

Rubens de Souza

Designer gráfico

O *designer* gráfico desenvolve projetos ou planejamentos a partir de elementos verbais e não-verbais que irão compor peças gráficas com a finalidade específica de atingir rápida e facilmente determinado público-alvo preestabelecido.

Para Villas Boas, “*design* gráfico é uma atividade profissional que deve conhecer seu objeto de trabalho para a elaboração de projetos e produzir por meios gráficos peças comunicacionais”¹. Ele não diferencia as formas com que o profissional da área se relaciona com os métodos tradicionais de elaborar seus

¹ VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico**, 3ª ed., Rio de Janeiro: 2AB, 2000, p.11.

projetos gráficos e os métodos voltados às novas tecnologias da comunicação e da informática.

Foram levantados alguns teóricos como Pierre Lévy, Nicholas Negroponte, Diana Domingues, Richard Hollis, e outros. A partir das abordagens sobre o *design* gráfico foram identificadas outras modalidades profissionais para o mercado de trabalho, e diferenciadas outras formas de comunicação, como a interativa, que ocorre por meio dos novos suportes digitais permeados pela Internet².

Paralelamente, percebe-se que os projetos digitais e suas soluções estéticas propiciam novas demandas de profissionais que necessitam de aprendizagem sistemática sobre tecnologias digitais, ambientes virtuais, fundamentos das teorias comunicacionais para *Web*³ e referências estéticas.

Dessa maneira, será necessário observar no mercado de trabalho, que se encontra em franca expansão, as atividades que utilizam multimídia na manipulação de elementos textuais e não-textuais digitais, de empresas ligadas a *Web* e a conteúdos dinâmicos da Internet.

Será de fundamental importância verificar as alterações ocorridas nas áreas do *design* gráfico, principalmente com o advento das novas tecnologias da informática e da Internet.

² Rede internacional de computadores interligados para troca de conteúdos (dados textuais, gráficos, imagens, som, vídeo e voz). GENNARI, Maria Cristina. **Minidicionário de informática**, 3^a. ed., São Paulo: Saraiva, 1999, p. 180.

³ A origem da *World Wide Web*, ou simplesmente *Web*, data de março de 1989, quando *Tim Berners-Lee*, um pesquisador do *Cern* (Laboratório Europeu de Física de Partículas de Genebra), publicou uma proposta de desenvolvimento de um sistema que permitia o compartilhamento de informações. Disponível em : <http://dicionariodeinformatica.com.br/p.html>. Acesso em: 29/4/2004.

Em decorrência das experiências vividas nesta área profissional, foi possível perceber a rápida absorção da técnica aos constantes avanços na área da computação, que paulatinamente introduziram métodos da informática determinantes para melhorar a criação e produção de trabalhos na área. Como consequência, o modo de imaginar, criar e elaborar originais a serem utilizados nos processos de pré-impressão e impressão tornou-se mais moderno auxiliando o *designer* gráfico a acompanhar as transformações do mercado.

Ao discutir as transformações causadas ao *design* gráfico, no momento da inserção das tecnologias da comunicação e seus efeitos na formação dos profissionais, foram percebidos inúmeros caminhos para a melhor capacitação desse profissional no mercado de trabalho.

Por um lado, demonstra-se sua constante atualização voltada às habilidades ligadas a computadores; e de outro, apresenta-se a evolução dos estudos na área a partir da formação do desenho tradicional, produzido normalmente.

Estas duas possibilidades de formação são antagônicas, mas não se invalidam. O importante é verificar de que forma os profissionais estão lidando com as técnicas tradicionais e o aparato tecnológico fundamentando-se nos *softwares*⁴ específicos.

A Internet apresenta toda uma nova estética a ser delineada pelo *designer*.

⁴ Conjunto de componentes lógicos de um computador, ou sistema de processamento de dados; programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador. GENNARI, Maria Cristina, *op. cit.* p. 307.

O tema, embora bastante discutido pelos inúmeros profissionais que atuam no mercado de trabalho, traz um desafio embutido pela necessidade constante de uma pesquisa acadêmica, merecendo análise e levando a reflexões sobre a premente utilização do computador como ferramenta indispensável a qualquer *designer* nos dias atuais.

Atualmente já se percebe uma geração de profissionais que sabe fazer uso dessa tecnologia em níveis satisfatórios. Todavia, existe também uma geração, comparada à primeira, que carece de aprofundamentos nos conceitos da criação, ao deduzir que o conhecimento em diferentes *softwares* a capacitará para o pleno desenvolvimento da função. Este grupo não percebeu ainda que a computação gráfica e todo o seu aparato tecnológico propiciam recursos a mais, porém, o que realmente impulsiona o ato de criar é a diversidade de assuntos e os conteúdos que o profissional do setor necessita pesquisar.

A área do *design* gráfico que envolve desde a criação até a produção de materiais gráficos sofreu e sofre grandes transformações em termo de tecnologia, como a computação gráfica e as tecnologias de impressão. Estes fatores não só influenciam diretamente o trabalho profissional, como também ajudam a explicitar a operacionalização das atividades. Portanto, será relevante trabalhar com as diversas possibilidades da linguagem visual usando os recursos da informática, a impressão das peças comunicacionais, como cartazes, pôsteres, diferentes tipos de publicação e materiais impressos.

Observa-se que as recentes tecnologias da comunicação alteram significativamente a área profissional do *design* gráfico, especialmente em sua forma de organizar elementos verbais e não-verbais com variados critérios estéticos. As organizações desses signos gráficos têm como resultado qualquer tipo de imagem que se pretenda para os processos de pré-impressão e impressão.

Neste trabalho de pesquisa serão descritos os processos tradicionais, as novas formas de planejar e executar os projetos gráficos e as peças publicitárias dentro dos suportes digitais, e igualmente serão abordadas as atribuições do *design* gráfico em relação às tecnologias antigas e às atuais e suas conseqüências direta e indireta.

Assim, esta proposta nasceu da necessidade de verificar as definições de *design* gráfico e a organização desses signos visuais por meio das técnicas digitais disponibilizadas na Internet ou *softwares* específicos.

Serão observadas as especificidades em relação:

- 1 – à cultura e à formação do profissional ligado à área do *design* gráfico;
- 2 – ao uso da tecnologia no ato de criar;
- 3- à cultura virtual (Internet), que não deixa de ser uma nova mídia, exigindo alguns parâmetros diferentes para a formação tradicional do *designer*.

A superação dos processos gráficos por tecnologias em suportes digitais anexados a controladores informatizados ao processo mecânico ou eletro-mecânico traz grande diferença não somente à área do *design*, como também à formação do profissional desse campo.

Hoje, a tecnologia é o recurso fundamental na área da programação visual, sendo que o computador revoluciona e altera suas estruturas organizacionais e produtivas.

De um lado, tem-se uma nova geração de profissionais necessitando principalmente de um aprofundamento de conceitos fundamentais na linguagem da propaganda que trabalha com o verbal e o não-verbal, desmistificando o uso de determinados *softwares* como único recurso capaz de habilitar o *designer* ao exercício pleno desta atividade. De outro lado, verifica-se a necessidade de perceber a computação gráfica como uma ferramenta a mais no processo de criação, aliada a diferentes áreas. Nota-se que uma nova linguagem visual está, ao mesmo tempo, sendo criada a partir dos diversos *softwares* utilizados na área gráfica, e que os recursos tecnológicos de pré-impressão e impressão gráfica podem enriquecer ainda mais os resultados a que se pretende chegar. Para tanto, é importante analisar os paradigmas das novas tecnologias e suas contribuições à comunicação.

Cabe citar a pesquisa de Negroponte⁵ sobre a era dos *bits*⁶, da superestrada, da informação no movimento global, em que ele analisa as mudanças

⁵ NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. 2ª ed. São Paulo: Cia. das Letras, 2000, p. 63.

ocorridas na sociedade e as influências dos computadores na função do *designer* gráfico.

Acrescentam-se as concepções de Manuel Castells⁷ sobre o tema, com uma análise e de outro paradigma tecnológico baseado na informação, partindo de uma nova estrutura social marcada pelo funcionamento de sistemas de redes interligadas. Por sua obra, podem-se compreender os dispositivos tecnológicos adotados pelo *designer* gráfico e sua nova tarefa na área comunicacional objetivando desenvolver *sites*⁸ para Internet.

Esse avanço tecnológico, a revolução digital por que passa a multimídia, a Internet, a telefonia celular e a televisão desencadeiam novas vertentes da área do *design* gráfico, como vídeo *designers*, *web sound designer*, vídeo *maker*, e sabe-se mais o que surgirá...

As definições sobre o *design* gráfico e sua produção de elementos visuais por meio dos recursos digitais, aqui chamados de reais e virtuais, levam ao conhecimento de conceitos importantes para explicar os fenômenos neles

⁶ É o sistema básico usado por qualquer computador ou programa de informática. Sistema que usa unicamente dois dígitos representados pelos números: “1”, que corresponde ao dígito ligado, e “0”, que corresponde ao dígito desligado. O *bit* é um dígito binário, a menor unidade de informação tratada pelo computador. GAMBÁ, Nilton Gonçalves Júnior. **Computação gráfica para designers**: dialogando com a caixa de diálogos, Rio de Janeiro: 2AB, 2003, p. 27.

⁷ CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 4ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

⁸ Instalação. Uma espécie de “casa” virtual de uma pessoa ou instituição. São conteúdos elaborados em linguagem própria (no caso HTML) relacionados e hospedados em um servidor. A maioria dos *sites* tem uma *home page* como ponto inicial, funcionando frequentemente como uma espécie de índice geral do *site*. ALVES, William Pereira. **Crie, anime e publique seu site** utilizando Fireworks MX, Flash MX e Dreamweaver MX, São Paulo: Érica, 2003, p. 23.

envolvidos. Assim, serão desenvolvidas as atribuições do profissional do *design*, apresentando os pontos fundamentais para o exercício de sua profissão.

No decorrer deste trabalho serão destacados processos de criação inseridos nos equipamentos tecnológicos e seus dispositivos de processar imagens textuais e não-textuais, como também será analisada a formação do *designer* gráfico no processo tecnológico digital.

O trabalho está assim organizado:

- No Capítulo I são apresentadas as atribuições do *designer* gráfico, comentando-se os processos de conquista de peças gráficas impressas e de mudanças sofridas com o advento da informática e dos novos suportes digitais.

- No Capítulo II são feitas análises sobre o fenômeno definido por Lévy⁹ como uma instância da comunicação: “a comunicação mediada pelo suporte digital”, em que se pretende definir as bases de funcionamento do processo de criação dos profissionais ligados ao *design* gráfico.

- O Capítulo III está reservado a assuntos voltados à formação e perfil desses profissionais. As transformações de suas ações nos diferentes segmentos de sua atuação, aliadas ao uso das tecnologias viabilizam programas de ensino mais

⁹ LÉVY, Pierre. **A máquina do universo**: criação, cognição e cultura informática. Porto Alegre: Artmed, 1998, p. 173.

próximo da realidade do mercado de trabalho. Com isso verifica-se também o novo paradigma introduzido pelos programas de qualidade total, adotados em diversas empresas.