ENSINANDO DESIGN GRÁFICO

VICENTE GIL

A VERDADEIRA HABILITAÇÃO PROFISSIONAL, AQUELA QUE PERMITE A LIBERAÇÃO DA CRIATIVIDADE, PASSA ANTES PELO EXERCÍCIO DO FAZER. O TRABALHO ÁRDUO NÃO DEVE SER SUBSTITUÍDO POR BRILHANTISMO E TALENTOS EXCEPCIONAIS

Trinta anos atrás, os designers descreviam sua missão como "solução de problemas". Identificavam os requisitos de funcionalidade no projeto e tentavam descobrir o significado mais apropriado e que atendesse às necessidades. Hoje é mais esclarecedor falarmos em fatores que influem na solução do que numa solução com resposta única — percebemos que existem infinitas. Um trabalho de design bem-sucedido cria sua própria autoridade e tem sentido convincente de identidade. Os padrões de qualidade, como tudo o mais, mudam; nenhum é permanente e universal. Demonstrar uma mudança de valores à custa de uma prova de qualidade tradicional não deve causar um impacto negativo, seja na concepção, seja na avaliação de um trabalho.

É fascinante esse resultado híbrido ao qual assistimos, fruto das interrelações entre as diversas áreas ligadas ao fazer design. O processo por meio de mutações e colagens está presente nos melhores exemplos de trabalhos atuais. A interdisciplinaridade é elemento essencial na especialização de novos designers: a combinação entre teoria e prática aliada à quebra de limites entre as artes — que até então tinham um comportamento autônomo. Os designers devem transitar entre diversas áreas, passando por várias disciplinas, eliminando antigos preconceitos. Deverão ser capazes de desenvolver temáticas visualmente complexas, mas capazes de enriquecer os componentes formais do design com referências à história, à arte, à cultura popular e aos eventos históricos. Só a interdisciplinaridade é capaz de acompanhar a formação dos novos designers, assim como refletir o nosso tempo e alimentar a diversidade cultural. As instigantes diferenças contemporâneas são frutos da fruição que vai da colagem à mutação.

Na colagem, justaposição e sobreposição de elementos discretos possibilitam o novo; a mutação funde elementos discretos em novas entidades. Nesse processo, alguma coisa acontece. Formas fundem-se para assumir identidades que carregam traços em suas partes constituintes, mas que na verdade são os agentes das mudanças. As transformações sugerem novas possibilidades, demonstram como a colagem pode levar a cortes na utilização de novos e velhos exemplos, nunca esquecendo que o passado vive fazendo parte do presente. Seja colagem, mutação ou a combinação das duas, as diferenças criadas por visões individuais entre os designers sempre acabam concluindo que um novo design virá de novos problemas. A fusão entre novo e velho, estranho e familiar, ajuda a vivenciar o bom e o bonito. A função do designer na sociedade moderna é a de provocar novas percepções e conexões inesperadas, contribuindo na ampliação do conhecimento do consumidor, atendendo aos objetivos do design, uma atividade complexa e, acima de tudo, cultural.

Os designers estão muito mais envolvidos com a tensão entre recordação e imaginação, entre as ligações do passado e de nossas necessidades para a formulação do futuro, do que com as convencionais polaridades entre forma e função. Os designers devem ser conceitualmente engajados com a história, trabalhando na sua construção e não a destruindo. Para muitos pode parecer que chegamos ao final da história, mas na realidade chegamos a um novo lugar, onde passado, presente e futuro devem coexistir. O trabalho do designer não deve consistir apenas em inventar, mas também em reinventar... Essa reinvenção tem de partir quase que de uma explosão de imaginação. Aquela imaginação que existe para organizar nossos pesadelos, para mostrar a saída do labirinto de nosso dia a dia, transformando-o em sonhos. Se o designer não escutar essa voz, ela morre, diminui, desaparece. A imaginação não deve ser a fuga, mas, ao contrário, o lugar ao qual todos objetivem chegar.

O extremamente limpo e as superfícies polidas do modernismo constituíram uma fortaleza contra a cultura popular, que no momento é convidada a participar e interagir no processo criativo. Design é hoje uma área altamente especializada na atividade humana, capaz de formalizar virtualmente tudo no mundo. Uma nova escola deveria priorizar lugares, produtos, espaço sideral, virtual e o espectro inteiro da produção da humanidade. São expressões de ideias de vida, resultado de

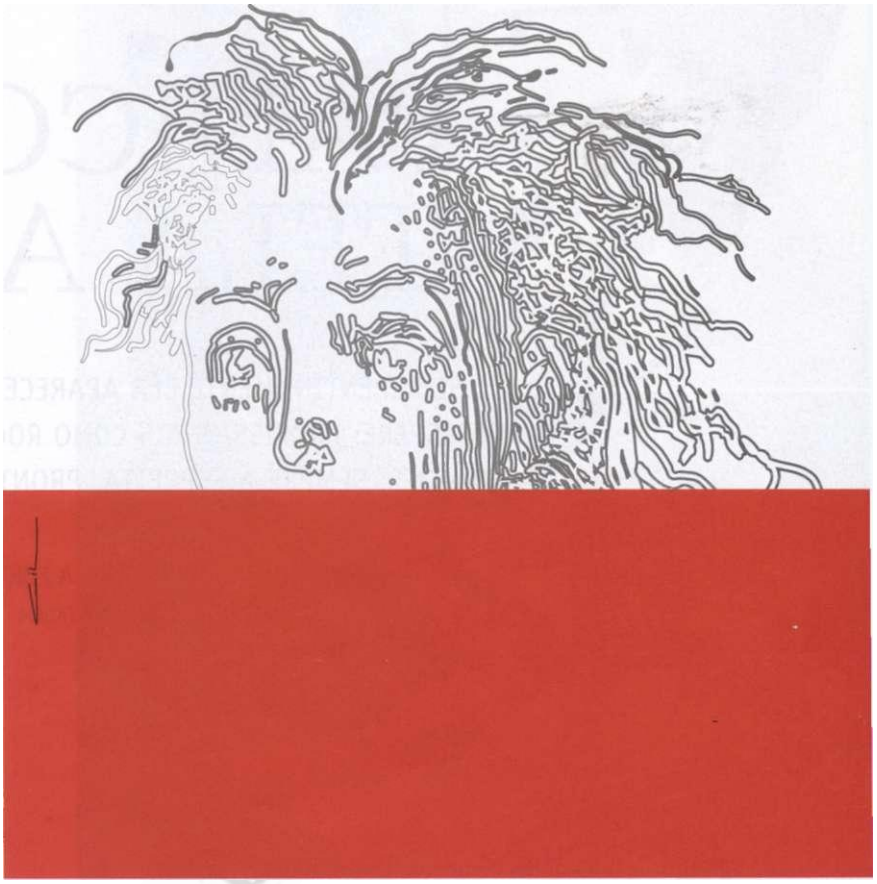
A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais

ideias em design. A busca não deve ser somente a da excelência, mas também e principalmente a da reflexão sobre as inovações em seus aspectos culturais e em toda a sua grandeza.

A formação em design não deve se voltar exclusivamente ao desenvolvimento dos modos de produção e suas técnicas, o designer deve ser preparado cada vez mais para pensar em conjunto com outros profissionais na concepção da mensagem, tentando criar uma empatia com o público. Devem ser formados no sentido de ficarem cada vez mais atentos para que possam reconhecer o vasto contexto social e cultural de seu trabalho. Aos designers cabe o papel de colaborar na compreensão do texto. O caminho é a participação no processo, interagir com ele. Quando o caráter gráfico está em harmonia com o texto, a comunicação é efetiva.

A verdadeira habilitação profissional, aquela que permite a liberação da criatividade, passa antes pelo exercício do fazer. O futuro profissional deverá obrigatoriamente vivenciar esse período preparatório. O trabalho árduo não deve ser substituído por brilhantismo e talentos excepcionais. Um fator muito importante na especialização profissional é um trabalho sério e consciente de autoeducação e compreensão dos problemas. A potencialidade fica na conversa e conversa nem sempre produz bom design. O desenvolvimento e o crescimento individual de cada profissional despertam seu interesse pela pesquisa experimental e, consequentemente, cria linguagens próprias e livres. Deve-se fazer pensar, usando a inteligência na busca de soluções aos problemas apresentados, tentando não esquecer que um trabalho sem percepção, intuição e espontaneidade é privado de humanidade.

A atividade didática deve ser um trabalho desenvolvido com uma visão mais à frente. Inventando problemas, o professor deverá ter a capacidade de ver o que é e o que será. O objetivo é capacitar os alunos para que desenvolvam trabalhos funcionais, divertidos e inteligentes ao mesmo tempo. Deve ser enfatizada a história do design contemporâneo, ajudando a revelar o que é importante e apontando novas direções para o futuro, mostrando os melhores exemplos desenvolvidos, aqui e no exterior. O curso deve ser capaz de dar objetivos aos designers atuais. Como as novas tecnologias



afetam seus trabalhos? Quais fatores da diversidade cultural agem sobre nossa população e em que medida a globalização influi no ambiente do design tanto na teoria quanto na prática?

Sem dúvida, vivemos um momento difícil para os designers. Mas também o mais excitante. A meta é fazer do mundo um lugar melhor, tanto no aspecto estético quanto no funcional. Talvez os designers possam desfrutar finalmente do principal aspecto da arte: a transformação cultural do homem.

Os cursos deveriam preparar e treinar pessoas capazes de construir a ligação entre tecnologia, arte, ciências exatas e humanas. Os designers são um dos principais elementos nessas mudanças e transformações. Os designers não devem perder a ênfase no desenvolvimento pessoal e particular e não devem se tornar escravos das preferências dos consumidores. Devem, sim, contribuir na ampliação de valores desses consumidores. É possível falar em beleza sem ser presunçoso nem vaidoso, e colocar o consumidor em primeiro lugar sem necessariamente sacrificar a expressão do design.

Mestre e doutor em arquitetura e urbanismo pela FAU-USP, onde é professor desde 1983. Recebeu vários prêmios como designer gráfico, com destaque para participação no TDC 26 de Nova York e na revista *How* em 2008.

Fonte: Imprensa, São Paulo, ano 23, n. 256, p. 94-95, maio 2010.