

Tempo, tecnologia e obsolescência.

Amaury Fernandes

No ano de 1974, quando eu tinha apenas 12 anos de idade, aconteceram os meus primeiros contatos com a área de artes gráficas, com a famosa “*Galáxia de Guttenberg*”. Nesta ocasião meus pais trabalhavam em uma escola de ensino supletivo do estado que funcionava, e até hoje funciona, dentro das instalações do Centro de Formação Profissional em Artes Gráficas do SENAI, na cidade do Rio de Janeiro.

Todo um mundo, que então me pareceu maravilhoso e complexo, se descortinou diante dos meus olhos, ouvidos e narinas. Naquela época as já então antigas oficinas de tipografia ainda funcionavam, e aqueles equipamentos seculares me pareceram tremendamente fantásticos. Compondores, caixas de tipos, linotipos, mesas de composição, prensas de impressão e ramas formavam, e creio que ainda formam, todo um conjunto de imagens impressionantes para um garoto de 12 anos. Eu observava o vai-e-vem dos instrutores e alunos, ouvia o barulho surdo dos equipamentos de impressão, ou o tilintar ensurdecido das linhas de texto que caíam nas galés das linotipos, sentia o cheiro do chumbo fundido nas caldeiras e seu calor quase infernal; e então me pareceu que dominar todo este conhecimento era algo inimaginável, e acredito que este imaginário rico e múltiplo, apesar de antiquado – este desafio de conhecimento – foi fundamental em minha escolha de vida profissional.

Em outra sala menos acessível do mesmo prédio já se encontrava o que era a mais moderna tecnologia daqueles anos, e que viria a praticamente acabar com o processo tipográfico: um dos primeiros equipamentos de fotocomposição.

Hoje, 25 anos depois dessas primeiras incursões no meio gráfico, quando leciono a disciplina de Produção Gráfica em uma instituição de ensino superior, em minhas aulas já não me detenho por muito tempo no processo tipográfico ou mesmo naquelas fotocompositoras da década de 70. Cito-os de forma passageira, para poder fazer com que os alunos compreendam a evolução dos meios gráficos de reprodução de textos e imagens através do tempo, e como funcionam os processos de impressão mais recentes ou as fotocompositoras atuais, que trabalham *lincados* aos modernos equipamentos de *DTP*, os quais praticamente fizeram desaparecer todas as outras tecnologias de criação anteriores a eles. A partir deles foi criado um “admirável mundo novo” onde os jovens iniciantes de hoje do meio gráfico já não mais percebem o movimento a sua volta, pois mantêm os olhos grudados aos monitores de seus equipamentos; não sentem mais o cheiro do chumbo fundido nas caldeiras das linotipos ou o calor proveniente destas, pois trabalham totalmente afastados dessa realidade, em salas refrigeradas; e os sons dos cliques de *mouses* e da digitação dos textos nos teclados dos equipamentos de computação substituíram o barulho estridente das linhas de composição batendo nas galés.

Uma imensa distância tecnológica obviamente separa estes 25 anos.

Durante os últimos 22 anos eu vivi profissionalmente neste meio, passei por quase todas as suas transformações, trabalhei com muitas das tecnologias utilizadas pelo meio gráfico, seja para a criação de impressos, seja para a reprodução destes. Criei, *layoutei*, arte-finalizei, fiz fotolitos, gravei diversos tipos de matrizes gráficas, operei impressoras dos mais diferentes processos, operei equipamentos de acabamento gráfico e até mesmo embalei trabalhos. Vivenciei cada alteração, cada nova “grande descoberta”, e pude observar de dentro todo o processo de evolução do meio profissional e as suas conseqüências tanto com relação aos clientes quanto aos trabalhadores da área.

Os métodos, mecanismos e tecnologias incorporados pelos avanços dos meios digitais ao processo produtivo das artes gráficas as transformaram totalmente. Setores inteiros da atividade foram suprimidos do meio físico e incorporados ao meio digital; o processo tornou-se bem mais rápido com isso; a qualidade melhorou e as formas de acesso aos conhecimentos pertinentes ao setor mudaram de maneira extremamente radical. Nenhuma tecnologia que cause tamanhas transformações em um meio profissional deixa de provocar alterações imprevistas e novas formas de se olhar o processo como um todo. As leituras e as formas de aquisição do conhecimento e o emprego do saber característico deste meio também foram afetados.

Devido à aparente facilidade em se aprender o manejo das ferramentas digitais de criação e tratamento de imagens houve uma crescente invasão de “profissionais” não preparados para o exercício das atividades de criação em *design* gráfico, como ocorre em toda profissão da qual a vida humana não dependa diretamente, e, como conseqüência primeira, os projetos criados por estes passaram a ser gerados das maneiras mais descuidadas e inapropriadas possíveis.

Diante das novas tecnologias digitais os clientes, em um primeiro momento em quase toda a sua totalidade, e ainda hoje em grande número, passaram a crer em soluções caseiras, que não envolvem custos adicionais com a contratação de um profissional que seja efetivamente preparado para solucionar, de maneira acertada, os problemas pertinentes aos elementos de *design* gráfico necessários aos seus empreendimentos. Soluções do tipo “meu sobrinho fez p’ra mim no computador” ou “eu mesmo resolvi o problema com o *PaintBrush* do *Windows*”, se tornaram extremamente comuns e, desta forma geraram uma imensa quantidade de soluções “capengas” que não só não resolvem efetivamente os problemas como os agravam em muito na imensa maioria das vezes.

Além disso, toda esta cultura de que as soluções visuais são trabalhos de rápida e fácil execução, passíveis de serem realizados por qualquer pessoa que conheça algum *software* gráfico, gerou uma brutal desvalorização da fase de criação dos trabalhos. O diferencial qualitativo oferecido pelas soluções devidamente amadurecidas, tanto do ponto de vista estético, quanto do ponto de vista funcional dos trabalhos executados pelos *designers* formados academicamente é quase sempre considerado somente como um agregador de despesas desnecessárias. Esta cultura se disseminou muito mais facilmente entre os pequenos e médios clientes, que compõem justamente a maior fatia do mercado

de trabalho, e ainda hoje é bastante comum este tipo de atitude, que segue sendo alimentada principalmente pelas pessoas que atuam no mercado sem a menor qualificação, promovendo uma verdadeira canibalização deste através da prática de preços aviltantes, muito abaixo das tabelas das associações de profissionais da área e mesmo do aceitável por um profissional com um mínimo de consciência.

Que fique claro que não se trata aqui da adoção de uma postura saudosista e ranzinza do tipo “no passado era melhor” ou da política do “eu exijo respeito e privilégios pela minha formação”. A visão que possuo sobre esta situação é extremamente pragmática. Da forma como vem sendo conduzido o processo a tendência é a da mais baixa instrumentalização do mercado de trabalho da área e de sua brutal desvalorização comercial. Não há, também, uma aversão com relação aos meios digitais, pelo contrário, nunca, em todos os anos de atividade profissional, pude dispor de melhor ferramental para a execução de trabalhos do que hoje é oferecido pelas tecnologias digitais para o setor. Todo o trabalho braçal foi praticamente extinto do meio físico e tornado infinitamente menos penoso no meio digital. Como ferramentas os equipamentos de computação gráfica – quando o sistema não cai – são infinitamente melhores do que qualquer coisa que tenham substituído. O grande problema que geraram no meio profissional é cultural.

De todas as conseqüências advindas dessa mudança da visão do leigo sobre o trabalho de design gráfico a pior possível foi a banalização da atividade criativa, e a dramática redução dos prazos para a execução dos trabalhos foi conseqüência imediata disto. Alimentados pela crença de que o computador resolve qualquer coisa em minutos a expectativa de que se prepare o trabalho “p’ra ontem” pelos clientes é das mais comuns, mesmo entre os de melhor preparo para a vida empresarial. A visão do efeito da agilização da execução pelas ferramentas digitais gerou uma expectativa com relação a uma mesma atitude no tocante ao processo criativo, e nisso se confundiu o tempo do pensar com o do fazer.

Grande parte do tempo antes utilizado para a fase de concepção dos trabalhos, onde são organizadas as estruturas fundamentais para sua boa solução, como a escolha e avaliação dos conceitos a serem utilizados; a adequação do imaginário às necessidades do produto, do cliente e de seu mercado; a construção da estrutura semiológica a ser empregue, entre outras coisas, hoje foi simplesmente suprimida pela expectativa de rapidez na apresentação.

O tempo da criação foi acelerado tal como o tempo da execução em meio digital, e ficou muito menor que o efetivamente necessário.

Um outro fator novo na cultura das artes gráficas nesta era da digitalização foi a profunda sensação de obsolescência que é possível constatar em muitos profissionais, de diversas faixas etárias. Alguns dos que reclamam desta sensação ainda não chegaram a concluir 30 anos, sendo extremamente jovens. A base fundamental de geração deste tipo de reclamação é, novamente, composta por dois fatores já expostos aqui, a aceleração do tempo e a confusão entre pensar e fazer.

Os constantes lançamentos de novas versões dos *softwares* gráficos têm aparentado uma brincadeira de mau gosto. Ficamos nós profissionais sujeitos a ter que nos atualizarmos contínua e perpetuamente para poder executar nossos trabalhos e, com isso, perdemos um tempo que seria empregue com outro tipo de aprimoramento, qual seja o do pensar. As empresas detentoras dos direitos sobre estes *softwares* parecem ter como objetivo fundamental enlouquecer seus consumidores. Um bom exemplo bem recente pode ser dado pela política de atualização de versões da empresa *Corel*. Detentora dos direitos do conjunto de programas gráficos mais utilizados em plataforma PC, o pacote comercializado sob a marca *CorelDraw*, esta empresa, nos últimos 18 meses, lançou nada menos do que três novas versões deste. No lapso de tempo entre o lançamento de cada uma destas versões é humanamente impossível se conhecer ao menos 20 ou 30% das possibilidades de trabalho com o pacote completo. Mesmo se o profissional se concentrou no principal programa, o *CorelDraw* que nomeia o pacote, quase enlouqueceu com as mudanças de posição efetuadas em uma série de comandos que simplesmente foram “escondidos” pela empresa ao serem realocados. Não deu tempo ao menos de se perceber quais as grandes alterações e novidades existentes entre as versões sete, oito e nove do *software*. Mesmo a geração mais nova em atividade profissional no meio, já criada dentro do padrão de aprendizagem dessas tecnologias não conseguiu absorver de maneira minimamente confortável este processo. Muitos de meus alunos na casa dos vinte e poucos anos se queixaram que a velocidade do lançamento das versões deste programa os deixou com a sensação de que o seu tempo já havia passado, e que eles não mais conseguem acompanhar o desenvolvimento das novas tecnologias do setor.

Além do lançamento das versões dos programas já amplamente utilizados, existe um frenesi em busca de novas opções. É rara a semana na qual pelo menos um aluno não me pergunta se eu já conheço o *software* X ou Z que é muito melhor para a atividade Y ou K do que tal e tal programa. Ao longo de toda a minha vida profissional sempre mantive uma postura bastante favorável ao aprendizado de novas tecnologias, contudo acredito que chegamos ao um ponto absurdo: o de precisarmos nos reciclar quase que semanalmente com relação ao ferramental de execução para não cairmos em obsolescência no mercado de trabalho.

Esta necessidade, em meu entender é gerada pelo segundo ponto a ser abordado: a confusão entre pensar e fazer. Parece-me que o que vem sendo solicitado de um profissional de *design* gráfico atualmente pelo mercado de trabalho é que ele seja um mero operador de computador. Em muitos anúncios de empregos, que vejo serem semanalmente publicados, é ressaltada a necessidade de que o candidato trabalhe com tais e tais programas, de tais e tais versões, numa verdadeira paranóia tecnicista e instrumentalizante na qual parece ser mais importante saber mexer o *mouse* do que usar o cérebro.

Este conjunto de fatores obviamente vai gerar reflexos na maioria dos trabalhos “novos” que aparecem no mercado. Muitas imagens, geralmente as de construção mais

simplificada, parecem se repetirem à exaustão, os múltiplos efeitos possíveis de serem executados pelos *softwares* não são explorados além da opção *default* oferecida pelos programas, que também é repetida em uma constância assustadora. A falta de tempo mata a exploração das soluções diferenciadas e impossibilita o salutar exercício da curiosidade com relação a estas. O processo criativo fica reduzido pelo “p’ra ontem” e a penosa sensação de que o trabalho ficou incompleto é uma companheira quase constante e refletida em frases como “eu sempre acho que meus trabalhos poderiam ficar mais bem resolvidos”, que são constantes nas conversas informais entre os profissionais de design gráfico. Com isso muitas vezes parece não haver tempo para uma maior preocupação com a conceituação dos trabalhos, ou com sua estrutura semiológica, ou com a apropriação de um imaginário mais adequado, ou ainda com a construção gráfica e a legibilidade. Nestes casos estes elementos são substituídos pela digitalização e banalização das imagens, que acabam se convertendo em signos sem significados e em que a grande solução é a repetição, *ad nauseam*, de efeitos gerados por programas de tratamento de imagens.

E estes fatores já são percebidos pelos próprios clientes, que começam a dar sinais de cansaço dessa visualidade saturada e pouco variada. Provavelmente na exaustão da busca constante de atualização dos profissionais e na tentativa de libertação do estresse da correia do eterno “p’ra ontem” esteja a grande esperança de, juntamente com um trabalho de educação do mercado, ser possível que consigamos trazer o tempo de volta para o pensar, talvez até mesmo ampliado pela redução do tempo do executar obtida pela implementação das novas tecnologias digitais.

Referência Bibliográfica:

Tempo, tecnologia e obsolescência em: TESSIS, Regina L. S. C., UZEDA, Helena Cunha de (org.) **Quando:** Dimensões da Temporalidade na Arte – Anais do 7º Encontro do Mestrado em História da Arte. Rio de Janeiro: Escola de Belas Artes - UFRJ, 2000. p. 77 / 81.