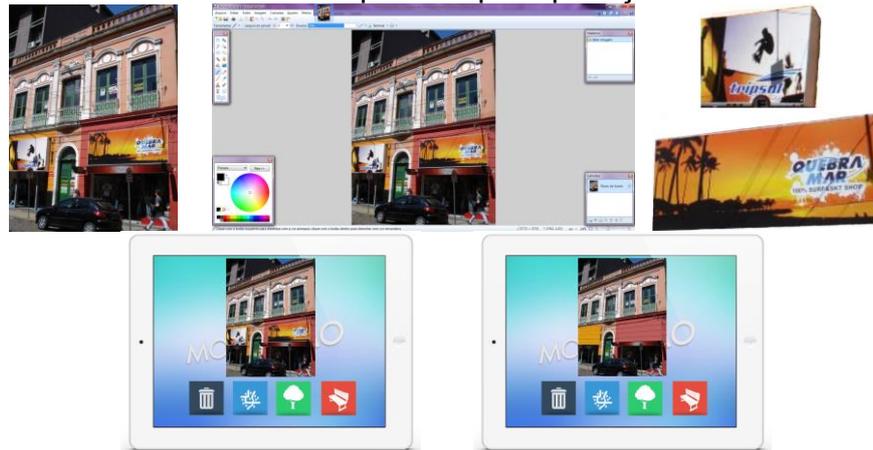
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Primeiramente, para a realização de colagens sobre outros temas de dispositivos, é necessário que se tenha uma noção de edição de imagens. Como não há uma faixa etária determinada no público-alvo foram escolhidos *softwares* de fácil manuseio e de livre acesso, uma vez que o projeto baseia-se nos princípios das tecnologias sociais. Programas como GIMP (<http://www.gimp.org>),

Pixlr (<http://www.pixlr.com>), PhotoScape (<http://www.photoscape.org>) e Paint.NET (<http://www.getpaint.net>), foram testados e se escolheu o programa Paint.NET para fazer as edições testes dos aplicativos. O software apresenta uma interface fácil e amigável, além de conter a opção do idioma em português. Além disso, traz ferramentas básicas para o tratamento das imagens e necessita de pouco espaço no disco rígido para instalação (24,1MB).

Os temas propostos para a ampliação do MOTIVAÇÃO foram a poluição visual e nutrição. Os dois com o propósito de empoderar o usuário com percepção e conhecimento que o motivem a transformar uma paisagem e/ou uma atitude. No meio acadêmico um aplicativo com estas características pode ser utilizado como recurso didático nas disciplinas de Percepção do Ambiente, nos cursos de Arquitetura e Urbanismo. E também em escolas públicas, no âmbito de educação patrimonial e requalificação da cidade. A poluição visual causada pelos anúncios comerciais compromete a qualidade visual dos grandes centros. Quando pensados isoladamente, desconsiderando o resultado quando inseridos no espaço urbano, geram efeitos negativos (PORTELLA, 2003). A Figura 2 ilustra a fotografia escolhida para edição; a mesma do software Paint.NET para edição; os anúncios retirados; fotografia no aplicativo, onde os anúncios são arrastados para o botão da lixeira, gerando o cenário finalizado.

Figura 2 – Versão teste do dispositivo para poluição visual.



Fonte: Gabriela Ferreira (2013) e autores (2014).

Objetivando a educação infantil, foi proposto um jogo, como outra possibilidade de aplicativo, que explica a pirâmide alimentar. Nesta proposta as crianças podem montar pratos de refeições a partir do valor nutricional dos alimentos, aprendendo as porções necessárias para uma alimentação saudável. Para que se desperte o interesse no jogo foram pensados em aspectos que motivem o usuário como, diversão e desafio. No botão de carrinho de compras abre a grande pirâmide com os alimentos corretos em cada patamar, uma vez escolhido o alimento ele vai para o prato, querendo retirar é só arrastar a figura até o botão com a lata de lixo (Figura 3).

Figura 3 – Versão teste do dispositivo para pirâmide alimentar.



Fonte: autores (2014).

4. CONCLUSÕES

Como resultados parciais, podemos concluir que ambas alternativas de aplicativos apresentam como base a colagem digital como princípio, bem como a tecnologia social, uma vez que permitem promover um incentivo e conscientização junto aos usuários, tanto para questões de poluição visual quanto para a proposta de educação alimentar.

Inúmeras possibilidades podem ser desenvolvidas utilizando o mesmo processo, com isto é esperado que estratégias lúdicas e formativas possam auxiliar na visualização da realidade e promover a conscientização de ações (MEDVEDOVSKI; BORDA; SOPEÑA, 2014). É importante destacar que essas propostas serão inicialmente desenvolvidas pela universidade a qual deve garantir infraestrutura (computadores, *tablets* e *kinect*) para a realização das mesmas e para a transferência de conhecimento (edição de imagens e “alimentação” dessas imagens para o aplicativo) para que, futuramente, os usuários possam de forma autônoma utilizá-las.

Para saber se a colagem, conforme proposta, pode ser um instrumento de desenvolvimento de tecnologia social uma série de oficinas serão desenvolvidas disponibilizando e utilizando o MOTIVAÇÃO. Após o uso serão coletados dados para poder concluir a eficácia dos dispositivos.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério das Cidades. **Curso de capacitação: trabalho social em programas de habitação de interesse social**. 2. ed. Brasília: MCidades/SNH; [Florianópolis] NUTE/UFSC, 2014.
- DAGNINO, R. **A tecnologia social e seus desafios**. (Fundação Banco do Brasil, Org., Comp.) Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2001.
- KAPP, Silke; CARDOSO, Adauto L. Moradia e tecnologias sociais. In: Cardoso, Adauto L. Morar-TS Tecnologias Sociais aplicadas à Habitação de Interesse Social. **ENCONTROS NACIONAIS DA ANPUR: Desenvolvimento, planejamento e governança**. Anais. Recife, 2013. 15v. Acesso em 27 jul. 2014. Disponível em: <http://www.anpur.org.br/revista/rbeur/index.php/anais/article/viewFile/4665/4533>
- MARTINS, Luiz Renato. **Colagem: investigações em torno de uma técnica moderna**. ARS (São Paulo) vol. 5. nº 10. São Paulo. 2007. Acessado em 10 jul. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202007000200006&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt
- MEDVEDOVSKI, N. S.; BORDA, A.; SOPENÃ, S. Análise de estratégias para a requalificação urbana frente ao conceito de tecnologia social. In: **XV ENCONTRO NACIONAL DE TECNOLOGIA DO AMBIENTE CONSTRUÍDO**, Maceió, 2014.
- PORTELLA, A. A.; **A qualidade visual dos centros de comércio e a legibilidade dos anúncios comerciais**. 2003. 250f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Programa de Pós-graduação em Planejamento Urbano e Regional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- QUINTÃO, J; RIBEIRO, J. **Imaginário Coletivo**. Acessado em julho/2014. Disponível em: <http://imaginariocoletivo.org/index.php/sobre/>
- TEODORO, T.S.N.; VEIGA, M.; GOMES, H.M.; SILVA, A.B.A. Experiências divertidas: visões sobre um design com caráter social. In: **XXI CIC UFPEL**, Pelotas. 2012.