

Rebello, S. (1990) *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*. New York: St. Martin's Griffin.

Scorsese, M. (1997) "Saul Bass as a Designer of Films". En Meggs, P. (comp). *6 Chapters in Design*. San Francisco: Chronicle.

Truffaut, F. (1983) *Hitchcock*. New York: Simon & Schuster.

Abstract: From the mute cinema the typography helps to the dramatic construction turning into key element for the audio-visual communication, not only ornamental but he acquires the value of any another communicative element as the photography and the audio. The evolution of the image in movement opens for the typography many fields of action up to coming to today, where the big TV channels generate visual trends that modify the aesthetic sense of million persons.

Key words: Design - Typography - Graphs - Cinema and Television - Movement - Audiovisual - New means

Resumo: Desde o cinema mudo, a tipografia ajuda na construção dramática, virando um elemento chave para a comunicação audiovisual, não apenas ornamental, mas por adquirir o valor de qualquer outro

elemento comunicativo, como a fotografia e o áudio. A evolução da imagem em movimento abre à tipografia muitas áreas de ação até hoje, quando as grandes cadeias de TV geram tendências visuais que alteram o sentido estético de milhões de pessoas.

Palavras chave: Design - Tipografia - Graficação - Cinema e televisão - Estética - Movimento - Audiovisual - Novos meios

(*) **Bianca Suárez.** Diseñadora gráfica de la Universidad Nacional de Colombia, Magíster en Antropología Social de la Universidad de Los Andes de Colombia, Doctoranda en Semiótica de la Universidad Nacional de Córdoba de Argentina. Realizó por varios años las interfaces Web para uno de los principales grupos económicos de Colombia. Coordinó la gráfica para Terra en algunos países de Latinoamérica. Actualmente investiga sobre la Cibercultura, Arte Mediático y Graficación para cine y televisión. Docente para el departamento de estética en la Pontificia Universidad Javeriana con el seminario de "Estética de las interfaces digitales" y Diseña la graficación en movimiento para diferentes medios y proyectos.

O Design Gráfico e as Novas Tecnologias

Fabrizio Tarouco (*)

Fecha de recepción: Abril 2008

Fecha de aceptación: febrero 2011

Versión final: mayo 2011

Resumen: La capacidad creativa del diseñador está sufriendo, cada vez más, la interferencia de los recursos tecnológicos, por el simple hecho de que cada día surgen nuevos programas y herramientas que nos permiten realizar tareas que habrían sido impensables poco tiempo atrás. Por todo eso es necesario saber hasta que punto las nuevas tecnologías afectan la creatividad humana y de que forma esta se ve afectada. Lo que se propuso fue estudiar la informatización del proceso creativo y ser capaz de responder a la siguiente cuestión: ¿Cual es el impacto de las nuevas tecnologías en el mundo del diseño gráfico y como afectan el trabajo de un diseñador gráfico?

Palabras Clave: Diseño Gráfico - Nuevas tecnologías - Creatividad - Metodológico - Recursos informáticos

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 220]

Introdução

Vivemos numa época mutante. Algumas mudanças são tão radicais que parecem ter sido projetados por uma mente brilhante do futuro. Outros nos transportam para ambientes tão raros que parecem ter saído de um desenho animado psicodélico. Esta mudança de parâmetros, que alguns fazem questão de chamar de paradigmas, deixa todo mundo meio perdido, sem um único ponto de controle digno de confiança.

Tudo isto é possível graças ao desenvolvimento das novas tecnologias. Estas abriram fronteiras inacreditáveis e, portanto, não podem ser desprezadas ou ignoradas, infravalorando um dos mais promissores meios de desenvolvimento e criação no mundo digital, que se expande num ritmo veloz. As tecnologias proporcionam mais agilidade e facilidades a uma velocidade muito rápida. É importante saber utilizar esta tecnologia da melhor maneira.

Cada um dos três séculos passados foi dominado por uma única tecnologia. O século XVIII foi a era dos grandes sistemas mecânicos acompanhado da Revolução Industrial. O século XIX foi a era da máquina a vapor. O século XX foi denominado como a era da informação. Associado a isto, temos testemunhado vários avanços tecnológicos em diversas áreas. Dentre elas, duas que têm causado significativo impacto sobre o modo de vida das pessoas neste século são Computação e Telecomunicações. Neste cenário de avanços tecnológicos, deparamo-nos com uma carga de informações e recursos tecnológicos cada vez maior. O século XX constituiu um grande marco para toda a Humanidade. Não apenas em fatos históricos que ficaram gravados em nossas memórias, mas também pela variedade de avanços tecnológicos que vieram em sua grande maioria beneficiar o ser humano. Cabe salientar que todo avanço tecnológico traz sempre com ele motivações que

podem ser as mais variadas. Dentre elas, pode-se destacar a redução do esforço humano na realização de atividades, bem como o aperfeiçoamento do processo de produção e criação, proporcionando produtos com maior qualidade e melhor acabamento.

No entanto, se o foco de interesse restringir-se às últimas duas décadas e à atual, pode-se afirmar que a década de 80 foi a do computador pessoal, enquanto que a década de 90 foi a da Internet. Já essa primeira década do século XXI tem sido marcada pela inclusão digital, ou seja, por uma explosão no acesso a informação e as tecnologias que até então era privilégio de um pequeno grupo de pessoas. Com a tecnologia em grande expansão, percebemos a cada dia o surgimento de vários softwares para produção gráfica e até mesmo mídia digital. Estes fabulosos softwares nos permitem fazer coisas extraordinárias com apenas alguns cliques. Hoje, qualquer pessoa pode ter acesso a essas ferramentas e aprender a usá-las em site e fóruns. Na produção gráfica atual, o computador é um aliado que possibilitou uma grande mudança na forma de criação do *design*.

Objetivo

Com o desenvolvimento tecnológico atual, é um fato que a informática está cada vez mais inserida no processo criativo. Novas metodologias de criação adotam o computador como uma importante ferramenta de trabalho, capaz de facilitar e melhorar o desempenho de um profissional, que com sua experiência consegue tirar proveito da grande gama de recursos tecnológicos que estão sendo oferecidos pelo mercado atual e que é composto de programas gráficos, materiais multimídia e hipermedias.

O objetivo da pesquisa foi analisar o grau de interferência dos recursos tecnológicos na criação e execução de um projeto gráfico, desde a concepção das idéias iniciais até a visualização do resultado final. Esta análise visa compreender como as ferramentas atuais condicionam o desenvolvimento do projeto de um desenhista, e para isso se analisou e reflexionou em torno de três pilares: o caráter inevitável do computador, a possibilidade de renunciar às ferramentas informáticas e à possibilidade de voltar aos métodos tradicionais.

Resumidamente, o que se propôs foi estudar a informatização do processo criativo e ser capaz de responder à seguinte questão: Qual é o impacto das novas tecnologias no mundo do design gráfico e como afetam o trabalho de um designer gráfico?

Metodologia

Tendo o Design Gráfico como ponto de partida, estudou-se a forma de trabalhar de 3 designers espanhóis conceituados (Manuel Estrada, Isidro Ferrer e Rubén Cárdenas), analisando sua relação com o computador e com os programas mais representativos para a realização de suas tarefas profissionais. A análise dos softwares escolhidos é enfocada a 1 programa de manipulação de imagens vetorial e 1 programa de tratamento de imagem bitmap, além de 1 programa de animação e 1 programa de editoración, facilitando assim uma ampla investigação que tenta descobrir o grau de interação designers/computador

e a eficiência das ferramentas em questão, bem como as possibilidades que dispõe, o nível de facilidade de manipulação, o fator inovação e o grau de aproveitamento dos recursos oferecidos.

Para estudar o projeto de pesquisa proposto, se seguiu as técnicas habituais de busca exaustiva de informação. Esta informação obteve-se tanto de Internet e de bases de dados documentais como de bancos particulares, das diferentes bibliotecas da Universidade e do serviço do centro de documentação científica da mesma.

Este trabalho, recolheu também dados através de pesquisas bibliográficas para compor a base referente ao panorama de trabalho de um designer, suas particularidades e conseqüências e, também, para identificar ações bem sucedidas da atuação em Design na atualidade. Para conseguir dados mais recentes, referentes às atividades do profissional de desenho e das ações de apoio, este trabalho se utilizou de entrevistas pessoais, contatos através de correio eletrônico e visitas a webs.

Alcance

O alcance desta pesquisa se orientou na realização de um estudo empírico-avaliativo, com um enfoque integrador de todo o processo criativo de três reconhecidos designers espanhóis, analisando o impacto das inovações tecnológicas nas últimas décadas. Se considerou todos os tipos de inovações tecnológicas gráficas, com maior atendimento a determinados programas. Realizando análise para avaliar a situação de cada estudo/designer gráfico, comparando os resultados particulares de cada um e contrastando também os diferentes métodos de trabalho dos três profissionais eleitos sob influência das novas tecnologias.

Justificativa

O fator criatividade está no centro desta discussão, pois a capacidade criativa do designer está sofrendo, cada vez mais, a interferência dos recursos tecnológicos, pelo simples fato de que cada dia surgem novos programas e ferramentas que nos permitem realizar tarefas que seriam impensáveis a pouco tempo atrás. Por tudo isso é necessário saber até que ponto as novas tecnologias afetam a criatividade humana e de que forma esta se vê afetada? Quando se fala do caso específico do profissional em Design Gráfico, pode-se dizer que, este precisa saber escolher de forma adequada quando é o momento de utilizar os recursos tecnológicos, além de dominá-los e ser capaz de optar entre ferramentas e programas, sabendo quais são os mais adequados. Ao analisar a introdução dessas inovações tecnológicas no dia-a-dia de um desenhista, damo-nos conta que há uma grande dependência do computador como ferramenta de trabalho, sem saber ao verdadeiro, até onde isso é positivo na criação e execução de uma idéia.

Estudo do Impacto

Desde a revolução industrial os processos de produção se baseiam na produção em série, e este fato também ocorre com o design gráfico. Na era atual, existe uma replicação muito grande na reprodução de propaganda, de marcas

ou quaisquer que sejam os produtos, pois no mundo capitalista um dos princípios é atingir o maior público possível. Isto faz com que os projetos, mesmo realizados manualmente, tenham de passar por uma digitalização para que sejam produzidos de forma contínua e rápida. Este é um dos motivos que torna a utilização dos computadores indispensável à produção gráfica.

Porém, a computação também impactou de forma negativa nos trabalhos de design, pois devido à facilidade de uso que os *softwares* apresentam, pessoas sem base teórica e técnica começaram a trabalhar neste mercado, culminando com o empobrecimento dos trabalhos gráficos. Para se ter uma melhor visão histórica dos impactos das tecnologias no design antes da era da informação, pode-se citar o início da produção litográfica, em 1890, que possibilitou a reprodução de desenhos, cores e novas tipografias. Um impacto muito importante causado pela tecnologia gráfica para o design foi a produção de *softwares* para tratamento de imagens e produção gráfica, que trouxeram facilidades para a realização dos projetos. Através destes programas foi possível evitar a perda de trabalhos, aumentar a precisão e gerar produções mais complexas de manipulação de imagens e tipos de letras.

Com a utilização dos computadores na área da criação de arte surgiram novas perspectivas em relação ao design gráfico tradicional como, por exemplo, o design de movimento, o tridimensional e o interativo, entre outros. Anteriormente, a produção se limitava a signos estáticos ou processos mecânicos. Já na era da informação esta idéia passou a ter uma virtualização que permite uma movimentação real do desenho. Após a entrada das três dimensões (3D) este item passou a ter uma importância ainda maior, permitindo que sejam feitas, inclusive, simulações de um produto antes que o mesmo esteja pronto, o que é impraticável de ser realizado à mão. A interatividade passou de um conceito “burro”, no qual a pessoa interagía com ela mesma, para algo mais concreto em que o ser humano interage diretamente com a máquina. Porém, os sedutores efeitos oferecidos pelas novas tecnologias como a *internet*, as ferramentas de *software* e os *scanners* de imagem levam, muitas vezes, a uma utilização excessiva e mal empregada de ornamentos, culminado com uma expressão não eficaz das idéias. O advento da internet facilitou às pessoas o acesso a bancos de imagens e trabalhos prontos, fazendo com que as criações artísticas sejam muitas vezes copiadas, deixando a facilidade à frente da criatividade. Devido a isto pode-se perceber nas ruas, nas empresas e em outros materiais gráficos uma padronização de elementos e signos que são empregados de qualquer forma, sem uma noção artística ou semiótica que poderia torná-los mais atrativos e passar sua informação de forma mais clara.

Todo este contexto trouxe ao *design* uma imagem não desejável decorrente da “banalização” do seu uso. O fato de a computação ter aproximado e facilitado a arte de se expressar e se comunicar através das imagens também culminou com a depreciação de toda a teoria e prática que um verdadeiro designer deve possuir para realizar um bom trabalho gráfico. Pode-se dizer, então, que a informática possui uma limitação no que diz respeito à criação, pois ela fornece os materiais, mas não fornece uma forma para aplicá-los, salvo modelos já prontos que,

se usados, não passam de cópias do que já foi muitas vezes utilizado.

De qualquer maneira muitas empresas de pequeno porte não possuem a cultura de investir em identidade visual, e acabam por utilizar mão-de-obra barata e sem especialização, contribuindo para que sempre cresça o número de pseudo-designers ou “micreiros”, como são chamados atualmente.

Através de pesquisas e análises de publicações, se pode ver que o mau uso dos *softwares* de desenho promove uma produção artística incoerente e limitada a poucos recursos gráficos. Isto empobrece o seu conteúdo e acaba transformando os projetos de *design* em mera poluição visual.

Quase 30 anos se passaram desde o surgimento das tecnologias atuais, mas o ideal segue o mesmo: procurar criar experiências que seduzam e, de alguma forma, mexam com a imaginação das pessoas. Sempre se enfrentará algumas limitações, mas por outro lado, estas mesmas limitações tornam-se desafios instigantes que exercitam a capacidade criativa dos profissionais e, de alguma forma, colocam em evidência aqueles que realmente tenham algo para mostrar. São aqueles que, com o mínimo de elementos, conseguem extrair o resultado máximo, utilizando atalhos e dribles pra chegar ao objetivo. São esses que conseguem tirar leite de pedra. Fazem a diferença. São craques. Na verdade, criatividade e tecnologia não são adversárias, apenas fazem parte do jogo. A tecnologia se encarrega de demarcar o campo e estabelecer as regras, enquanto quem decide mesmo o vencedor é aquele que tiver mais criatividade. Portanto, o sucesso não está totalmente relacionado ao uso de novas tecnologias e sim ao fato de como e quando utilizá-las juntas, aproveitando os espaços, na medida certa.

Os métodos de trabalho de um designer pode variar de um caso para outro. O processo criativo é tão pessoal como o gosto por um determinado tipo de comida. O que se pode fazer e faremos aqui é dividi-los em 3 categorias, ou seja, aqueles designers que possuem um enfoque mais manual ou artesanal, aqueles que buscam um estilo mais digital baseado principalmente no uso das tecnologias gráficas e, por fim, os que tentam integrar os tradicionais métodos artesanais aos novos recursos e ferramentas tecnológicas. Atualmente, é possível encontrar profissionais que ainda apresentam um grau de resistência aos computadores. Essa resistência é causada basicamente pelo fato desses profissionais acreditarem que as máquinas vieram para substituir a capacidade criativa do homem e também porque muitas vezes os designers se entendem mal com a tecnologia, visto que, não é raro encontrar pessoas muito criativas com capacidade tecnológica baixa, por esse motivo é normal encontrar profissionais que necessitam de intermediários para relacionar-se com as tecnologias. Pode-se dizer com toda segurança que a geração que está nascendo atualmente já vem totalmente inserida aos recursos informáticos, dispendo de uma interação com o computador desde os primeiros anos de suas vida, e portanto, acredita-se que dentro de pouco tempo estas tecnologias farão parte das ferramentas de trabalho de todos os profissionais de design, assim como um lápis foi em outros tempos. Entretanto, nos dias de hoje, ainda se pode encontrar pessoas que a duras penas estão tendo contato com a tecnologia digital, muitas vezes movidas

mais pelo sentimento de sobrevivência do que por acreditarem realmente na importância e no potencial dos recursos tecnológicos.

Enfim, as novas tecnologias proporcionam uma conectividade e uma coletividade no processo criativo da produção artística que antes não existia. A liberdade poética de construção artística unida à tecnologia de hipermedia, encontrou um universo de potencialidades a serem exploradas com originalidade. Uma nova interpretação das tecnologias precisa ser desenvolvida para um melhor aproveitamento dos novos meios de comunicação e produção digital.

Concretamente, o que se pode dizer é que a fusão *Arte - Desenho - Tecnologia* faz parte de um processo em evolução, que ainda não atingiu toda sua plenitude e por isso se deve ficar atento as incontáveis possibilidades que ainda estão por vir e que afetará a forma de trabalhar de um artista ou designer, modificando sua maneira de viver e expressar-se.

Análise de Métodos de Trabalho

Como o objetivo da pesquisa é, analisar o grau de interferência dos recursos tecnológicos na criação e execução de um projeto gráfica, foi necessário analisar a fundo os métodos de trabalho dos designers e para isso se escolheu 3 designers espanhóis conceituados –Manuel Estrada, Isidro Ferrer e Ruben Cárdenas–, para analisar todo o processo criativo e em especial sua relação com o computador e com as ferramentas e programas mais representativos para a realização de suas tarefas profissionais. Esse estudo foi realizado num primeiro momento, que foi quando se conheceu o local de trabalho de cada designer, além de seus colaboradores e suas ferramentas de trabalho. Nessa oportunidade, acompanhou-se as atividades de cada um dos três profissionais durante um determinado tempo, que se estabeleceu de acordo com a disponibilidade do profissional e a necessidade para os fins desta investigação, onde se deu especial atendimento às fases do processo criativo de cada designers, além de um contato mais direto com sua obra. Por fim, realizou-se uma entrevista individual com cada um deles, com o objetivo de aprofundar as análises já feitas e também conhecer melhor as características pessoais e a forma de cada um pensar e afrontar as questões desenvolvidas aqui. Outras informações foram obtidas através de trocas de e-mails, busca pela internet ou bibliografia adequada que em alguns casos foram oferecidas pelos próprios profissionais [EST03] [EST05] [EST06] [FER99] [FER03] [FER05] [CAR07].

Nos fixando diretamente no que se refere ao processo criativo desses três designers, se pode dizer que são três profissionais com perfis distintos e métodos de trabalho diferenciados entre si. Uma forma de caracterizar aqui cada um destes designers, com fim de diferenciá-los para uma melhor análise, seria dizer que entre eles Ruben Cárdenas é o profissional que possui o perfil mais “digital”, por fazer maior uso das ferramentas tecnológicas, enquanto Isidro Ferrer seria aquele que está na outra extremidade, ou seja, é o profissional que tem um perfil mais “manual”, visto que grande parte de seu trabalho utiliza recursos artesanais, recorrendo ao computador

só para processos de finalização. Manuel Estrada seria o ponto intermediário entre os outros dois, pois seria o profissional de estilo “misto”, capaz de interagir entre processos manuais e digitais de forma equilibrada, recorrendo cada um dos métodos conforme o grau de necessidade e a preferência do cliente.

Em relação à equipe de trabalho Manuel Estrada é o que dispõe de um maior número de colaboradores, pois possui 14 funcionários em seu Atelier, além de si mesmo. Cárdenas trabalha basicamente só em sua casa, no entanto costuma compartilhar tarefas que não domina com outros profissionais amigos, como programação e modelagem. E Ferrer seria o mais individualista de todos, por executar um trabalho mais artesanal, acaba na maioria das vezes desenvolvendo só tudo o que precisa para a criação de um trabalho gráfico.

Quando o assunto é recursos tecnológicos cada um se mantém fiel a seu estilo, ou seja, Estrada recorrerá a estas ferramentas gráficas na medida que sejam necessárias, nem mais nem menos, só o suficiente para realizar uma idéia já preconcebida. Cárdenas por seu perfil digital é totalmente dependente da tecnologia, precisando de um computador para todo seu processo criativo, independente do momento de execução que se encontre seu trabalho. Já Ferrer vê os recursos tecnológicos somente como algo útil para a finalização de um trabalho ou para pequenos retoques que se façam necessários em suas criações feitas manualmente por ele próprio.

A forma como cada um enfrenta um problema, ou seja, como cada um cria suas propostas gráficas para um determinado trabalho solicitado por um cliente, independentemente do tipo de trabalho, passa talvez pelas mesmas fases que formam um método de trabalho, ainda que cada um tenha características bem diferentes na hora de procurar soluções para “criar” ou o que seja, ou melhor, para atacar um referido problema no momento do processo criativo.

Manuel Estrada possui um livro de anotações no qual vai colocando todas as idéias que tem, é onde costuma fazer também anotações iniciais de idéias que imediatamente vão sendo amadurecidas até quando surja o momento de trabalhá-las no computador.

De forma um pouco parecida, Isidro Ferrer também possui seu Caderno de Trabalhos. Caderno esse que carrega sempre consigo para tomar notas de idéias e elementos que encontre em seu dia-dia e que sejam capazes de contribuir para a criação de uma determinada proposta. Ele costuma dizer que tudo começa com uma folha de papel onde deposita o profissional, o pessoal e tudo mais, é nesse papel onde vai parar toda a informação, é como uma caixa de depósito. A partir daí Isidro executa um processo de confronto entre suas anotações, procurando o surgimento de coisas interessantes por pura “casualidade” segundo suas palavras, casualidades entre objetos. É assim que vai surgindo uma idéia, e que imediatamente então virá o desenvolvimento dessa idéia, é como dar forma, dar corpo ao que até então estava no papel ou na cabeça do designer. E para isso, Isidro possui um grande número de ferramentas artesanais da qual utiliza para construir tridimensionalmente suas criações. O computador somente será usado para a fase de retoques e inserção de textos e outros detalhes que se fizerem necessários.

Por fim, diz-nos Rubén Cárdenas que seu processo criativo está diretamente relacionado com os recursos tecnológicos que dispõe, pois normalmente não trabalha com papel porque em seu ponto de vista é mais rápido rabiscar diretamente no computador. Segundo ele seu método é totalmente experimental pois sempre parte de coisas que já possui, recompilando-as e também incorporando novos elementos que surjam no decorrer do processo. Tudo está guardado numa pasta, que serve para fazer as mesclas e experimentos necessários até o momento que fique satisfeito com o resultado. Muitas vezes são os erros que dão forma ao trabalho, já que utiliza um programa de composição de imagens que gera texturas de forma aleatória pegando todos elementos de uma pasta e manipulando-os automaticamente. A parte final seria pegar o resultado dos experimentos e manipulá-los nos diversos programas de computação gráfica disponíveis no mercado.

Quando se analisou os métodos de criatividade que cada designer utilizava na criação e execução de um trabalho se descobriu que esse tema é um *taboo*, algo escuro, não muito claro para eles, pois nenhum conseguiu falar com exatidão sobre o assunto, preferindo fazer divagações e defender a liberdade total no momento de criar, preferindo abolir técnicas preconcebidas. Nas palavras de Manuel Estrada, o que existe são elementos que as vezes podem servir de estímulos, e que podem ser conseguidos quando se une a emoção ao conhecimento racional do problema a ser resolvido. Para ele a música é um exemplo de como trabalhar o lado emocional, especialmente Mozart, por apresentar movimentos muito rápidos é capaz de estimular um zona do cérebro aumentando a capacidade criativa, espacial e visual do desenhista. Especificamente se for o caso, a regra é colocar em cima da mesa as premissas com as quais tem que trabalhar, e então deixá-las fazer parte do estímulo, isto é, que se misturem ao som dos concertos 3 e 4 de Mozart que costuma escutar enquanto trabalha. No caso de Ferrer, para ele a curiosidade e o atendimento são as melhores técnicas de criatividade, pois as vezes a criatividade não está única e exclusivamente no território que te moves, e sim em todos os territórios amplos e diversos que te rodeiam, e para captar isso, tem que ser curioso e atencioso. Segundo Isidro seu estímulo vem de algo que escutou, algo que leu, algo que está presente na literatura, no cinema, no teatro, na música, nas artes visuais, na escultura, no artesanato popular, na cultura popular, em tudo que estimule sua curiosidade, as vezes com uma frase é capaz de construir uma idéia. Já para Rubén Cárdenas ser criativo é um processo caótico experimental, cujo único estímulo seria o tabaco. Sua técnica seria fazer fotos de tudo que lhe parece interessante e a partir daí criar um banco de imagens para imediatamente utilizá-las em suas composições caóticas, com colagens, em que integra coisas suas com partes de realidade, como poesias, literatura, vídeo, cinema e todos os estímulos que o exterior possa oferecer-lhe.

O que se pode constatar a respeito do processo criativo é que existem fases que são comuns a todos designers, no entanto cada um possui uma característica pessoal que se faz presente no momento de desempenhar suas atividades. O mais importante para registrar é do que todos carregam consigo elementos que só podem ser adquiridos com o tempo e com a prática, esses elementos

são a experiência e o conhecimento, algo que a tecnologia não pode oferecer ainda e quiçá nunca poderá oferecer.

Conclusão

Após esse processo de pesquisa, que ainda se encontra em fase de análise dos resultados, pode-se confirmar uma mudança de costumes refletida na forma de viver, de comunicar-se, de trabalhar e também de criar. Ao falarmos do impacto das novas tecnologias no mundo gráfico, constatou-se:

- O crescimento da segurança no armazenamento e manipulação de dados.
- Que a virtualidade é uma ferramenta essencial para desenvolver idéias. A entrada das três dimensões inseriu um novo componente no design gráfico, permitindo que muitas vezes se faça representações virtuais de um produto antes que ele esteja finalizado, pois muitas ideias nem chegam a sair do mundo da imaginação.
- Que a interatividade facilitou a capacidade de integração e trabalho em equipe, excluindo a necessidade de estar fisicamente no mesmo local.
- A ampliação da qualidade de acabamento e execução.
- Que a capacidade de pesquisa na internet facilitou o acesso a dados e imagens, entretanto fez com que alguns trabalhos sejam nada além de cópias.
- A padronização de resultados, motivado talvez pelo uso dos mesmos recursos tecnológicos, reduzindo assim o fator inovação.
- A banalização do uso das ferramentas.
- O crescimento da agilidade. Tudo pode ser feito em 24 horas!
- A intensificação do fator urgência (pressa). A criatividade se vê afetada pela velocidade.
- O surgimento da tecnofobia. Resistência, desconfiança dos designers mais antigos. Medo de a máquina substituir a capacidade criativa do homem. Muitos usam os recursos tecnológicos por sobrevivência no mercado, não por convicção.
- Certo grau de dependência. Muitos profissionais necessitam “intermediários” para utilizar os recursos gráficos.
- Certo protagonismo tecnológico. Uso errado da tecnologia como protagonista no processo criativo.
- A abundância de imagens e bancos de imagens com a chegada da Fotográfica Digital, do Scanner e até do Photoshop.
- Alteração das características do fator acaso. Eliminação ou mudança do acaso/erro.

- A alteração da estrutura acadêmica. Nos últimos 20 anos, os recursos informáticos estão presentes de forma incontestável na estrutura de todos os cursos de Design, mudando a cara dos mesmos, tornando-os mais digital e menos artesanal.
- A melhoria na qualidade de Impressão. Os avanços nas tecnologias de impressão estão diretamente ligados aos avanços na qualidade dos trabalhos gráficos.
- A diminuição dos processos manuais/artesanais de criação.
- A banalização do termo Design/Designers.
- O surgimento dos micreros. Usuários da tecnologia que são mal preparados em muitos casos, refletindo a desvalorização da teoria e da prática.
- Que a geração que está nascendo crescerá com tais tecnologias desde os primeiros anos de vida e portanto estas tecnologias formarão parte das ferramentas de trabalho de todos os profissionais da área, assim como o lápis foi em outros tempos.

Em resumo, tecnologia e design andam juntos, mas um bom resultado só é obtido quando a teoria do design e os softwares são utilizados em condições de igualdade, ou seja, quando o conhecimento teórico serve de base para a construção de projetos executados com apoio tecnológico.

A tecnologia se encarrega de demarcar o campo e estabelecer as regras, enquanto quem decide o vencedor é aquele que tem mais conhecimento adquirido. Portanto, o sucesso não está totalmente relacionado ao uso de novas tecnologias e sim a forma de como e quando utilizá-las juntas, aproveitando os espaços, na medida correta e equilibrada. Tudo comunica, utiliza tudo.

Nota Comité Editorial: Este artículo ha sido modificado (se han eliminado imágenes) para su publicación en esta edición Actas de Diseño, debido al espacio y formato de la misma.

Rescatando el Plano Noll...

Inés Tonelli, Susana Deiana y María Inés Méndez (*)

Referências Bibliográficas

- [FER99] Ferrer, Isidro; "La voz ajena" - Diputación de Huesca - Gráficas Huesca, 1999.
- [FER03] Ferrer, Isidro; "Al pan, pan, y al vino, pan" - Fundación BCD, 2003.
- [FER05] Ferrer, Isidro; "Ni crudo ni cocido" - Prensas Loracar, 2005.
- [EST03] Estrada, Manuel; "El diseño no es una guinda" - Aldeasa - Septiembre 2003. (www.manuelestrada.com)
- [EST05] Estrada, Manuel; "Libros, ruido y nueces" - Compilatorio de Trabajos de Manuel Estrada, 2005.
- [EST06] Estrada, Manuel; "logo existo" - Compilatorio de Logotipos de Manuel Estrada, 2006.
- [CAR07] Cardenas, Ruben; Webdesign. In: oddcity, 2007. (http://www.h2omagazine.com/design/040902_02.html) (<http://www.oddcity.com/>)

Abstract: The creative capacity of designer is suffering, each time more, the interference of the technological resources, for the simple fact of that each day new programs appear and tools that in allow them to carry through tasks that would be improbable the little time behind. For everything this is necessary to know until point the new technologies affect the creativity human being and of that form this if it sees affected. What to consider it was to study the computerization of the creative process and to be capable to answer to the following question: ¿Which is the impact of the new technologies in the world of graphical design and as they affect the work of graphical designer?

Keywords: Graphical Design - New Technologies - Creativity - Methodology - Computer Resources

Resumo: A capacidade criativa do designer está sofrendo, cada vez mais, a interferência dos recursos tecnológicos, pelo simples fato de que cada dia surgem novos programas e ferramentas que nos permitem realizar tarefas que seriam impensáveis a pouco tempo atrás. Por tudo isso é necessário saber até que ponto as novas tecnologias afetam a criatividade humana e de que forma esta se vê afetada. O que se propôs foi estudar a informatização do processo criativo e ser capaz de responder à seguinte questão: ¿Qual é o impacto das novas tecnologias no mundo do design gráfico e como afetam o trabalho de um designer gráfico?

Palavras Chave: Design Gráfico - Novas Tecnologias - Criatividade - Metodológica - Recursos informáticos

(*) **Fabricio Tarouco.** Doutor. Professor Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), Brasil.

Fecha de recepción: abril 2009

Fecha de aceptación: febrero 2011

Versión final: mayo 2011

Resumen: La presente comunicación es parte del proyecto de investigación "Estrategias de re-qualificación de espacios públicos abiertos tendientes a su valorización turística. Caso San Juan" en proceso de realización en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan, Argentina.

Palabras Clave: Investigación - Estrategia - Recualificación - Espacios públicos - Turismo