

## ESTRATÉGIAS CONTRA A ESTAGNAÇÃO NA PRODUÇÃO DIGITAL DE DESIGN GRÁFICO

Vitor Silva<sup>1</sup>

**Resumo:** Desde a aceitação do computador como ferramenta padrão do design gráfico, a experimentação cedeu espaço à reciclagem de ideias e estéticas. Designers rendem-se aos parâmetros desenvolvidos por engenheiros de software para gerar resultados que empregam abordagens tradicionais e solucionistas, se submetendo a comandos e regulamentos tão rigorosos quanto os dogmas que informaram a produção modernista da primeira metade do século XX. A complacência causada pela criação em ambientes digitais deve ser revertida pela vontade em tomar as rédeas das novas tecnologias. Quem deseja transcender práticas e métodos tradicionais em design gráfico deve buscar se libertar das restrições impostas por softwares pré-programados, utilizando o computador em seu potencial como catalisador de inovação.

**Palavras-chave:** design digital, inovação, computador, tecnologia.

### 1. Introdução

O design evolui em paralelo com a tecnologia do seu tempo. Ao longo das últimas décadas, com o adoção de computadores em estúdios e agências, o design gráfico sofreu mudanças substanciais. Em 1984 a Apple lançou o *Macintosh*, o primeiro computador pessoal contendo interface gráfica a ser produzido em larga escala. Isso permitiu uma interação muito mais intuitiva entre máquina e usuário, que agora poderia operar facilmente um computador através do mouse, posicionando um cursor em partes da tela e clicando em um botão para realizar tarefas. Simultaneamente a Adobe inventou a linguagem de programação *PostScript*, facilitando a manipulação de textos e imagens em ambientes digitais. Essa invenção impulsionou a criação do *PageMaker*, software que deu origem à editoração digital, um método eficiente para desenhar páginas completas em uma tela. Juntas, essas três ferramentas acessíveis e poderosas revolucionaram a forma de fazer design. (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 531)

---

<sup>1</sup> Graduado em Design Gráfico pela Universidade do Estado de Santa Catarina em 2013. Em 2014 foi contemplado, pelo programa Ciência sem Fronteiras, com uma bolsa de estudos integral para realizar seu Mestrado Profissional nos Estados Unidos pelo período de 2 anos. Após concluir a tese remotamente, em Curitiba, adquiriu o grau de *Master of Fine Arts*, com concentração em *Graphic Design*, na Savannah College of Art & Design, em 2018. Atualmente trabalha como designer *freelancer*.

No passado o design de páginas era considerado uma tarefa laboriosa. Demandava a participação de vários profissionais e a execução de diversas operações. Com a utilização dos computadores, todas as etapas de publicação foram aglutinadas em um “processo eletrônico sem emendas” (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 531). Embora as novas facilidades práticas do computador fossem evidentes, um distinto grupo de pioneiros atentou-se ao potencial criativo latente dos novos equipamentos. Precursora no uso de tecnologias digitais em design gráfico, a designer californiana April Greiman explorou com perspicácia as possibilidades em manipulação de fontes, disposição de formas em camadas e controle instantâneo de cores e opacidades. Em 1988 Greiman encorajou designers a se aventurarem pelas possibilidades inéditas trazidas pelo computador, argumentando que abordagens mais experimentais frente a tal invenção poderia levar a comunicação visual a um patamar mais elevado.

As novas tecnologias digitais, além de permitirem aos designers a criação de formas inéditas, concederam um maior controle sobre todo o processo de produção, impulsionando designers a experimentarem mais permissivamente. Até então, práticas experimentais em design gráfico estiveram associadas a custos altos de produção e grande dispêndio de materiais; o computador libertou os designers dessas restrições e garantiu experimentações sem riscos associados.

A aceitação efetiva dos computadores e softwares gráficos promoveu uma mudança não só prática, mas também ideológica (ARMSTRONG, 2016, p. 9). Meggs e Purvis (2012, p. 532), pesquisadores e autores do mais renomado compêndio sobre a história do design gráfico, consideram a invenção do computador como responsável por desencadear “uma revolução tecnológica e criativa no campo do design gráfico tão radical quanto a mudança, no século XV, entre livros manuscritos e a prensa de tipos móveis de Gutenberg”. A principal mudança causada pelo advento de tecnologias digitais se manifestou, num primeiro momento, em relação a formas visuais; contudo, uma análise mais profunda revela que novas tecnologias também influenciaram e continuam influenciando o comportamento dos designers. Equipamentos digitais evoluíram com rapidez e, nos anos 1990, o computador tornou-se a ferramenta-padrão do design gráfico.

Desde então, o relacionamento entre designers e computadores permanece em constante transformação. A geração atual de designers tem se conformado, sem resistência, aos espectros pré-programados de possibilidades limitadas desenvolvidos por engenheiros de software. Essa submissão cega aos softwares gráficos traz, como consequência, uma perceptível estagnação na atividade do design gráfico, exemplificada por metodologias solucionistas que geram resultados visuais homogêneos. Trinta anos após o nascimento do design digital, é necessário resgatar a mesma curiosidade que impulsionou os pioneiros da criação digital, a fim de evitar que nos tornemos prisioneiros de nossas ferramentas.

## **2. Condições do fazer**

Sobre a aparência das coisas, o pesquisador em design Adrian Forty escreve que são, “de forma geral, resultado das condições em que são feitas” (FORTY, 1992, p. 7). Enquanto a natureza visual das formas é geralmente o objeto de análise do design gráfico, uma investigação mais profunda também leva em conta as circunstâncias que rodeiam a criação de artefatos gráficos. Meggs e Purvis (2016, p. 6) exemplificam algumas dessas condições, que incluem, entre outras, “movimentos artísticos” e “a influência de inovações tecnológicas”. A profissão de design passou por diversas mudanças durante sua história, levando designers a reavaliar seu papel perante a sociedade. Investigar as condições do fazer em design através de sua história é crucial para um entendimento profundo sobre a evolução do design e sobre onde ele se encontra atualmente.

## **3. Movimentos artísticos**

No início do século XX, a preocupação crescente por design na sociedade industrial levou arquitetos e designers alemães a fundarem a Bauhaus, escola responsável por dar início ao movimento modernista (MEGGS e PURVIS, 2016, p. 335). Inspirados pelas correntes artísticas que se espalhavam pela Europa, acadêmicos desejavam moldar um novo ambiente de produção industrial através da junção entre beleza e funcionalidade. Modernistas defendiam uma abordagem racionalista à forma e clareza absoluta na

comunicação, despida de noções estéticas pré-concebidas ou gosto pessoal. Em 1933 a Bauhaus foi fechada após constante perseguição do partido nazista, mas suas realizações e influência transcenderam sua curta existência. As futuras gerações de designers gráficos — inspirados pelos ideais modernistas de neutralidade, clareza e ordem — fizeram cumprir o uso constante de tipografias sem serifa e grids construídos matematicamente para estruturar informações de maneira harmoniosa e legível.

Após 1950, quando o design corporativo tornou-se uma importante atividade comercial, o papel do designer como condutor neutro de mensagens visuais se intensificou. O clima vigente de expansão econômica e prosperidade desafiou designers a criarem sistemas consistentes que unificassem a comunicação das empresas. As tecnologias industriais continuaram a progredir ao longo do século XX e a capacidade de produção de bens de consumo aumentou exponencialmente. O crescente escopo nacional e multinacional das empresas dificultava a manutenção de imagens corporativas coesas (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 412). Através da criação de identidades corporativas, empresas começaram a enxergar o design como meio de moldar suas reputações, aumentar o potencial econômico e atingir metas corporativas.

O trabalho dos designers das décadas seguintes foi marcado pela abundância de marcas estruturadas e manuais de identidade visual rigorosos, ancorados pelo lema “good design is good business” (“bom design é bom negócio”). Até que em 1980 uma edição da revista *Print* dedicada à produção de design dos anos 1970 examinou a ascensão do estilo corporativo e suas consequências. Embora o design enquanto atividade comercial tivesse enfim se consolidado, a revista observou uma homogeneidade explícita nos exemplos apresentados. A *Print* decretou os anos 1970 como uma década de “empobrecimento da atividade imaginativa, [...] um período em que a segurança substituiu o risco como ferramenta de vendas” (POYNOR, 2010, p. 30-1). As concepções de design da época se tornaram severas, e a revista clamou por uma mudança de atitude por parte dos designers (POYNOR, 2010, p. 25).

O cenário do design dos anos 1970 parecia estagnado. “Muitos acreditavam que a era moderna estava se encerrando — nas artes, no design,

na política e na literatura” (MEGGS e PURVIS, 2012, 460). Especialistas de diversas áreas sentiam a profunda mudança cultural prestes a se desenrolar. Meggs e Purvis (2012) descrevem, em detalhe:

As normas culturais da sociedade ocidental estavam sendo examinadas, e a autoridade das instituições tradicionais estavam sendo questionada. O pluralismo emergiu, enquanto as pessoas começavam a contestar os dogmas implícitos do modernismo. A busca constante por igualdade pelas mulheres e minorias contribuíram para um clima crescente de diversidade cultural, assim como a imigração, viagens internacionais e comunicações globais. Pontos de vistas aceitos foram desafiados por aqueles que buscavam remediar vieses e distorções de registros históricos. A consciência social, econômica e ambiental do período levaram muitos a acreditar que a estética moderna não era mais relevante em uma emergente sociedade pós-industrial. (p. 460)

O pós-modernismo — nomenclatura que caracterizou essa nova condição cultural — foi uma resposta dada por aqueles arquitetos e designers que desejavam questionar o *establishment* modernista e contestar suas regras e convenções. O designer e educador Wolfgang Weingart<sup>2</sup> acreditava que a tipografia modernista havia se tornado “tão refinada e prevalente por todo o mundo que havia atingido uma fase anêmica” (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 496). Weingart culpou o rigor modernista por frear o progresso da atividade. Sua busca incessante por inovação através de metodologias experimentais produziram um enorme conjunto de obras que expandiram os “parâmetros da tipografia”, solidificando seu nome como um dos pioneiros do design pós-moderno (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 465-6).

#### **4. A influência de inovações tecnológicas**

A partir da década de 1970, máquinas digitais foram introduzidas em escritórios. O mundo passava por avanços acelerados em ciência e tecnologia. Processos automatizados e ferramentas que priorizavam a eficiência ganharam prestígio e transformaram a mentalidade profissional. Assim que os computadores adentraram a arena criativa deu-se início uma revolução sem precedentes, através da adoção de ferramentas que impulsionariam a produção pós-moderna.

---

<sup>2</sup> Wolfgang Weingart é um designer e professor reconhecido como um dos pioneiros do design pós-moderno. Em um feliz acidente, enquanto exercia seu trabalho como aprendiz em uma tipografia, Wolfgang derrubou uma caixa de tipos metálicos, fazendo-o perder horas reorganizando cada tipo em seu lugar. Sua produção profícua e sua experiência como educador lhe renderam uma Medalha pela AIGA (American Institute of Graphic Arts), em 2013.

A alta expectativa frente às novidades tecnológicas dos anos 1980 indicava que a atividade de design se transformaria mais do que qualquer outra. Muriel Cooper<sup>3</sup> foi uma dessas visionárias. Ela acreditava que a próxima geração de computadores daria início a uma revolução poderosa. Um dos motivos do sucesso do *Macintosh* entre os designers era sua brilhante interface gráfica, que introduziu ao público a “metáfora de escritório” — um mecanismo da construção de interfaces que trata o monitor como a mesa de trabalho do usuário. Pela primeira vez era fácil e convidativo interagir com computadores.

Quando a Apple introduziu sua primeira impressora a laser, em 1985, designers puderam trabalhar com mais rapidez e de forma mais independente. Era possível imprimir provas caseiras de layouts criados digitalmente, com qualidade próxima a de uma arte-final impressa profissionalmente. Desde a Revolução Industrial, o processo de criação e impressão de materiais gráficos foi fragmentado em uma série de etapas especializadas, tarefas que eram atribuídas a diferentes profissionais dotados de diferentes técnicas. As novas tecnologias digitais permitiam que uma só pessoa, operando apenas um computador, pudesse controlar todas essas funções (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 530-1).

Embora a eficiência trazida pelos computadores fosse impressionante, uma vertente de designers se mostrava mais interessada em seu potencial criativo. As novas tecnologias digitais desestabilizaram a produção em massa e suas correspondentes metodologias de design. O modelo modernista, que pautou a produção durante a maior parte do século XX, havia determinado o processo de design padrão, bem como a estética resultante. Os padrões rígidos da indústria acarretaram em um design caracterizado por “formas simplificadas, eficientes e padronizadas” (ARMSTRONG, 2016, p. 13). A produção de design gráfico até os anos 1980 era laboriosa e custava caro. Era função dos designers atentar-se e inspecionar cada detalhe antes de enviar seus layouts para a gráfica, a fim de evitar desperdícios e gastos excessivos.

---

<sup>3</sup> Designer, pesquisadora e educadora. Foi diretora de arte na MIT Press e, anos depois, fundou o Visible Language Workshop, experimento que seria futuramente incorporado pelo renomado MIT Media Lab. Cooper foi pioneira ao atentar-se às novas tecnologias que viriam a nortear a criação gráfica das décadas subsequentes. Em artigo publicado na New York Times em 2007, Cooper é citada como uma das principais designers do século — embora menos renomada que seus colegas de atividade homens.

Os custos proibitivos de materiais e o distanciamento físico entre designers e sua produção dissuadiam aqueles interessados em aplicar metodologias experimentais.

As tecnologias digitais deram aos designers a oportunidade de inovar durante o processo de produção. Antes do computador se tornar onipresente, Wolfgang Weingart incentivou seus alunos a permanecerem envolvidos em todos os aspectos do processo de design — conceito, composição tipográfica, pré-impressão e arte-final — com o objetivo de “garantir a realização de sua própria visão” (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 465-6). Um verdadeiro pioneiro, seu conselho ganharia força muitos anos depois, quando os computadores se tornaram as ferramentas próprias do design gráfico. A revolução digital transformou as condições de produção e estreitou os laços entre designers e sua produção.

Aliado a essa capacidade de subverter o processo de produção, o computador expandiu o potencial criativo do design gráfico ao permitir a livre manipulação de cores, formas, espaço e imagem (MEGGS e PURVIS, 2012, p. 530). As criações pós-modernas de artistas e designers durante as décadas de 1970 e 1980 prepararam o terreno que inspiraria diversos designers a experimentar utilizando novas tecnologias. Em 1986 a designer April Greiman foi comissionada para produzir uma edição da renomada revista *Design Quarterly*. Greiman, que havia sido orientada por Wolfgang Weingart no passado, apropriou-se do potencial implícito do computador de controlar o processo de produção e explorou métodos diferenciados. Greiman passou seis meses selecionando materiais; três meses produzindo esboços no *MacPaint* e digitalizando imagens no *MacVision*; e mais três meses compondo e manipulando imagens e as dispendo em camadas no *MacDraw*, antes de imprimir tudo em uma *LaserWriter*. O formato tradicional de revista foi desafiado: enquanto o leitor folheava a primeira página, ele se deparava com um cartaz dobrado, medindo 180x60cm. O ponto focal dessa revista-cartaz era uma imagem em tamanho real da própria April Greiman, nua e cercada e sobreposta por diferentes elementos. Uma linha do tempo próxima à margem do papel marca várias invenções, além da data de nascimento de Greiman, culminando na data de lançamento do *Macintosh*.

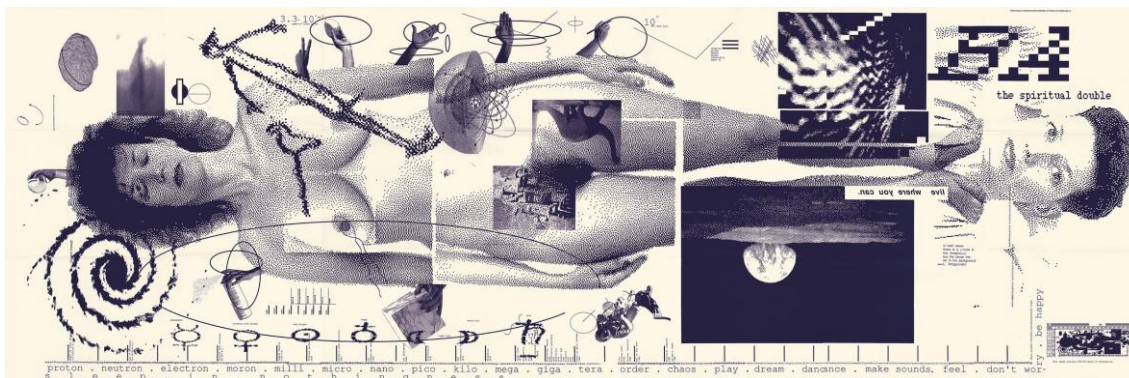


Fig. 1. GREIMAN, April. "Design Quarterly issue 133 poster."

Ao posicionar seu próprio corpo como elemento central de seu design, April Greiman declarou o futuro papel do designer como produtor. Através de seu experimento, uma das primeiras e mais ambiciosas tentativas de fazer design usando um computador, Greiman deu um passo importante rumo a uma nova era em comunicação visual. Ao experimentar utilizando novas ferramentas de produção, April abriu novos caminhos para as futuras gerações de designers. Seu uso deliberado de bitmaps e pixels remonta à textura de tinta a óleo sobre tela branca, e expressa firmemente a nova estética do computador. Sua criação simbolizava o aumento da participação do designer durante o processo de produção, papel que se tornava cada vez mais central na apresentação, percepção e consumo do design gráfico (POYNOR, 2010, p. 99).

## 5. O computador como aliado

A premissa do computador de abreviar processos laboriosos e expandir o leque de possibilidades criativas mostrou-se real. Em 1983 — um ano antes do lançamento do *Macintosh* — a educadora Sharon Poggenpohl<sup>4</sup> (2016, p. 61) previu a revolução digital e insistiu que designers se aliassem aos computadores. De acordo com ela, uma das consequências mais importantes do design feito digitalmente era a mudança proporcional entre o tempo de criação e tempo de execução. Portanto estreitar os laços entre designers e computadores favoreceria a criatividade. Quanto à natureza do design, à criação de formas e às qualidades transformadores dos computadores, ela escreveu:

<sup>4</sup> Sharon Poggenpohl é professora e coordenadora do programa de Ph.D. em Design pela Illinois Institute of Technology, em Chicago.



O computador altera o ambiente de criação de forma do designer. Se existe um mito associado ao design é o de que somos responsáveis por fazer “formas”; criamos uma entidade visual do zero. Nós pensamos e fazemos acontecer fisicamente. Fazer formas requer uma sensibilidade visual nutrida ao longo do tempo. É a integração entre intelecto e habilidades manuais; pensamos enquanto fazemos. O ciclo de ação, feedback, avaliação e ajustes é integrado. O tempo que leva para uma entidade visual tomar forma pode ser alto. Aprendemos a editar ideias antes de elas tomarem forma; eliminamos caminhos muito trabalhosos ou complexos. O computador altera profundamente essa série de expectativas. É possível criar rapidamente centenas de alternativas — gerar formas minimamente variadas ou completamente diferentes. (POGGENPOHL, 2016, p. 60-1)

As estratégias traçadas por Sharon Poggenpohl para estreitar os laços entre designers e novas tecnologias incluíam:

- desenvolver habilidades de pesquisa que melhor preparem os designers frente à vasta fonte de informação oferecida pelos computadores, em vez de “seguir cegamente a tradição solucionista” (POGGENPOHL, 2016, p. 60);
- estimular a experimentação e priorizar “projetos de design pouco triviais em detrimento de objetos prosaicos que imitam tradições conhecidas” (POGGENPOHL, 2016, p. 60);
- buscar proficiência computacional — até então, a habilidade técnica era exclusividade dos profissionais em computação, em sua maioria visualmente iletrada, e portanto incapaz de usar o computador como ferramenta de comunicação visual.

Poucos anos mais tarde April Greiman, em seu trabalho para a *Design Quarterly*, deu o passo que estreitaria os laços entre designers e computadores ao empregar estratégias similares às recebidas por Poggenpohl. April passou um ano imersa em novas tecnologias, experimentou com formatos físicos diferentes, selecionou e editou conteúdo e desenhou formas novas e complexas. O cartaz de Greiman inaugurou a era do design produzido por computadores, revelou ao mundo a nova estética do computador e sugeriu um novo modelo de produção.

Para April Greiman, o uso do computador para replicar metodologias e estéticas antigas não era suficiente. Ela reconheceu a eficiência das novas tecnologias, mas seu desejo de tomar as rédeas das novas ferramentas foi o que contribuiu para o avanço da profissão.

## **6. Perigos da complacência**

Os maiores méritos dos pioneiros do design digital como April Greiman não foram suas habilidades computacionais ou vasta experiência, mas sim sua curiosidade frente às novas ferramentas e sua ambição em explorar territórios desconhecidos. O reconhecimento do computador como ferramenta-padrão na criação do design gráfico — especialmente em escritórios, onde a produtividade é crucial — tornou-o onipresente. Ao tentar se atualizar frente às novas tecnologias, a postura habitual dos designers tem sido reativa: o processo de design se transformou completamente, mas a mentalidade geral ainda é, assim como no passado, determinada pela antiga tradição modernista. A curiosidade deu lugar a complacência e submissão.

Computadores e softwares de criação gráfica foram programados para imitar ferramentas antigas, trazendo familiaridade e facilitando sua aceitação. Consequentemente, as ferramentas funcionais e suas interfaces amigáveis suprimem seu verdadeiro potencial criativo e acabam por reforçar a lógica de que tecnologias digitais são inquestionáveis e não possuem defeitos. O uso acéfalo de softwares de criação gráfica tem levado designers a uma obediência cega que põe em risco o progresso da profissão. Essa mentalidade passiva se reflete nos produtos do design gráfico contemporâneo, que decepcionariam aqueles que previram uma revolução visual sem precedentes.

O artista e programador Lev Manovich<sup>5</sup> comentou as mudanças no fluxo de trabalho trazidas pelas novas tecnologias. Em 2008 Lev enfatizou que “os designers atuais utilizam o mesmo conjunto de softwares em toda sua produção” portanto “as mesmas técnicas e estratégias visuais [...] aparecem em todas as mídias feitas com computadores” (MANOVICH, 2009, p. 130). O renomado designer John Maeda<sup>6</sup> afirma que “os estilos que emergiram [devido ao design feito digitalmente] são homogêneos porque o software é universal” (DREIFUS, 1999). Tal diagnóstico nos alerta quanto ao alcance das novas tecnologias, seu uso indiscriminado e suas consequências danosas na criação de imagens.

---

<sup>5</sup> Lev Manovich é professor e um prolífero autor na área de novas mídias e estudos correlatos — tecnologias, software e design. Seu livro *The Language of New Media* foi comparado aos escritos do renomado teórico de mídia Marshall McLuhan.

<sup>6</sup> John Maeda é um famoso designer e tecnólogo norte-americano. Durante 12 anos foi professor do MIT Media Lab, onde coordenou o programa *Aesthetics + Computation*, voltado a designers e programadores interessados na junção entre design e tecnologia. Seu trabalho integra os acervos do Museum of Modern Art, em Nova Iorque, e do San Francisco Museum of Modern Art.

Ademais, o fluxo de trabalho gerado pelo uso do computador estimula a constante reciclagem de ideias e estéticas. Manovich discute as particularidades da cultura do software — tipificadas aqui pelos comandos “importar” e “exportar” — e sua influência na estética contemporânea:

Cineastas usavam câmeras e tecnologias desenvolvidas para capturar a realidade física e tridimensional. Designers gráficos trabalhavam com impressão offset e litografia. Animadores usavam suas próprias tecnologias: folhas transparentes e uma “animation stand” com uma câmera estática capaz de capturar frames enquanto o animador virava páginas ou movia fundos. Como resultado, o cinema, o design gráfico e a animação do século XX desenvolveu linguagens artísticas distintas e vocabulários próprios tanto em forma quanto em conteúdo. (MANOVICH, 2009, p. 128)

Manovich culpa os softwares atuais, em especial os produtos Adobe, por encorajarem o intercâmbio indiscriminado entre aplicativos desenvolvidos para usos específicos. Antes do computador, designers, artistas, cineastas e animadores usavam ferramentas distintas, que rendiam estéticas diferentes. Por mais que houvesse a permuta de influências visuais e sensibilidades estéticas, esses profissionais criavam imagens diversificadas (MANOVICH, 2009, p. 128).

Os designers não estão moldando as ferramentas que usam; essas ferramentas estão moldando os designers. De acordo com Jessica Helfand, a inovação estética — “se existe de fato” — tem acontecido dentro dos parâmetros pré-determinados por engenheiros de software. Ela acusa a expressão visual de se adaptar a um “protocolo inflexível de linguagens de programação”, enquanto o design contemporâneo se submete a comandos e regulamentos tão rigorosos quanto os dogmas que informaram a produção modernista do século XX (HELFAND, 2009, p. 119-20). John Maeda criticou os designers atuais por usarem “softwares de desenho pré-embalados” (por exemplo, Adobe *Illustrator*) durante todo o processo, e argumentou que aqueles que desejam inovar dentro do ambiente digital devem se libertar das limitações dos softwares pré-programados (DREIFUS, 1999).

Como consequência do relacionamento submisso entre designer e máquina, o design gráfico vive uma estagnação similar à uniformidade denunciada no passado por Wolfgang Weingart e pela revista *Print*. Os produtos do design gráfico contemporâneo são homogêneos, e a reciclagem

constante de ideias e estéticas se tornou prática comum. “Onde está o *avant-garde* nas novas mídias?”, pergunta Jessica Helfand<sup>7</sup>, referindo-se à carência de experimentos inovadores nas mídias digitais. Ela critica os atuais designers por delegarem a terceiros a responsabilidade de moldar as ferramentas de produção do design gráfico. Uma reação à altura faz-se necessária, aos moldes da resposta pós-modernista à exaurida tradição modernista. Os designers tornaram-se prisioneiros de suas ferramentas.

## 7. Estratégias contra a estagnação

Não há nada inerentemente errado com os computadores. A questão se refere ao relacionamento cíclico entre os designers e suas ferramentas. Alan Kay escreve que “embora os humanos sejam os animais que moldam ferramentas, [...] aprender a usar ferramentas nos molda” (2016, p. 76). Compreender o relacionamento entre computadores e praticantes nos fornece *insights* que nos ajudam a melhorar essa relação e avançar a produção em design gráfico.

Contra o cenário atual de estagnação, as recomendações de Sharon Poggenpohl para estreitar os laços entre designers e computadores permanecem relevantes, 35 anos depois. A automação em escritórios apropriou o computador como a ferramenta ideal para eficiência. A fluência criativa em computação parece ilusória. Os designers já se sentem sobrecarregados com as várias demandas da profissão. A experimentação é sufocada pela prática profissional e exilada ao ambiente educacional e à prática autoral. O fluxo de trabalho atual e sua mentalidade resultante, aliado às restrições impostas pelos softwares, deve ser repensado, se o objetivo é inovar.

Embora os designers pós-modernistas tenham questionado princípios arraigados através de sua prática, alguns ideais modernistas ainda são considerados inquestionáveis. A mentalidade solucionista ganhou força assim que a capacidade de processamento dos computadores começou a se assemelhar ao nosso modo de pensar (COOPER, 2016, p. 66). Novamente,

---

<sup>7</sup> Jessica Helfand é designer, autora e co-fundadora do Design Observer, um dos mais importantes sites sobre design. Seu trabalho como acadêmica na Yale University e seus escritos críticos como teórica em design lhe renderam a Medalha AIGA em 2013.

não há nada inerentemente errado em metodologias solucionistas que geram resultados pragmáticos, mas o design gráfico que se presta a inovar deve se divorciar de hábitos consagrados. É necessário empregar estratégias que vão além da mera solução de problemas visuais.

A fluência em computadores parecia alcançável assim que as interfaces gráficas foram inventadas. Quando surgiram as novas tecnologias, escolas de design criaram e implementaram matrizes curriculares que cobriam treinamento básico em softwares de criação gráfica. Atualmente, os computadores são a ferramenta-padrão, e os designers são tecnicamente treinados para trabalhar dentro dos limites das ferramentas digitais. Porém, a própria noção de uma fluência em computadores é questionável, considerando os diferentes graus de instrução que alguém pode atingir. Alan Kay<sup>8</sup> delimita esses graus:

A habilidade de “ler” uma mídia significa poder acessar materiais e ferramentas criadas por terceiros. A habilidade de “escrever” em uma mídia significa poder gerar materiais e ferramentas para terceiros. É preciso ter as duas habilidades para considerar-se alfabetizado. (KAY, 2016, p. 77)

A maioria dos designers aprendeu apenas a *ler*. Se, para tornar-se alfabetizado, o designer também precisa aprender a *escrever*, pode-se dizer que pouquíssimos designers são letrados.

Sobre a necessidade de estreitar os laços entre designers e suas ferramentas, John Maeda argumenta que os computadores substituíram os “materiais da arte”: pincéis, tintas e papel (DREIFUS, 1999). Os designers precisam se tornar fluentes nas linguagens de programação que ditam suas ferramentas. Isso produzirá benefícios similares às conquistas daqueles artistas que aprendem a dominar seus pincéis e tintas.

Nos anos 1990, a preferência por uma prática em design gráfico mais instruída levou designers e pesquisadores a defender o papel do designer como autor. Porém, de acordo com a designer e professora Ellen Lupton<sup>9</sup>,

[a] palavra “autor” sugere controle, intenção e criação, ao contrário das funções mais passivas de consultoria, estilo e formatação. A autoria é um modelo polêmico para repensar o papel do design gráfico no início do novo milênio; ela se baseia, porém, em um ideal

---

<sup>8</sup> Alan Kay é um renomado informático norte-americano. É responsável por ter concebido o laptop e a interface gráfica e recebeu, em 2003, o Prêmio Turing.

<sup>9</sup> Uma das mais importantes figuras do design gráfico contemporâneo, Ellen Lupton é curadora de design no Cooper-Hewitt, National Design Museum, em Nova Iorque, e coordenadora do programa de Mestrado em Design Gráfico da Maryland Institute College of Art, em Baltimore.

nostálgico de um autor ou artista como ponto único de origem. (LUPTON, 2011, p. 12)

Como alternativa ao papel problemático de autor, Lupton (2011, p. 13) defende o papel do designer como produtor. A revolução digital trouxe a produção “de volta ao processo de design”. No passado, quando os encarregados pela produção eram tipógrafos e arte-finalistas, ela era considerada “uma etapa servil do processo de design, dedicada não a formas e ideias inteligentes, mas à execução manual” (LUPTON, 2011, p. 12-3). Quando os computadores se tornaram padrão, os designers absorveram essas tarefas e as novas tecnologias trouxeram a produção para perto. Embora muitos designers estivessem naturalmente preocupados que o fardo da produção pudesse desviá-los de tarefas mais intelectuais, outros viram essa mudança como uma oportunidade de aumentar seus poderes. O designer que assume o papel de programador consegue reivindicar um relacionamento íntimo com suas ferramentas.

Ellen Lupton sugere que, ao assumir o papel de produtor, o designer pode finalmente se tornar “mestre, em vez de escravo da tecnologia” (LUPTON, 2011, p. 13). Os computadores libertaram os designers dos imperativos restritivos de produção, extinguindo profissões subalternas e delegando a responsabilidade pela produção aos designers. Ao tomar os meios de produção, os designers têm a chance de mesclar execução manual com intenção intelectual. O papel de produtor une teoria e prática — pensar através do fazer — e se mostra uma alternativa frente à submissão passiva às ferramentas usadas para dar forma aos produtos do design gráfico.

## **8. Conclusão**

As tecnologias evoluem, as sociedades mudam, e o papel dos designers gráficos continua sendo moldado pelas ferramentas utilizadas. Ao questionar metodologias renomadas e adotar processos não-convencionais, os designers podem ter participação mais ativa no processo de design. Inovação de verdade ocorre quando o designer tem ciência da importância da sua prática e do contexto sociocultural em que a pratica. O design gráfico contemporâneo deve levar em conta seu passado a fim de formular alternativas que questionem

práticas e métodos estabelecidos. Ao olhar para trás, os designers podem ser capazes de se colocar no lugar de seus antecessores e analisar os métodos de outrora, identificando o que mudou e o que permanece igual.

É desafio do designer continuar aprimorando o relacionamento com suas ferramentas — computadores, softwares gráficos, câmeras, ou quaisquer instrumentos apropriados para dar fruição às suas ideias. Novas tecnologias são eficientes, acessíveis e poderosas. Mas devem ser usadas como apetrecho, não como muleta. As características positivas dos computadores devem ser aproveitadas de modo a favorecer a criatividade. Ao utilizar nossas ferramentas com a mesma curiosidade e admiração dos pioneiros da criação digital, designers podem percorrer territórios inexplorados.

A colaboração crítica com suas ferramentas faz com que designers sejam “mestres, em vez de escravos, da tecnologia” (LUPTON, 2011, p. 13). Esse é o verdadeiro desafio do design no século XXI. Ao passo que as tecnologias se tornam cada vez mais inevitáveis, é possível encontrar uma válvula de escape nos aspectos físicos do trabalho do designer. Experimentações com os equipamentos de produção podem levar a *insights* que influenciem os designers a inovar, em um mundo cada vez mais digital. Ao se envolver na criação e adaptação de suas ferramentas, o designer aumenta seus poderes e expande seu potencial de trazer ideias abstratas à realidade.

## Referências

ARMSTRONG, Helen. Giving Form to the Future. In: ARMSTRONG, Helen. **Digital Design Theory: Readings from the Field**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2016. p. 9–17.

COOPER, Muriel. Computers and Design. In: ARMSTRONG, Helen. **Digital Design Theory: Readings from the Field**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2016. p. 64–71.

DREIFUS, Claudia. **A Conversation with: John Maeda: When M.I.T. Artist Shouts, His 'Painting' Listens**. 1999. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1999/07/27/science/a-conversation-with-john-maeda-when-mit-artist-shouts-his-painting-listens.html>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

FORTY, Adrian. **Objects of Desire: Design and Society since 1750**. Londres: Thames & Hudson, 1992.

GRAPHIC Means: **A History of Graphic Design Production**. Produção: Briar Levit. Estados Unidos, 2017.

HELFAND, Jessica. Dematerialization of Screen Space. In: ARMSTRONG, Helen. **Graphic Design Theory: Readings from the Field**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2009. p. 119–123.

KEY, Alan. **User Interface: A Personal View**. In: ARMSTRONG, Helen. **Digital Design Theory: Readings from the Field**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2016. p. 75–81.

LUPTON, Ellen. **Graphic Design: Now in Production**. Mineápolis: Walker Art Center, 2011. 240 p.

MANOVICH, Lev. Import/Export, or Design Workflow and Contemporary Aesthetics. In: ARMSTRONG, Helen. **Graphic Design Theory: Readings from the Field**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2009. p. 127–132.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **Meggs' History of Graphic Design**. 5. ed. Hoboken: Wiley, 2012. 602 p.

POGGENPOHL, Sharon. Creativity and Technology. In: ARMSTRONG, Helen. **Digital Design Theory: Readings from the Field**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2016. p. 58–61.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: Design gráfico e pós-modernismo**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. 192 p.