

Design: arte, tecnologia e criatividade

Doris Kosminsky
doriskos@terra.com.br

Muito se tem falado sobre o emprego das novas tecnologias computadorizadas na prática do design. Não é incomum a um profissional da área do design gráfico ouvir que o sobrinho do cliente “entende tudo de computador” e está apto a realizar algumas funções relativas ao trabalho em design. Como se uma boa serra tico-tico fosse suficiente para fazer um bom marceneiro, ou como se uma bela caneta fizesse o melhor escritor. Assim como o bom desenhista pode não ser capaz, apenas por desenhar bem, de desenvolver um bom design, também o *expert* em computação pode não conseguir, apenas por ser *expert* em computação, resolver um problema de design de forma satisfatória.

No entanto, não se pode negar a influência das novas tecnologias na expressão estética atual e principalmente na padronização desta expressão. Machado (2001) aponta como o discurso estético foi substituído pelo discurso técnico. Este deslocamento pode ser facilmente observável nas conversas entre profissionais de design gráfico. Influências estéticas raramente são discutidas, questões metodológicas dificilmente são abordadas e a criatividade não é exaltada. A questão central passou a ser o modo de obtenção de tais e tais efeitos, a partir de quais *softwares* e empregando que plataformas.

Há treze anos trabalho na produção de design gráfico para um dos principais telejornais do nosso país. Posso afirmar, sem medo de estar enganada, que o trabalho da minha equipe é visto por milhões de pessoas, diariamente. O *Jornal Nacional* é assistido por um enorme número de brasileiros. Seu produto gráfico está entre os de maior alcance de público. A rapidez da veiculação deste material gráfico é compensada pela frequência. No ar há trinta e dois anos, o *Jornal Nacional* vem mantendo a liderança, “tanto no que se refere à audiência quanto em relação à confiabilidade” (Rezende, 2000:135). Segundo anúncio veiculado no jornal *O Globo*, relativo à audiência alcançada nos dias que se seguiram ao ataque do World Trade Center em Nova York, o *Jornal Nacional* é assistido por 35 milhões de brasileiros, “sete em cada dez famílias” (*O Globo*, 2001:14). No entanto, em alguns círculos sociais, quando a minha atividade vem a público, a pergunta que invariavelmente acompanha a descoberta é relacionada à

plataforma com que trabalho e aos *softwares* que utilizo. Raramente a pergunta se dirige para o processo criativo, o que me parece muito mais interessante de ser compartilhado do que a prática computacional. Não considero que a utilização do computador na minha atividade seja algo que deva ser relegado a segundo plano, mas sim uma relação que deva ser redimensionada. Machado (2001:35) questiona como deve ser a atuação do artista na sua relação com a tecnologia e apresenta três possibilidades de atuação. Segundo ele, o artista pode ser um mero usuário dos produtos postos no mercado pela indústria da eletrônica, pode tornar-se um engenheiro ou programador para poder construir as máquinas e *softwares* necessários a sua produção, ou pode ainda rejeitar a utilização das tecnologias, assumindo o plano da negatividade. Atualmente, não há mais sentido em abordar a rejeição ao emprego dos computadores na prática diária, estamos no centro de uma nova era, a era eletrônica que privilegia a imagem, num processo sem volta, como o que aconteceu a partir da criação do tipo móvel por Gutemberg, que favoreceu a disseminação da palavra escrita, dando origem à Galáxia Gutemberg na expressão de McLuhan. Por outro lado o aprofundamento em relação à compreensão do funcionamento das máquinas e *softwares*, objetivando desenvolvimentos específicos, me parece uma atividade pertencente a uma época inicial de inserção das tecnologias na *práxis* artística. Um período em que a tecnologia gráfica ainda engatinhava e onde, no caso do Brasil, haviam fortes restrições de mercado, e não se era possível obter o que se necessitava em termos de máquinas e *softwares*, com a facilidade que temos hoje.

Se com estas assertivas posso parecer sugerir que resta ao artista gráfico o papel de mero usuário, torna-se necessário esclarecer que esta premissa não é verdadeira. Em primeiro lugar gostaria de abordar o próprio termo "usuário". Segundo Primo (2002) o conceito de "usuário", valoriza a interação homem-máquina em detrimento do diálogo homem-homem mediado tecnologicamente. Assim, o foco tecnicista é voltado para os desempenhos do *hardware* e *software*, onde os que **usam** a tecnologia são considerados como meros "**usuários**", coadjuvantes da estrela maior que é a tecnologia. Primo vai buscar a citação do *designer* de informação Edward Tufte. De acordo com Tufte, existem apenas duas indústrias que denominam o seu público como "usuários": a que vende tecnologia e a que vende drogas. O termo *usuário* remete-nos ao emprego da palavra *funcionário* pelo filósofo tcheco-brasileiro, Vilém Flusser. Segundo Machado (op. citado), para Flusser, *funcionário* é aquele que se utiliza das

máquinas semióticas - máquinas que têm a propriedade de estarem programadas para produzir determinadas imagens de determinada maneira, a partir de certos princípios científicos definidos *a priori*. Para o *funcionário*, as máquinas semióticas são *caixas pretas* cujo funcionamento e mecanismo gerador de imagens lhe escapam totalmente. Flusser afirma que somos analfabetos em relação às *imagens técnicas*, imagens produzidas com a mediação de aparelhos de codificação, na medida em que não sabemos o que acontece no interior da *caixa preta*. O filósofo defendia o branqueamento das *caixas pretas*, ou seja, o desvelamento do funcionamento destas máquinas como forma de ultrapassar o limite de potencialidades das máquinas. Este é um limite teórico que na verdade acaba se mostrando um "sem limite" para alguns que padecem da "angústia do usuário", na expressão de Machado. Para estes a máquina parece ser-lhe mais competente, capaz de exceder o artista em possibilidades de acontecimentos. Por isso, segundo Machado, assistimos a uma *overdose* de efeitos. Como se o artista desejasse em um único trabalho, "esgotar" todas as possibilidades do programa. Assim, vemos na televisão, mas principalmente em sites, letras que "voam" sem destino nem objetivo, numa mera e indesejável exibição de disponibilidade de recursos.

Retomando a discussão do emprego do termo "usuário", se a questão não é assumir o lugar do programador e desvendar a *caixa-preta*, então não podemos simplesmente aceitar o nosso papel de usuários dos nossos computadores gráficos, nossas máquinas semióticas? Afinal, a maioria dos computadores nos apresenta uma interface amigável, através da qual podemos escolher entre um grande número de opções que nos é oferecido.

Se é assim, então, como podemos aceitar o papel de usuário se ficamos extremamente incomodados quando ouvimos que um trabalho que criamos e desenvolvemos com o auxílio do computador, foi **feito pelo computador**, como se a interferência humana fosse um mero coadjuvante do trabalho da grande estrela, a máquina? A resposta final é não. Não podemos aceitar o papel coadjuvante de "usuário", quando na verdade o nosso objetivo é utilizar a máquina, extraindo dela uma contribuição original, um trabalho diferenciado.

Poissant (1997) comenta a atitude diante de imagens cujo estilo revela a origem eletrônica, e muitas vezes, a plataforma de sua execução. É como "um presente que

chega com sua etiqueta”, uma enorme sensação de mal-estar. Artistas e designers trabalham com os mesmos *softwares*, que produzem fatalmente efeitos semelhantes. O resultado é um efeito de *déjà-vu*, uma padronização de soluções que acaba revelando a falta de talento do “funcionário”. Segundo Machado,

se é natural, e até mesmo desejável, que uma máquina de lavar roupas repita sempre e invariavelmente a mesma operação técnica, a operação lavar roupas, não se espera a mesma coisa de aparelhos destinados a intervir no imaginário ou de máquinas semióticas cuja função básica é produzir bens simbólicos destinados à inteligência e à sensibilidade do homem (2001: 41).

Couchot (1997) aponta como alguns artistas mesmo trabalhando com programas comerciais são capazes de dominar o computador, em lugar de se deslocar para o domínio pouco conhecido da informática. Isto, na maioria das vezes, acontece em contextos híbridos, quando se misturam diversos procedimentos. Nestes casos, o computador é utilizado como mais uma ferramenta - poderosa e revolucionária - que vem atender à uma necessidade de expressão. Não é uma máquina de efeitos de onde se pode tirar uma surpresa ou um encanto. Machado conclui que o verdadeiro criador deve ser capaz de subverter continuamente a função da máquina que ele utiliza, recusando a submissão das máquinas semióticas ao projeto industrial, reinventando suas funções e finalidades.

Uma obra mais sofisticada tecnologicamente não é uma obra mais artística. A interatividade numérica não produz forçosamente arte, assim como a extensão da Internet não gera automaticamente a democracia. As tecnologias mudam somente as condições da criação artística... (Couchot, 1997:141).



Fig. 1. Selo do JN, exibido em 5 de agosto de 1986



Fig. 2. Selo do JN, exibido em 8 de abril de 1994

As figuras 1 e 2 apresentam exemplos de *selos*¹ do *Jornal Nacional*, obtidos na pesquisa para a dissertação - em fase de conclusão - no programa de Mestrado em Design pela PUC-Rio. Estes dois exemplos estão separados no tempo por um espaço de oito anos mas, isto não invalida as observações que faremos de forma a exemplificar as colocações acima. Na figura 1 vemos um *selo* sobre economia reduzido, dentro de uma moldura. Vemos um cifrão "gordo", símbolo da economia, sobre faixas verde e amarela representantes da nacionalidade. Os demais *selos* do mesmo período apresentam os primeiros sinais de utilização da computação gráfica, mas o cifrão "gordo" é o melhor exemplo do emprego de uma nova ferramenta - a aplicação da terceira dimensão. O resultado não é esteticamente inovador, é apenas tecnicamente curioso. Um cifrão com profundidade tão acentuada pode ter sido uma novidade em 1986. Por outro lado, a figura 2 parece não sugerir a utilização de uma nova tecnologia, mas de fato, neste ano de 1994, conforme observado a partir das amostras obtidas, há uma mudança do estilo empregado favorecido pela aquisição de um novo equipamento utilizado na produção dos *selos*. Apesar disso, há também uma hibridização de recursos. As figuras dos meninos de rua provavelmente foram obtidas de fotos ou a partir de quadros parados de vídeo. Utiliza-se uma perspectiva forçada, pouco natural e agressiva. Para completar, alguns toques de um branco dão um ligeiro ar de ilustração ou pintura à imagem, em outras palavras, retiram o aspecto tecnológico, presente no selo de 1986. O "segredo" da técnica não é facilmente revelado na segunda figura.

As evidências acima mostram que não podemos aceitar o mero papel de usuário porque temos a obrigação de aprender a utilizar as máquinas semióticas de forma a obter delas a expressão de nossa intenção. É um designer que deve utilizar a máquina em proveito das suas idéias, fazendo dela uma "ferramenta utilitária", na falta de um outro melhor termo.

Santaella (1997) nos apresenta um histórico da relação do homem com as máquinas. Segundo a autora, a máquina é uma espécie de ferramenta, na medida em que é um artefato projetado como meio para se realizar um trabalho ou uma tarefa, funcionando como extensão ou prolongamento de habilidades. São estabelecidos três níveis na relação homem-máquina, a partir dos quais se chegam a três tipos de máquinas criadas e utilizadas pelo homem:

¹ Termo utilizado em telejornalismo à composição de elementos gráficos que fica ao lado ou atrás do apresentador, produzido pelo departamento de arte ou design e que caracteriza o conteúdo da matéria.

- Nível muscular-motor: máquinas musculares: ex.: máquina a vapor
- Nível sensorio: máquinas sensorias: ex.: câmera fotográfica
- Nível cerebral: máquinas cerebrais: ex.: computador

A revolução industrial trouxe-nos a máquina a vapor e, mais tarde, as máquinas alimentadas à eletricidade. As máquinas musculares são servis, tarefeiras, capazes de substituir a força física do homem, substituindo o trabalho do homem naquilo que este tem de puramente físico ou mecânico.

Novas tecnologias foram desenvolvidas, baseadas em teorias científicas, nos entregando telescópio, microscópio e a câmera fotográfica. Estas novas máquinas não objetivavam a substituição das funções físico-musculares. As máquinas sensorias funcionam como extensões dos sentidos humanos especializados (olhos, ouvidos). São prolongamentos ou extensões dos órgãos dos sentidos, que atuam simulando seu funcionamento. Deram início ao estabelecimento de uma visão literal particular e uma nova percepção da realidade.

Se, depois do advento das máquinas musculares, o mundo começou a ser crescentemente povoado de objetos industrializados, depois do advento dos aparelhos, ele começou a ser crescentemente povoado, hiperpovoado de signos. (Santaella, 1997:37)

Se a máquina a vapor é o marco da revolução industrial, o computador é o marco da revolução eletrônica. As máquinas cerebrais amplificam as habilidades mentais, notadamente as processadoras e as da memória, expandindo o cérebro.

As palavras chaves das novas tecnologias semióticas são amplificação, extensão, expansão. Contamos hoje com máquinas capazes de expandir não somente os nossos órgãos sensorios, mas também o nosso cérebro, a criatividade e o imaginário. Cabe-nos utilizar estas máquinas como extensoras das nossas potencialidades, rejeitando o seu aspecto redutor – que acabam limitando a criatividade e padronizando a expressão estética.

Referências bibliográficas:

- COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta?. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 135-143.
- JENKS, Chris (ed.). The centrality of the eye in western culture: an introduction. In: *Visual Culture*. New York: Routledge, 1995.
- MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001. 160 p.
- O GLOBO. Anúncio do Jornal Nacional, Rio de Janeiro: Ed. O Globo, p. 14, 16 set. 2001
- POISSANT, Louise. Estas imagens em busca de identidade. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 81-93.
- PRIMO, Alex. *Quão interativo é o hipertexto? Da interface potencial à escrita coletiva*. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 11, 2002. *Anais...* Rio de Janeiro: COMPÓS, 2002. 1 CD-ROM.
- REZENDE, Guilherme Jorge de. *Telejornalismo no Brasil – um perfil editorial*. São Paulo: Summus, 2000. 291 p.
- SANTAELLA, Lúcia. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 33-43.