Universidade de São Paulo
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

Roberto Temin

A TRANSFORMAÇÃO DA TECNOLOGIA DO DESIGN GRÁFICO

O início do uso do computador pessoal como ferramenta de trabalho
nos escritórios de design gráfico na cidade de São Paulo

São Paulo 2015

A TRANSFORMAÇÃO DA TECNOLOGIA DO DESIGN GRÁFICO

O início do uso do computador pessoal como ferramenta de trabalho
nos escritórios de design gráfico na cidade de São Paulo

Roberto Temin

A TRANSFORMAÇÃO DA TECNOLOGIA DO DESIGN GRÁFICO

O início do uso do computador pessoal como ferramenta de trabalho
nos escritórios de design gráfico na cidade de São Paulo

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre
em Arquitetura e Urbanismo.

Área de concentração: Design e Arquitetura

Orientador: Prof. Dr. Vicente Gil

São Paulo, 2015

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo ou pesquisa, desde que citada a fonte.

rtemin@gmail.com

Temin, Roberto
T279t A transformação da tecnologia do design gráfico / Roberto
Temin. --São Paulo, 2015.
119 p. : il.

Dissertação (Mestrado - Área de Concentração: Design e
Arquitetura) – FAUUSP.
Orientador: Vicente Gil

1.Design gráfico 2.Tecnologia 3.Computadores 4.História
5.Memória 6.Produção gráfica I.Título

CDU 76

Temin, Roberto

Design Gráfico

A TRANSFORMAÇÃO DA TECNOLOGIA DO DESIGN GRÁFICO

O início do uso do computador pessoal como ferramenta de trabalho
nos escritórios de design gráfico na cidade de São Paulo

Aprovado em:

Banca Examinadora

Professor(a) Doutor(a):

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Professor(a) Doutor(a):

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Professor(a) Doutor(a):

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Para Wilma Ruth Temin.

AGRADECIMENTOS

À minha esposa Wilma pelo apoio, conhecimento e insistência.

Meus filhos Gaia e Kao pelas traduções e ironias.

Ao meu orientador Prof. Dr. Vicente Gil, pela sua persistência em me incentivar ao estudo, sua inteligência em destrinchar o meu confuso esboço do trabalho e ao seu bom humor.

Aos meus professores de mestrado, Prof^a. Dr^a. Priscila Lena Farias, Prof^a. Dr^a. Giselle Beiguelman, Prof. Dr. Marcos da Costa Braga e Prof^a. Dr^a. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli pelas contribuições e sugestões importantes durante esse percurso.

Às minhas colegas e amigas Elisabeth Romani pelas leituras, correções e sugestões e Dora Dias pelo apoio e alto astral.

Gostaria também de agradecer à Prof^a. Dr^a. Juliana Schlesinger e Prof^a. Dr^a. Zilda Kessel pelas leituras e sugestões.

Agradeço aos entrevistados, Angelo Garcia, Carlos Dränger, Chico Homem de Melo, Claudio Ferlauto, Giovanni Vannucchi, Guto Lacaz, Hugo Kovadloff, Ronald Kapaz, Sylvio de Ulhôa Cintra Filho e Vicente Gil, sempre solícitos, pacientes e bem humorados em seus depoimentos.

E por último aos funcionários da secretaria da FAU, sempre atenciosos.

RESUMO

Até o final da década de 1980 sistemas computadorizados eram usados apenas na indústria gráfica. Poucos designers tinham acesso direto a essa tecnologia e o conhecimento sobre o assunto era escasso. Além da falta de informação, o governo brasileiro restringiu a importação de computadores estrangeiros limitando as opções para se trabalhar com essa nova ferramenta.

É nesse contexto que o computador pessoal se tornou a ferramenta principal no campo do design gráfico.

Esta pesquisa tem como objetivo o estudo da introdução do computador como ferramenta de trabalho nos escritórios de design gráfico em São Paulo. Uma investigação sobre a época em que os designers gráficos começaram a substituir seu método de trabalho.

A partir de entrevistas feitas com profissionais atuantes em escritórios de design gráfico em meados de 1980 e análise de reportagens de jornais e revistas desse mesmo período, pretende-se resgatar a memória de uma mudança radical no modo de trabalho dos designers e mostrar as transformações, as dificuldades e as recompensas que as mudanças trazidas pela nova ferramenta proporcionaram ao campo do design gráfico.

Palavras-chave: design gráfico, tecnologia, computadores, história, memória, produção gráfica.

ABSTRACT

Until the end of 1980s computerized systems were only used in the graphic industry. Few designers had direct access to this technology and the knowledge about the subject was scarce. Besides the lack of information, the Brazilian government restricted the importation of foreign computers limiting the options to work with this new tool.

It is in this context that the personal computer became the main tool in the graphic design field.

The main goal of this research is to study the introduction of the computer as a working tool in graphic design offices in São Paulo. An investigation about the time graphic designers began to replace your working method.

Based on interviews made with active professionals in graphic design offices in the mid 1980s and analyzes of articles in newspapers and magazines from this period, this research intends to rescue the memory of a radical change in the way designers work, and show the transformations, the difficulties and rewards that the changes brought by the new tool provided to the graphic design field.

Keywords: graphic design, technology, computers, history, memory, graphic production.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Calculadora Olivetti Summa Prima 20 de 1960; p.17.

Disponível em: <<http://www.johnwolff.id.au/calculators/Olivetti/Olivetti.htm#Resources>>

Figura 2: Máquina de escrever Olivetti Lettera 32 de 1963; p.17.

Disponível em: <<http://mundoantigoecia.blogspot.com.br/p/olivetti-lettera-32.html>>

Figura 3: IBM 610 Auto-Point Computer de 1957; p.17.

Disponível em: <<http://www.computerhistory.org/collections/catalog/102635765>>

Figura 4: Calculadora de bolso Sinclair *Executive* de 1972; p.18.

Disponível em: <<http://www.vintagecalculators.com/html/executive.html>>

Figura 5: Revista *Popular Eletronics* de janeiro de 1975; p.18.

Disponível em: <<http://history-computer.com/ModernComputer/Personal/Altair.html>>

Figura 6: Computador Apple II; p.19.

Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Apple_II_series#mediaviewer/File:Apple_II_Plus.jpg>

Figura 7: Anúncio do console de jogos Atari; p.20.

Disponível em: <<http://www.propagandashistoricas.com.br/2013/02/atari-polyvox-1978.html>>

Figura 8: Cartaz da exposição *Cybernetic Serendipity*, outubro de 1968; p.21.

Disponível em: <<http://cyberneticserendipity.net/image/7225442960>>

Figura 9: Derivadas da Imagem de Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati (1969) para exposição *Computer Plotter Art*; p.21.

Disponível em: <<http://navax.net.br/blog/?p=92>>

Figura 10: Tela do sistema DOS 1 para IBM PC; p.22.

Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/IBM_PC_DOS#mediaviewer/File:PC_DOS_1.10_screenshot.png>

Figura 11: Tela do sistema OS 1 para Macintosh; p.23.

Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/System_1#mediaviewer/File:Apple_Macintosh_Desktop.png>

Figura 12: Caracteres do IBM PC de 1981; p.24.

Imagem elaborada pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Figura 13: Peça gráfica *Does it make sense?* de April Greiman para a revista *Design Quarterly*; p.26.

Disponível em: <https://cultureofdesign.files.wordpress.com/2014/05/10162_g_original.jpeg>

Figura 14: Capa do catálogo da exposição Expo ADG 90-92; p.27.
Acervo do autor.

Figura 15: Fundo de Cheque; p.38.

Imagem cedida por Carlos Dränger.

Figura 16: Capa da revista *Junguiana*; p.44.

Imagem cedida por Guto Lacaz.

Figura 17: Página do relatório anual da CESP de 1982; p.45.

Imagem cedida por Vicente Gil.

Figura 18: Marca do Sindicato dos Trabalhadores das Empresas de Propaganda do Paraná; p.45.

Imagem cedida por Hugo Kovadloff.

Figura 19: Ilustração de mídias utilizadas na década de 1990 para armazenamento; p.47.

Ilustração elaborada pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Figura 20: Marca Pulsar; p.55.

Imagem cedida por Claudio Ferlauto.

Figura 21: Marca Intelig; p.55.

Imagem cedida por Carlos Dränger.

Figura 22: Capa de livro; p.57.

Imagem cedida por Chico Homem de Melo.

Figura 23: Caderno de anotações; p.57.

Caderno cedido por Giovanni Vannucchi.

Todos os acessos à internet foram revistos em janeiro de 2015.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
DO IMAGINÁRIO AO COTIDIANO	16
O COMPUTADOR NO BRASIL	16
O COMPUTADOR PESSOAL	17
A POPULARIZAÇÃO DO COMPUTADOR PESSOAL	19
O COMPUTADOR COMO FERRAMENTA DE PRODUÇÃO VISUAL	20
EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA GRÁFICA NO BRASIL	22
A MUDANÇA DA INTERFACE E O DESENHO DE CARACTERES	22
O INÍCIO DO USO DA FERRAMENTA	25
A RESERVA DE MERCADO DA INFORMÁTICA	28
ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS	31
PRIMEIRO CONTATO	34
DESCOBERTA E SEDUÇÃO	37
O PRIMEIRO COMPUTADOR	39
TRANSIÇÃO	42
ARQUIVOS, PROGRAMAS E TIPOGRAFIA UTILIZADOS	46
A DINÂMICA DO ESCRITÓRIO	52
A MUDANÇA DO TRABALHO E O FIM DE UM OFÍCIO	59
CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
GLOSSÁRIO DOS PROGRAMAS	65
ANEXO	
ENTREVISTAS COMPLETAS	66

INTRODUÇÃO

Depois de definido o tema sobre a transformação da tecnologia do design gráfico, definiu-se o processo de trabalho baseado no roteiro de uma pesquisa com abordagem qualitativa¹. Foi então definido que seu eixo fundamental seria a realização de 10 entrevistas com profissionais da área.

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica inicial que possibilitou a seleção dos entrevistados e a construção do roteiro de questões. A pesquisa em arquivos de jornais e revistas especializadas procurou estabelecer as relações entre o campo estudado e os acontecimentos do período.

Após a leitura e seleção das entrevistas, o texto final foi formatado.

Em síntese, os procedimentos para a pesquisa foram realizados em quatro etapas: 1. Pesquisa bibliográfica e definição do processo; 2. Entrevistas; 3. Leitura e análise das entrevistas e 4. Construção do texto final.

1. Pesquisa bibliográfica e definição do processo

Na pesquisa bibliográfica, buscou-se determinar um espaço de tempo e o contexto da época. Jornais diários como *Folha de S. Paulo* e *O Estado de S. Paulo*, revistas semanais e também a revista *Design & Interiores* foram fontes importantes para localizar o início do uso do computador pessoal no campo do design gráfico na cidade de São Paulo e seus protagonistas.

Ficou entendido que os designers que vivenciaram essa época, os protagonistas dessa experiência seriam as fontes primordiais para a pesquisa. Seus relatos foram a base para o entendimento dessa mudança de ferramenta.

Os livros *Design em Diálogo* e *Designers on Mac* serviram de base para a definição de uma linha mestra de questões para a condução das entrevistas e elucidaram quais foram as experiências dos designers estrangeiros face à mudança para a nova ferramenta.

¹ Este trabalho segue um dos roteiros de uma pesquisa qualitativa proposto por Paul D. Leedy em seu livro *Practical Research – Planning and Design*: proposta do tema, processo definido, coleta de dados, análise interpretativa e reflexiva dos dados coletados e a dissertação final. (LEEDY, Paul D., p.157-158).

2. Entrevistas

Com o material coletado, foram elaboradas questões que abrangessem o escopo da pesquisa e servissem de referência para as entrevistas com os profissionais.

As questões foram criadas de maneira semiestruturada seguindo um roteiro para manter um eixo central, mas aberto a mudanças, permitindo liberdade para inserir novas questões relacionadas ao período estudado.

As referências para a escolha dos entrevistados foi a revista *Design & Interiores* nº 19, de 1990, contendo os “principais escritórios e profissionais do país”, A revista *Design & Interiores* nº 32, de 1993, contendo um anuário com “cem escritórios de design e arquitetura de dez estados brasileiros” e também a lista dos sócios da Associação dos Designers Gráficos (ADG) de São Paulo quando de sua criação em 1989, na qual também fui signatário.

Foram definidos os seguintes aspectos para a escolha dos entrevistados:

- A localização geográfica como sendo a cidade de São Paulo, por questões operacionais e pela relevância como um polo de serviços de design².
- Os entrevistados deveriam ser profissionais atuantes em meados da década de 1980 e que continuam a exercer a profissão até hoje.
- Possuir conhecimento prévio e trabalhado com os procedimentos de uso corrente anteriores ao computador pessoal.
- Ter o seu próprio negócio ou serem diretores ou gerentes de um escritório de design gráfico com poder de decisão para compra de equipamentos.

A partir desses critérios foram selecionados os seguintes entrevistados:

Angelo Garcia, Carlos Dränger, Chico Homem de Melo, Claudio Ferlauto, Giovanni Vannucchi, Guto Lacaz, Hugo Kovadloff, Ronald Kapaz, Sylvio de Ulhôa Cintra Filho e Vicente Gil.

Todas as entrevistas foram gravadas digitalmente, em vídeo e voz entre novembro e dezembro de 2012.

2 A Revista *Design & Interiores* nº 16, de outubro 1989, cita na página 29, a criação da Associação dos Designers Gráficos – ADG, em São Paulo, que entre seus objetivos constam os de “afirmar a identidade da profissão” e “valorizar o design gráfico” e escreve que essa atividade produz “um volume de negócios na ordem de 10 milhões de dólares por ano, somente em São Paulo”.

3. Leitura e análise das entrevistas

Após a coleta dos dados, foram feitas as transcrições das entrevistas. Com uma leitura atenta foi feita a adaptação do texto para a linguagem escrita com correção ortográfica e gramatical.

A partir do texto formatado, foram selecionados os temas relevantes para a pesquisa e excluídos os assuntos não relacionados.

A análise e interpretação dos dados recolhidos serviram de subsídio para a reflexão e manipulação do texto final.

4. Construção do texto final

Os depoimentos foram separados em sete assuntos:

- **Primeiro contato**, pergunta ao entrevistado como foi o primeiro encontro com o computador e que impressões teve;
- **Descoberta e sedução**, sobre quando percebeu que essa máquina poderia se tornar uma nova ferramenta;
- **O primeiro computador**, acerca das dificuldades para comprar esses equipamentos;
- **Transição**, a respeito do aprendizado de uma nova linguagem;
- **Arquivos, programas e tipografia utilizados**, sobre os problemas de armazenamento dos arquivos digitais, quais foram os programas utilizados, a evolução desses e a qualidade das fontes tipográficas da época;
- **A dinâmica do escritório**, sobre o que mudou no trabalho do designer e
- **A mudança do trabalho e o fim de um ofício**, em que relatam o desaparecimento do ofício de arte-finalista e de empresas que não souberam acompanhar a mudança.

A partir da análise desses temas foi possível construir um texto final onde se apresenta o cenário de como e quando foi a transição para a nova ferramenta e a apreensão do designer com as mudanças que revolucionaram o modo de trabalho do campo gráfico.

DO IMAGINÁRIO AO COTIDIANO

O computador tornou-se parte do imaginário e da vida dos brasileiros. A mudança de seu tamanho e função, sua popularização, a transformação em ferramenta de trabalho do designer e a reserva de mercado da informática são relatados a seguir.

O COMPUTADOR NO BRASIL

A partir do final da década de 1950 o Brasil começa a receber os seus primeiros computadores para lidar com grandes volumes de dados. Serviam, por exemplo, para o cálculo de consumo de água.

Uma década depois o computador já fazia parte do imaginário dos brasileiros, ainda que seu uso estivesse restrito ao governo, instituições educacionais ou grandes corporações.

A população foi informada por reportagens em jornais e revistas da aquisição e uso desses computadores que ocupavam salas inteiras. No entanto, a manipulação dessas máquinas de grandes proporções ainda era feita por especialistas.

Em 1957, o governo do Estado de São Paulo adquiriu o computador Univac-120, “o primeiro computador eletrônico a ser instalado no país”³ para o departamento de Águas e Esgoto. Em 1961, a Universidade de São Paulo (USP) instala um computador na Escola Politécnica⁴. O Banco Boa Vista, em 1962, compra um IBM para serviços bancários⁵. O governo estadual, em 1966, anuncia em jornais que “ele está de olho em você” requerendo que os comerciantes se inscrevessem no cadastro de contribuintes da Receita: “... entrará em ação o Computador Eletrônico que registrará, automaticamente, qualquer declaração falsa.”⁶. O filme de ficção *2001: Uma odisseia no espaço*, de 1968, dirigido por Stanley Kubrick mostra o computador HAL 9000, tão sofisticado, que podia ter sentimentos⁷.

3 *O Estado de S. Paulo*, 18 de julho de 1957: p.13

4 *O Estado de S. Paulo*, 10 de março de 1961: p.18 – “Computador eletrônico na USP”

5 *O Estado de S. Paulo*, 23 de agosto de 1962: p.12 – propaganda do banco

6 *Folha de S. Paulo*, 28 de agosto de 1966: p.11

7 *O Estado de S. Paulo*, 6 de julho de 1968: p.6 – ISMAEL, J. C. “O futuro, visto por Kubrick”

Até meados da década de 1970, o uso de computadores em casa era uma ficção, tão fantasiosa quanto o filme de Kubrick. Para escrever e fazer cálculos bastava ter papel e lápis. Ou uma calculadora de mesa (Figura 1) e uma máquina de escrever (Figura 2).

Figura 1: Calculadora de mesa
Olivetti Summa Prima 20 - 1960

Figura 2: Máquina de escrever
Olivetti Lettera 32 - 1963

O COMPUTADOR PESSOAL

O termo computador pessoal surgiu em 1957, com o IBM 610 Auto-Point Computer (Figura 3), não pela sua dimensão, mas porque podia ser operado por apenas uma pessoa⁸.

Figura 3: IBM 610 Auto-Point Computer - 1957

⁸ <<http://www.columbia.edu/cu/computinghistory/610.html>>

Com a invenção do circuito integrado, por Jack Kilby, em 1959 e do microprocessador, pela Intel Corporation, em 1971, os custos para a construção de eletrônicos diminuíram drasticamente.

Uma nova revolução industrial – desta vez com a multiplicação dos meios intelectuais de produção – é o que técnicos e industriais esperam do microprocessador, um computador de tamanho e preço reduzidíssimos que já está sendo lançado no mercado norte-americano. Com a dimensão de uma minúscula lasca de cristal de silício, não mais espesso que um pedaço de unha, o microprocessador pode operar uma verdadeira revolução na vida cotidiana das pessoas, permitindo que quase todos os serviços caseiros sejam feitos eletronicamente,... e, até, que uma máquina de escrever rebata sozinha um texto corrigido pelo autor. Há três anos, um microprocessador custava 100 dólares, hoje custa 20 e, em mais dois ou três anos, estará custando a bagatela de um dólar e meio, ou seja, cerca de 17 cruzeiros.⁹

Com a miniaturização desses circuitos surgiram aparelhos menores como, por exemplo, as calculadoras de bolso (Figura 4). Tornou-se possível a criação de uma nova classe de computadores, menores e mais rápidos.

Em janeiro de 1975, a revista norte-americana *Popular Electronics* mostrava, em reportagem de capa, o Altair 8800 (Figura 5) considerado o primeiro computador pessoal¹⁰ que, como um *kit* de montagem, chegava via correio para o comprador.

Figura 4: Anúncio de calculadora de bolso Sinclair Executive – 1972

Figura 5: Revista *Popular Electronics* mostrando o Altair 8800

⁹ O Estado de S. Paulo, 19 de setembro de 1976: p.248

¹⁰ O Estado de S. Paulo, 17 de julho de 1994: p.166

Em 1976 a Apple desenvolve o seu primeiro computador pessoal e em 1981 observando o crescimento desse mercado, a IBM lança o PC.

A POPULARIZAÇÃO DO COMPUTADOR PESSOAL

Em 1977, com o surgimento do Apple II (Figura 6), um dos primeiros computadores produzidos em larga escala e o desenvolvimento de programas como os processadores de texto, surgiu a referência que faltava: a máquina de escrever. A referência com a escrita mecânica popularizou essas máquinas. A facilidade de escrever, corrigir e modificar um texto foi, até o fim dos anos 1980, um dos principais motivos para possuir um computador pessoal.

O que faz um computador pessoal ser útil para a maioria das pessoas não é o fato de ele processar dados numéricos [...] mas sim a capacidade de processar texto. Praticamente todos irão concordar que a grande maioria dos usuários dos computadores pessoais tem processador de texto em suas máquinas [...] (SEARLE, Steven J., 1999, tradução nossa)

O jornal *Folha de S. Paulo*, na reportagem “Os programas para o processamento de texto”, de 1983, cita: “[...] as vendas de pacotes de *software* para processamento de texto, em países como os Estados Unidos, demonstram que o computador é um verdadeiro sucesso para trabalhar com textos”¹¹. Em 1986, a quantidade de editores de texto era tão grande que a revista americana *PC Magazine* analisou 57 deles (DICKINSON, 1986: p.92).

Figura 6: Computador Apple II. Sua forma é semelhante à máquina de escrever

¹¹ MAICRO, Fernando, *Folha de S. Paulo*, caderno de Informática, 13 de julho de 1983: p.4

Nos anos 1980 o computador já estava inserido no dia a dia do brasileiro, na administração bancária, na televisão com as vinhetas da Rede Globo criadas por Hans Donner, nos jogos eletrônicos, como, por exemplo, os consoles da Atari (Figura 7) comercializados pela Polivox. “A linguagem digital passa a ser uma referência constante, mostrando o crescimento da presença do computador no cotidiano das pessoas” (MELO, 2012: p.534).

O computador, antes uma máquina grande e inacessível, finalmente entrou na casa do brasileiro na forma do computador pessoal, como clones nacionais do Apple II e do IBM PC. Porém para o designer gráfico essas máquinas ainda eram um mistério.

Figura 7: Anúncio do console de jogos Atari – 1983

O COMPUTADOR COMO FERRAMENTA DE PRODUÇÃO VISUAL

O computador já era explorado nas artes visuais desde a década de 1960. Nos Estados Unidos, artistas como A. Michael Noll e Kenneth Knowlton usavam computadores nos laboratórios da Bell Labs e o grupo EAT – Experiments in Art and Technology de Robert Rauschenberg e Lillian Schwartz fez pesquisas nessa área a partir de 1967. A exposição *Cybernetic Serendipity* (Figura 8), com curadoria de Jasia Reichardt, em 1968, no Institute of Contemporary Art de Londres, expunha os aspectos da nova arte eletrônica.

No Brasil, em 1970 Waldemar Cordeiro participou da *Computer Plotter Art* (Figura 9), na Galeria Usis em São Paulo. Em 1971, na Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), realizou a exposição internacional *Arteônica: o uso criativo nos meios eletrônicos nas artes*.

Em 1982 Julio Plaza fez a mostra *Arte pelo telefone: Videotexto* no Museu da Imagem e do Som (MIS), em 1983, na 17ª Bienal de São Paulo, foi curador da exposição *Novos Media*. Em 1985, organizou com Arlindo Machado a exposição *Arte e Tecnologia* no Museu de Arte Contemporânea da USP.

Nesse mesmo ano ocorreu a exposição *Arte novos meios/multimeios: Brasil 70/80* no Museu de Arte Brasileira da FAAP.

Em 1986, o artista multimídia Mario Ramiro participou do *Sky Art Conference*, evento via satélite entre a Escola de Comunicação e Artes da USP e o Massachusetts Institute of Technology. Em 1991 o Museu de Arte de São Paulo e o Museu do Estado do Pernambuco realizam a exposição *Regeneração Digital – ensaios em computação gráfica*.

Essas explorações artísticas digitais eram feitas em máquinas enormes e caras, com hora marcada e com a ajuda de um operador, para traduzir em *bits* e *pixels* o desejo do artista.

Para as artes plásticas estava claro que o computador poderia ser um meio de produção.

Figura 8: Cartaz da exposição *Cybernetic Serendipity* – 1968

Figura 9: Derivadas da imagem de Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati para exposição *Computer Plotter Art* – 1970

EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA GRÁFICA NO BRASIL

A indústria gráfica brasileira, apesar de seu atraso tecnológico em relação à Europa e Estados Unidos, começa a se modernizar a partir de meados da década de 1960 com a liberação, pelo Conselho de Desenvolvimento Industrial (CDI) do governo de militar, para a compra de equipamentos gráficos.

Em 1966, a Artegráficas Bosatelli, de São Paulo, importou o primeiro escâner no Brasil, em 1968 as Linofilm para fotocomposição chegaram para as editoras Delta e Lux no Rio de Janeiro e em 1975, o Estúdio Gráfico Fitolito, em Curitiba, recebeu um escâner que utilizava o *laser* para leitura. Essa mesma gráfica em 1983, recebeu a primeira máquina que oferecia a digitalização completa de seleção de cores. (CAMARGO, 2003: p.126 e 129)

Essa digitalização do processo gráfico manteve o designer atualizado em relação à tecnologia, mas somente no âmbito da pré-produção e execução de fotolitos, já que o trabalho computadorizado fazia parte da área técnica, em oposição ao designer/artista gráfico da área de criação e do projeto.

A MUDANÇA DA INTERFACE E O DESENHO DE CARACTERES

Até 1984 as instruções dadas ao computador pessoal eram feitas por linha de comando (Figura 10), necessitando instruções digitadas precisas. O operador inseria um comando de texto pelo teclado que era traduzido em uma função a ser executada.

```
Current date is Tue 1-01-1980
Enter new date:
Current time is 7:48:27.13
Enter new time:

The IBM Personal Computer DOS
Version 1.10 (C)Copyright IBM Corp 1981, 1982

A>dir/w
COMMAND  COM      FORMAT  COM      CHKDSK   COM      SYS       COM      DISKCOPY  COM
DISKCOMP COM      COMP     COM      EXE2BIN  EXE      MODE      COM      EDLIN     COM
DEBUG    COM      LINK     EXE      BASIC    COM      BASICA    COM      ART       BAS
SAMPLES  BAS      MORTGAGE BAS      COLORBAR BAS      CALENDAR  BAS      MUSIC     BAS
DONKEY   BAS      CIRCLE   BAS      PIECHART BAS      SPACE     BAS      BALL      BAS
COMM     BAS

      26 File(s)
A>dir command.com
COMMAND  COM      4959    5-07-82  12:00p
      1 File(s)
A>
```

Figura 10: Tela do sistema DOS 1 para IBM PC – 1981

Na perspectiva do designer gráfico que traduzia seus projetos em desenhos, não havia interação possível, era necessário um intermediário, um operador que poderia não compreender suas ideias.

Com a criação da interface gráfica (Figura 11) foi possível uma interação mais amigável, sem intermediários, com o uso do *mouse*¹² e por meio de elementos gráficos, ícones que representam comandos, sem necessidade de digitar códigos.

Figura 11: Tela do sistema OS 1 para Macintosh – 1984

O surgimento do sistema operacional com interface gráfica do computador Macintosh e a grande facilidade de uso que ele proporcionou, fez com que houvesse curiosidade e interesse dos designers gráficos por essa máquina, dando início aos primeiros experimentos com o computador pessoal como ferramenta de trabalho.

Porém os conjuntos de caracteres criados para computadores pessoais e desenhados a partir de *bitmaps*, uma malha de *pixels* de tamanho único, eram rudimentares. “Fontes criadas especialmente para mídia em tela, construídas a partir de módulos quadrados que correspondem aos *pixels* do monitor e podem ser usadas apenas no tamanho específico para o qual foram criadas.” (FERREIRA, 2004, p.86-87)

Essas primeiras fontes serviam basicamente para a interface homem-máquina, sem preocupações estilísticas, mesmo porque a malha geradora desses caracteres era restritiva (Figura 12), não permitindo variações de forma e espessura. Afirma Farias que “o desenho de fontes era limitado

¹² O *mouse* é um dispositivo auxiliar de entrada de dados, ele movimenta o cursor pela tela do computador. Foi popularizado pelo Macintosh e posteriormente pelo Windows.

pela baixa resolução das telas e impressoras. As letras deveriam ser necessariamente desenhadas a partir de *bitmaps*, resultando em contornos visivelmente serrilhados.” (FARIAS, 2013, loc.1633).

Figura 12: Caracteres do IBM PC de 1981 com malha de 8x8 pixels

Zuzana Licko, cofundadora da Emigre¹³ com Rudy VanderLans e uma das primeiras designers a se ocupar com tipografia digital lembra da impossibilidade de adaptar uma fonte serifada com um número tão pequeno de *pixels*:

Comecei o meu negócio com desenhos de tipo *bitmap*, criados para as baixas resoluções da tela do computador e impressora matricial. Os primeiros computadores eram tão limitados que o desafio era projetar algo realmente especial. Foi difícil adaptar a tecnologia do chumbo para a ótica, mas pode ser feito. Mas foi fisicamente impossível adaptar uma fonte Goudy Old Style de altura 8 pontos para uma resolução de apenas 72 pontos por polegada. No final, você não conseguia diferenciar a Goudy Old Style da Times Roman ou de qualquer outro texto serifado. (VANDERLANS, 1993: p.18, tradução nossa)

Esses caracteres, com baixa resolução, eram os únicos disponíveis, tendo poucas variações não eram interessantes para o designer gráfico.

Em 1985, foi lançada pela Adobe, a linguagem PostScript¹⁴ para uso no computador Apple Macintosh e posteriormente no sistema Windows.

Com a linguagem Postscript, o ato de escolher fontes tipográficas, ou ter a possibilidade de desenhá-las foi uma grande novidade.

O design de tipos, tanto no Brasil como em outros países da América Latina, só começou a ser praticado de forma sistemática a partir da década de 1980, como resultado da popularização das tecnologias digitais. Até aquele momento, quando os computadores pessoais, tecnologias de editoração eletrônica e softwares de edição de tipos como Fontographer (1985) e,

¹³ Emigre é uma empresa norte-americana que cria fontes digitais, fundada em 1984. Também reconhecida pela publicação da *Emigre Magazine* entre 1984 e 2005.

¹⁴ Postscript é uma linguagem de programação para descrição de páginas e fontes de maneira extremamente precisa. <<https://www.adobe.com/print/features/psvspdf/>>

posteriormente, FontLab (1993) tornaram-se disponíveis, a tipografia era entendida, em grande medida, simplesmente como sinônimo de impressão com tipos móveis, e poucos designers se perguntavam qual a origem dos desenhos de letras que apareciam nos catálogos dos fornecedores de tipos. (BRAGA apud FARIAS, 2011. p.166)

Após a linguagem Postscript, os caracteres puderam ter qualquer tamanho sem perda de qualidade na impressão, a escolha da tipografia pode ser feita diretamente no computador e, com o programa apropriado, podia-se criar a própria fonte.

Essa linguagem foi o grande impulso que faltava para a aceitação do computador pessoal como uma ferramenta que trazia novas possibilidades.

O INÍCIO DO USO DA FERRAMENTA

Até o início da década de 1990, a criação de uma peça gráfica, que incluía o projeto, a organização, escolha de imagens e execução da arte-final, eram atribuições do designer gráfico. Digitação e composição de texto, eram executados por empresas de fotocomposição. A preparação das imagens, separação de cores e execução dos fotolitos, eram realizados pela gráfica.

Todo o processo não executado pelo designer foi, aos poucos, sendo informatizado com equipamentos complexos, grandes e onerosos para um estúdio ou indivíduo adquirir.

Os computadores pessoais, as impressoras PostScript e os escâneres de mesa, fizeram surgir a editoração eletrônica ou o *desktop publishing*:

O *Desktop Publishing* é um sistema integrado, de pequeno porte e preço acessível¹⁵, composto por um microcomputador, programas aplicativos, impressora a laser e um escâner para tratamento de imagens. Esse sistema de editoração eletrônica se constitui em uma pequena gráfica dentro de qualquer empresa e permite agilizar a edição de publicações. Dizem alguns que não passa de mais um modismo, mas a venda de software específico vem aumentando, sinalizando uma larga e longa estrada. (CAMARGO, 1991: p.130)

15 Em comparação aos caros sistemas utilizados nas gráficas.

A artista americana April Greiman, que já trabalhava misturando o design a outras mídias, comprou um Macintosh em 1984 e integrou essa máquina em seu processo de trabalho. Em 1986, Greiman recebeu o convite para mostrar seu trabalho na revista *Design Quarterly* com o tema *Does it make sense?*¹⁶. Foi uma oportunidade para discutir essa nova linguagem proporcionada pelo computador. O produto final (Figura 13), gerou discussão e mostrou a viabilidade de se trabalhar com essas máquinas.

Figura 13: Peça gráfica *Does it make sense?* para a revista *Design Quarterly*

Na Europa também se discutia o uso dessas máquinas no setor do projeto gráfico, como mostra o livro italiano *Il Manuale del Design Grafico* de 1986:

Uma outra importante revolução, como todos sabemos, chegou nesses últimos anos e, agora, mais do que nunca, está na ribalta. É a revolução da eletrônica, com as perspectivas que se apresentam para o futuro também no setor do projeto gráfico. Da editoração à criação de imagens de todo tipo com o computador gráfico. (BARONI, 1986: p.7, tradução nossa)

Porém, a integração dessas máquinas à prática do design gráfico ainda era vista com desconfiança: como substituir o traço manual por uma imagem gerada por *bits* e *pixels*? O design gráfico é um trabalho de precisão,

16 <<http://www.aiga.org/medalist-aprilgreiman/>>

é preciso firmeza para trabalhar com compasso, nanquim, esquadros, produzir múltiplas linhas paralelas e equidistantes, fazer círculos perfeitos sem emendas, há a obsessão em colocar cada letra com o espaçamento correto. Nesse aspecto o computador foi perfeito.

Com a facilidade da interface gráfica e o aparecimento da linguagem PostScript, que descreve o desenho de forma matemática, o problema de desenhos serrilhados na impressão, deixou de existir. O posterior desenvolvimento dessa tecnologia fez com que as linhas, curvas e os caracteres ficassem cada vez mais definidos também na tela do computador, acabando com qualquer dúvida sobre o caminho a seguir.

A partir de 1990, houve uma enorme expansão do uso do computador pessoal nos escritórios de design gráfico e também nos de serviços de produção gráfica como, por exemplo, os *bureaux*¹⁷ para a produção de fotolitos e escâner de diapositivos em alta resolução.

Em 1992 ocorreu a primeira exposição dos trabalhos feitos por profissionais afiliados à ADG, a Expo ADG 90-92 (Figura 14). Em reportagem que teve por título *Design troca a caneta pelo computador*¹⁸, o jornal *O Estado de S. Paulo* relatou que o trabalho manual do *paste-up*¹⁹ e o uso da régua e do compasso desapareciam enquanto que a utilização do computador como ferramenta de trabalho começava a predominar.

Figura 14: Capa do catálogo da Expo ADG 90-92

¹⁷ termo que definiu as empresas que geravam fotolitos a partir dos programas gráficos, em substituição às fotocompositoras.

¹⁸ SPOSITO, R. *O Estado de S. Paulo*, 27 de abril de 1992, p.8

¹⁹ Preparação de uma página, um livro, um anúncio ou qualquer trabalho gráfico destinado à impressão em *offset* ou rotogravura. HOUAISS, A. <<http://houaiss.uol.com.br>>

A RESERVA DE MERCADO DA INFORMÁTICA

Um dos fatores limitantes à implantação de novas tecnologias nos escritórios de design, foi a reserva de mercado, legislação que proibia a importação de equipamentos de informática. Em 1984, em entrevista à revista *Artescultura*, Alexandre Wollner opinou:

Nós temos a mania da “proteção”, e o último exemplo é a Lei da Informática, recém-aprovada, quando mais conveniente seria que o Governo se preocupasse em criar condições favoráveis ao desenvolvimento interno, e não só no design, mas em todos os setores. “Protegidos” nós copiamos. Quando muito, entramos no processo para simplesmente fazer a “maquilagem”.
(CARVALHO apud WOLLNER, 1984: p.41)

O regime militar brasileiro, no final da década de 1960, entendeu como estratégica para o país a indústria de informática. Até então não havia fabricantes nacionais e toda a tecnologia era importada. Em 1968, foi criado o Laboratório de Sistemas Digitais (LSD), na Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (Poli-USP). A primeira indústria nacional de computadores foi a Computadores e Sistemas Brasileiros (COBRA), fundada em 1974. Nessa década também entraram em operação a Scopus (1975), Prológica (1976), SID (1978) e Itaotec (1979).

A partir de uma série de políticas de restrição de importações de computadores, o governo militar, em 1972, criou a Comissão de Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico (CAPRE), com o intuito de “adotar e propor medidas visando à racionalização dos investimentos governamentais no setor e à elevação da produtividade na utilização dos equipamentos de processamento de dados instalados e a instalar”²⁰.

Em 1976, com o decreto nº 77.118, reestruturou-se a Comissão aumentando suas atribuições e limitando as importações de equipamentos de informática. Foi nesse momento que as importações de computadores foram restringidas:

A partir de 1976, com a reestruturação da CAPRE, surgiu o modelo da indústria nacional de computadores, alicerçado nas premissas da independência tecnológica do país, bem como

²⁰ Decreto nº 70.370, de 5 de abril de 1972. <<http://legis.senado.gov.br/legislacao/ListaPublicacoes.action?id=200172>>

da necessidade de promover um balanço de pagamentos mais equilibrado. Foi através da atuação da CAPRE que ocorreram os primeiros combates frontais com as multinacionais, que resultaram na decisão de restringir as importações, e na reserva de mercado de minicomputadores para as indústrias de capital exclusivamente nacional. (MARCELINO, 1983: p.90)

Em outubro de 1979, pelo decreto nº 84.067 foi criada a Secretaria Especial de Informática (SEI), órgão complementar do Conselho de Segurança Nacional, que veio a substituir a CAPRE. A SEI manteve a reserva de mercado e “somente permitiram às multinacionais instaladas no Brasil, a importação de seus grandes computadores, mediante licenças específicas [...]”. (iden: p.91)

A lei 7.232, aprovada em 29 de outubro de 1984 pelo Congresso Nacional no governo do presidente João Baptista de Oliveira Figueiredo, estabeleceu “princípios, objetivos e diretrizes da Política Nacional de Informática [...]”. Ela visava o desenvolvimento da indústria de informática no Brasil e “o controle das importações de bens e serviços de informática (...)”²¹ instaurando a reserva de mercado no Brasil, que teve a duração de oito anos.

Durante a vigência da reserva de mercado, existiram algumas brechas legais pelas quais se podiam importar computadores legalmente, apesar dos impostos altíssimos. Era possível, provando que não havia similar nacional, por exemplo, trazer estações gráficas com a aprovação da SEI, como mostra a reportagem no jornal *O Estado de S. Paulo* de janeiro de 1991, que dizia: “Apesar de só ter sua importação liberada em alguns casos específicos, o micro Macintosh da Apple norte-americana já conta com uma série de produtos e serviços no Brasil. A própria Apple mantém cinco representantes no País [...]”.²²

Luiz Carlos Burti, fundador da Editora Gráficos Burti, quando importou um novo sistema de fotolitos para sua gráfica, nos anos de 1980, percebeu que as agências de publicidade e escritórios de design, em São Paulo, não tinham “cultura no uso de computação gráfica” (DI SERIO, 1998: p.4) e foi o pioneiro em trazer o Macintosh legalizado, como cita em artigo o Prof. Dr. Luiz Carlos Di Serio, da Escola de Administração de Empresas da Fundação Getulio Vargas (FGV-EAESP):

21 Lei nº 7.232, de 29 de outubro de 1984. <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L7232.htm>

22 SPOSITO, R. “Cresce ofertas de produtos para o Mac”. *O Estado de S. Paulo*, 29 de janeiro de 1991, p.53

Quando, ainda nos anos 80, a Burti gastou US\$ 2 milhões importando um novo sistema de fotolitos, percebeu-se que a maior barreira seria a falta de cultura no uso de computação gráfica: as agências simplesmente nem sabiam direito o que era isso. Numa atitude arrojada, a Burti foi à luta: conseguiu autorização da então poderosa SEI (Secretaria Especial de Informática, do governo federal) e começou a importar estações de trabalho da Apple com software Visionary. Para estimular seus parceiros a se modernizar, ofereceu também financiamento e leasing. Desta forma, trouxe para o Brasil cerca de 250 computadores, que foram distribuídos por mais de 80 agências de publicidade. Não seria um exagero dizer que a Burti foi à empresa responsável pela introdução do *desktop publishing* (editoração eletrônica) com equipamentos Macintosh [...]. (DI SERIO, 1998: p.4)

Apesar do computador Macintosh ter representantes de venda, seus produtos eram extremamente caros e o processo de importação, demorado. Muitos designers acabaram escolhendo a importação ilegal, apesar dos riscos, como um meio viável para obter um primeiro sistema.

O contrabando, de tão disseminado, anunciava em jornais a venda de produtos de informática. *O Estado de S. Paulo*, na edição de 16 de maio de 1985 publicou entre seus classificados a venda do Macintosh lançado no Estados Unidos no ano anterior.

ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

O texto foi construído a partir dos depoimentos dos entrevistados, analisando as respostas às perguntas que, por sua vez, procuraram identificar as diferentes etapas na introdução do computador pessoal nos escritórios de design gráfico. Como foi a descoberta e como ocorreu a aquisição do primeiro computador, o seu aprendizado e para qual uso se destinava.

Por fim, foram questionados acerca das facilidades e dificuldades no uso da nova ferramenta, quais eram os programas utilizados, se houve resistência ao seu uso e o que mudou no processo de trabalho.

Segue uma apresentação de cada um dos entrevistados:

Angelo Garcia, arquiteto pela FAU-USP. Trabalhou no escritório Forma e Função como gerente de design. Ingressou na Cauduro/Martino em 1983 e tornou-se seu diretor de projetos. Foi responsável por projetos como os de identidade visual da CAIXA, Credicard, Banco do Nordeste, Banco BTG Pactual, Banco PAN, entre outros. Em 2012 montou o seu próprio escritório, a DBrasil Design e Branding.

Carlos Dränger, arquiteto pela FAU-USP. Dirigiu de 1978 a 1983 o setor de comunicações da Olivetti do Brasil. Associou-se a Cauduro/Martino em 1983, tendo sido responsável por inúmeros projetos de identidade visual como os do Banco do Brasil, Kibon, Hotéis Transamérica, Portobello, Riachuelo, Tigre, Unimed e Vale. Foi Diretor da ADG e eleito Profissional de Design do Ano no Festival Brasileiro de Promoção, Embalagem e Design da *About* em 1995 e 2008. Hoje, lidera a Cauduro Dränger, Comunicação e Design Estratégico.

Chico Homem de Melo, designer e professor de programação visual da FAU-USP, onde graduou-se em arquitetura e fez o mestrado e doutorado. É sócio, desde 1989, da Homem de Melo & Troia Design, escritório dedicado a projetos relacionados à educação e à cultura. Publicou os livros *Os desafios do designer* (Rosari, 2003), *Signofobia* (Rosari, 2005), *O design gráfico brasileiro: 60 anos* (Cosac Naify, 2006) e *Linha do tempo do design gráfico no Brasil* (Cosac Naify, 2012).

Claudio Ferlauto, arquiteto pela Faculdade de Arquitetura da UFRGS, com pós-graduação em desenho industrial pela FAU-USP. É autor das obras – *O livro da gráfica* (Rosari, 2001), *O Tipo da gráfica* (Rosari, 2001), *B de Bodoni* (Rosari, 2003), *A forma e fôrma* (Rosari, 2004) e *O efêmero e o paródico* (Rosari, 2007); colaborador da revista *Abigraf* onde escreve sobre design na coluna *Olhar Gráfico* e editor de obras de design na editora Rosari. É professor na Universidade Anhembi Morumbi em cursos de graduação e na FAAP na graduação e pós-graduação.

Giovanni Vannucchi, designer e arquiteto formado pela FAU-USP. Sócio-diretor da Oz Design, criada em 1979, onde vem desenvolvendo trabalhos nas áreas de identidade visual, embalagens, projetos editoriais e gráficos para clientes como Coca-Cola, Kimberly Clark, Ajinomoto, Cargill, entre outros. Trabalhos da Oz receberam diversos prêmios e já foram expostos nos EUA, Alemanha, Peru e México. Tem trabalhos publicados na *Print*, *Novum Gebrauchgraphik* e *Communication Arts*. Foi um dos fundadores da ADG, do Comitê de Design da Associação Brasileira de Embalagem (ABRE) e da Associação Brasileira das Empresas de Design (ABEDESIGN), onde atualmente faz parte do Conselho Consultivo. Faz parte do Conselho Consultivo da Bienal Iberoamericana de Diseño.

Guto Lacaz, arquiteto pela Faculdade de Arquitetura de São José dos Campos, é artista plástico, ilustrador, designer e cenógrafo. Lecionou comunicação visual e desenho de arquitetura na Faculdade de Artes Plásticas da PUC-Campinas e foi professor de design experimental na pós-graduação do SENAC. Foi editor da revista *Around AZ* e é colaborador da revista *Caros amigos* e *Wish report*. Publicou os livros *Omembobjeto* (Décor, 2010), *Gráfica* (Matrix, 2008) e *80 Desenhos* (Dash, 2012). Entre suas exposições recentes destacam-se *Rotores* (Galeria Marília Razuk, 2008), *Ondas d'água* (SESC Belenzinho, 2010), *Objetos flutuantes não identificados* (Parque do Ibirapuera, 2012) e *Eletro livros* (Centro Maria Antônia, SP, 2012).

Hugo Kovadloff, cursou comunicação visual na Universidade Mackenzie. De 1979 a 1989 dirigiu a SAO, divisão de design da agência de propaganda DPZ. Em 1990 criou a D Designers, em conjunto com Claudio Novaes e Milton Cipis. Foi diretor criativo da Flag Design, do grupo Young & Rubican e diretor de criação do Gad Branding & Design. Foi diretor da ADG em 1999 e autor do livro *Roteiro de uma Vida no Design* (Rosari, 2008). Foi professor convidado no MBA de Branding das Faculdades Integradas Rio Branco e de Branding, Construção e Gestão de Marcas da Fundação Getúlio Vargas.

Ronald Kapaz, arquiteto pela FAU-USP, é sócio-diretor da Oz Design desde 1979. Sócio fundador da ADG foi diretor e membro do Conselho de Ética da associação. Participou, como delegado da ADG, das conferências internacionais do ICOGRADA em Montevideu, Sidney, Joanesburgo e em São Paulo. Foi professor convidado no MBA de Branding das Faculdades Integradas Rio Branco e de Branding, Construção e Gestão de Marcas da Fundação Getúlio Vargas.

Sylvio de Ulhôa Cintra Filho, possui graduação em arquitetura e urbanismo pela FAU-USP e mestrado pela mesma instituição. É diretor da Ulhôa Cintra Comunicação Visual e Arquitetura e professor aposentado da Universidade de São Paulo. Desenvolveu mais de 800 capas para diferentes editoras no Brasil, tais como: Scipione, Atual Editora, Anglo Vestibulares, Melhoramentos, Contexto, Editora do Brasil e Harbra. Seus projetos de comunicação visual e design gráfico ganharam menções e prêmios em diversos concursos incluindo três vezes o Prêmio Jabuti.

Vicente Gil, arquiteto, mestre e doutor pela FAU-USP, onde atua como docente nos cursos de Design e Arquitetura desde 1983. Sua tese de doutorado foi apresentada na forma de livro com o título *A Revolução dos Tipos*. Foi chefe do setor de Programação Visual da CESP de 1976 a 1986 e manteve escritório em conjunto com sua mulher, Nasha, de 1986 a 2010, desenvolvendo inúmeros projetos de identidade visual, como os da Osesp, Banco Bandeirantes, Móveis Teperman, Pueri Domus, AES Eletropaulo, Gráfica Aquarela e outros. Além de vários destaques e premiações foi, até 2009, a maior participação individual no conjunto de todas as edições das Bienais de Design Gráfico (ADG), foram 69 trabalhos selecionados e que participaram de todas as mostras seletivas da Bienal. Acumulou títulos e distinções: 3º (2001) e 4º (2000) lugares na competição Designers by designers promovida pela revista *Design Gráfico*, teve trabalhos selecionados como Typographic Excellence pelo Júri do Type Directors Club New York e pela *How Magazine*, na categoria Editorial.

PRIMEIRO CONTATO

O primeiro contato com o computador e qual impacto essa tecnologia causou. Essa questão não está ligada ao ofício do design gráfico, aqui pretende-se descobrir qual impressão essa tecnologia causou. Foi possível imaginar aquele aparelho dentro do universo de trabalho?

Chico Homem de Melo, ainda no ensino médio, teve um irmão que fez engenharia na POLI-USP e uma irmã que entrou na primeira turma de computação do Instituto de Matemática da USP. Seu primeiro contato foi com os cartões perfurados²³ que seu irmão trazia da faculdade, por curiosidade resolveu experimentar esse universo:

[...] em 1974, eu cheguei a fazer um curso de computação na Matemática da USP, iniciação à computação, achei um horror, aquilo não me seduziu em nada, era programação de computador na linguagem Fortran. Talvez eu até tenha pegado uma certa implicância, com a complexidade que era, eu gosto de matemática, mas aquilo foi demais para mim.

Na década de 1970 o uso do computador era especializado, sendo necessário aprender uma linguagem específica para compreender seus comandos. No início da década seguinte a percepção desse universo ainda não tinha se alterado, ou se aprendia a linguagem da máquina ou se usava um operador, como conta Guto Lacaz em seu primeiro contato:

Foi com o Julio Plaza, no começo da década de 1980, uma máquina enorme que precisava de operador, ele chamou vários artistas para fazer trabalhos de arte digital, era mais pegar o trabalho e formatar para aquela linguagem, você falava o que queria e o operador construía. [...] Naquela época eu achei que ia ser uma coisa muito remota, até chegar no escritório ia demorar.

Mesmo com a diminuição de seu tamanho e uso mais comum, como processador de texto e planilha eletrônica, o sistema operacional ainda era por comando de linha e seus monitores eram “telas negras com textos em fósforo verde, rodando MS DOS” como descreve Carlos Dränger, a máquina era pouco amigável para o designer.

²³ Cartões perfurados foram um modo de armazenar dados e incluir comandos dos primeiros computadores.

É interessante notar que apesar das mudanças tecnológicas em curso dentro das gráficas, como a Gráfica Burti que importou um novo sistema de fotolito nos anos 80, nem todos os designers enxergaram, ou quiseram aceitar, essa mudança.

Ronald Kapaz quando questionado se o computador poderia ser útil para o trabalho gráfico, foi categórico: “Quando ouvi falar sobre essa questão de o mundo ficar digitalizado e sobre o computador, eu olhei os primeiros recursos e falei que aqui no escritório, nem pensar, seria um sacrilégio”.

Giovanni Vannucchi, tinha uma visão mais pragmática sobre esse assunto, perguntado se conhecia alguém que usava computadores, lembrou imediatamente de Waldemar Cordeiro, artista plástico que já na década de 1960 iniciou pesquisas sobre arte e computador. Para Giovanni “estava claro que o futuro dependia de saber mexer nessas máquinas”.

Claudio Ferlauto já tinha ideia do que estava por vir, assinante de revistas estrangeiras lia o que estava acontecendo fora do Brasil:

Eu assinava a *Print Magazine* e a *Communication Arts*, então, tínhamos informação sobre o que estava acontecendo. Apesar dessas revistas serem meio refratárias às novidades tecnológicas, documentavam o que estava acontecendo e já apareciam os trabalhos feitos no computador, enfim, não ia ter muito jeito de escapar.

Hugo Kovadloff conta que foi apresentado à nova tecnologia por Roberto Duailibi:

A primeira vez que eu ouvi falar que o computador podia ajudar no trabalho de design foi na agência SAO²⁴, acho que em 1988/89, através do Roberto Duailibi. Ele foi até a SAO, que ficava a poucos metros da DPZ, na rua Gumerindo Saraiva, e nos disse que queria mostrar algo fantástico, que iria mexer com a gente e o futuro do design: um desenho feito num computador.

Apesar de Duailibi mostrar o desenho feito pelo computador, sua agência, a DPZ, ainda não tinha essas máquinas: “O Roberto Duailibi tinha um computador pessoal na casa dele porém, até essa data a agência DPZ não era informatizada.”

²⁴ Escritório de design gráfico da agência DPZ.

Vicente Gil, foi um dos pioneiros a usar essa tecnologia, Sylvio de Ulhôa Cintra lembra que “na FAU o primeiro a mostrar apresentações na tela com computador foi o Gil”, mas em 1987 ele não previa o futuro: “[...] tinha um amigo francês que me mostrou aquela coisa pequenininha, era um Macintosh [...] tinha uma telinha muito pequena e um recurso limitado, não dei muita importância [...]”.

O computador é a máquina a ser decifrada, Vilém Flusser em seu livro *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia* faz um interessante estudo sobre a codificação da imagem em dispositivos fotográficos:

No caso das imagens tradicionais, é fácil verificar que se trata de símbolos: há um agente humano (pintor, desenhista) que se coloca entre elas e seu significado. Este agente humano, elabora símbolos “em sua cabeça”, transfere-os para a mão munida de pincel, e de lá, para a superfície da imagem. A codificação se processa “na cabeça” do agente humano, e quem se propõe a decifrar a imagem deve saber o que se passou em tal “cabeça”. No caso das imagens técnicas, a situação é menos evidente. Por certo, há também um fator que se interpõe (entre elas e seu significado): um aparelho e um agente humano que o manipula (fotógrafo, cinegrafista). Mas tal complexo “aparelho-operador” parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado. Pelo contrário, parece ser canal que liga imagem e significado. Isto porque o complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é *caixa preta* e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*. Toda crítica da imagem técnica deve visar ao branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las. (FLUSSER, 2002: p.15)

Este pensamento pode perfeitamente ser transposto para o que acontece dentro de um computador, não se entendia o “processo codificador que se passa no interior da caixa-preta”, numa época em que era necessário aprender um novo código e eventualmente ter a ajuda de um operador. Sylvio de Ulhôa Cintra traduz bem esse pensamento: “O computador era uma linguagem cifrada, existia o criador e o digitador, um oferecia a criatividade e o projeto e o outro a produção.”

Julio Plaza escreve que o artista “aparece como responsável pela intenção criadora, enquanto da máquina deriva o automatismo, pelo qual se organizam as rotinas previamente estabelecidas, que se abrem numa infinidade de possibilidades a explorar.” (PLAZA, 1998: p.63).

Com o entendimento da linguagem cifrada, facilitado pelos sistemas operacionais gráficos, o designer inicia um processo de compreensão da nova ferramenta, de criador passa a ser também o operador e entende que esse caminho pode abrir novas possibilidades e facilitar o processo de trabalho.

DESCOBERTA E SEDUÇÃO

O designer se viu, rapidamente, diante de uma ferramenta que, de fato, poderia ajudá-lo no seu ofício, encurtar caminhos e descobrir novos. A conclusão de que o uso do computador poderia facilitar o trabalho com rapidez e precisão fez surtir um efeito quase que imediato.

A resistência e rejeição inicial tornam-se rapidamente aceitação.

Em 1988 comprei um computador chamado Amiga²⁵, eu estava interessado na sua capacidade gráfica, facilidade de uso e em animação. Tinha acabado de sair da faculdade e achei que aquela máquina poderia, de alguma forma, me ajudar profissionalmente. Era uma máquina ótima para jogos e, um dia levei na casa de meu amigo Carlos Dränger para mostrar para a filha dele:

Em 1988 ou 89, um amigo, o Roberto Temin, trouxe um computador para mostrar para minha filha, o Amiga. Quando eu vi como funcionava, eu enlouqueci, já pensei como uma ferramenta que poderia ser usada no meu trabalho, aí eu providenciei um outro computador igual para mim.

Pouco depois Dränger foi visitar o escritório de um ex-funcionário da Cauduro/Martino que já trabalhava com o Macintosh:

Me lembro que para fazer o talão de cheques do Banco Safra chamamos o Kiko Mistrorigo para nos ajudar no fundo de segurança (Figura 15). Foi assim que eu descobri o Macintosh: fomos ao escritório dele ver como operava o computador.

25 Amiga foi um computador gráfico da empresa Commodore International Limited que faliu em 1994. <http://www.commodore.ca/history/company/chronology_portcommodore.htm>

Figura 15: Fundo de cheque, um dos primeiros trabalhos da Cauduro/Martino feito com o computador pessoal e programa de ilustração vetorial no início dos anos 1990

A reação de encantamento se repete de maneira parecida com os outros entrevistados. Guto Lacaz é apresentado ao Macintosh em 1989 pelo seu amigo Mario Cafiero, mesmo desconfiado por experiências anteriores se animou:

Eu achei uma roubada porque já tinha visto os outros computadores que eram do tamanho de uma geladeira, uma coisa enorme com operador, mas fui ver e eram os Macs, já tinha um escritório cheio de Macs, me mostrou o mouse, fez umas figuras e aí eu falei: quero um desses.

Ronald achava que “aquilo era uma espécie de engessamento, que a humanidade que há no traço ou numa caligrafia ia se perder”, ele achou que como ferramenta “não ia vingar”, mas assim que sentou na frente da tela mudou de ideia: “depois de começar a experimentar e de olhar os recursos e ver tudo o que computador permitia, foi meia hora para não largar mais e virou ferramenta de trabalho.”

Gil, que já conhecia o computador Macintosh e não tinha se interessado, achava que esse caminho “não tinha futuro” mas ao visitar o escritório de Kiko Mistrorigo, ex-aluno da FAU-USP, se rendeu à máquina:

Em 1989, tive um aluno da FAU que processava os fotolitos para o escritório Cauduro/Martino, era o Kiko Mistrorigo. Fui ver o escritório dele, como ele fazia, ele tinha um Macintosh II, maior, já com tela colorida, aí eu perdia o sono e ficava pensando naquela máquina e o que iria acontecer se eu não fosse por aquele caminho.

Claudio Ferlauto não foi seduzido pela máquina, a urgência para entregar trabalhos não permitia, “Não teve encantamento, não dava tempo, tinha muita coisa para fazer [...]”.

No momento que a interface homem-máquina foi decifrada, houve um entendimento dos recursos disponibilizados pelo computador, uma mudança profunda efetuiu-se no modo de trabalho do designer e na velocidade de execução.

Assim como a fotografia produziu um profundo impacto nas iconografias do séc. XIX, na extrema contemporaneidade, assistimos a uma transformação profunda e radical no que se refere à produção de imagens. Isso se deve à mudança radical de sistemas produtivos, não mais o domínio de sistemas artesanais ou mecânicos, mas sim sistemas eletrônicos que transmutam as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção de imagens. São as Novas Tecnologias da Comunicação. (PLAZA, 1996: p.72)

O PRIMEIRO COMPUTADOR

Com a vigência da reserva de mercado, o custo dos computadores importados era uma questão significativa para os designers.

Importar computadores em meados da década de 1980 não era uma tarefa fácil. O Prof. Dr. Romero Tori da Poli-USP conta: “Não era permitida a importação de computadores, nem de *software*, para os quais existissem equivalentes nacionais. Aqueles sem equivalência podiam ser comercializados no País, mas pagavam impostos altíssimos”.

Naquele período, havia uma alternativa com custos mais em conta que os meios oficiais, o contrabando. Leandro Burti, em palestra no Fórum de Inovação da FGV-EAESP em junho de 2012, conta, bem-humorado, como seu pai Luiz Carlos Burti trouxe o primeiro computador Macintosh: “Devido à dificuldade de entrar legalizado, o primeiro computador veio como muamba” (VASCONCELLOS, 2012: p.20).

No final da década de 1980, os computadores pessoais nacionais eram cópias do PC da IBM. Naquele momento esses não eram comercializados com um sistema operacional gráfico e portanto não eram de interesse para os designers, como conta Angelo Garcia:

No PC ainda se usava o sistema DOS, os comandos eram todos no teclado, não existia o sistema Windows, estava claro que tinha que ser o Mac. Éramos totalmente leigos e o Mac foi fácil de mexer. Todo mundo que tinha PC tinha que fazer um curso de um ano para aprender, no Mac em uma semana você saía trabalhando.

O Macintosh com seu sistema operacional gráfico era o ideal como ferramenta de trabalho, porém não tinha similar nacional. Apesar de ter representantes legais no Brasil para importá-lo, era necessário a aprovação pela Secretaria Especial de Informática (SEI) e o procedimento podia demorar meses, além do alto custo para trazê-lo.

Ferlauto conta como foi a compra: “Eu tinha um conhecido que foi para os EUA e trouxe o computador e uma impressora *laser* PostScript que nos permitia checar o trabalho antes de sair os fotolitos, tudo custou o preço de um Fiat Uno de hoje em dia.”

Hugo relata como era difícil comprar essas máquinas e do espanto dos americanos ao saber dos custos:

Como no Brasil tinha reserva de mercado de informática era muito difícil e caríssimo comprar equipamentos. Em 1996, fui para a Young&Rubican. A agência pretendia trazer a Landor²⁶ para São Paulo e eu me integrei à equipe que estava sendo montada para operar junto a Landor. Na época os custos para adquirir computadores no Brasil eram absurdos. Lembro o espanto dos americanos ao saber o preço de uma máquina aqui no Brasil.

Gil lembra do valor gasto e por qual via chegou: “O custo total da máquina, monitor, impressora e escâner foi de US\$ 16 mil, naquela época só dava para trazer via contrabandista e demorava muito tempo para chegar.”

Guto conta sobre o sofrimento para conseguir a nova tecnologia, além de caro e ilegal, demorou uma eternidade para chegar:

Em 1989, o Mario Cafiero me falou do Jairo, que importava no contrabando, naquela época era contravenção ter computador importado por causa da lei de reserva de mercado para informática. [...] caímos no maior cambalacho, tivemos que pagar acho que 10 mil dólares, era muito dinheiro, tinha que

²⁶ Landor Associates é uma empresa de design e *branding* americana com representação em diversos países, em 2013 inaugurou um escritório em São Paulo.

ser à vista, em dólar. A entrega do equipamento seria em 15 dias. Claro que esses 15 dias viraram sete meses, ele sumiu, não atendia ninguém e nós não sabíamos mais o que fazer. Os três tinham caído no conto do vigário, até que um belo dia o Jairo falou que as máquinas haviam chegado.

Silvio usou de outro artifício para trazer as máquinas:

Na década de 90, os computadores Macintosh eram muito caros no país, valia mais a pena trazê-los dos EUA, então para adquirir estes computadores, eu aproveitava as viagens que fazia com minha família.

A possibilidade de comprar mais de um computador, no início, estava fora de alcance. A solução foi dividir o seu tempo de uso como conta Ronald:

Obviamente era um investimento significativo, compramos primeiro o Mac SE e colocamos numa sala da Oz, [...]. Tínhamos horário para trabalhar no computador, eu o Giovanni e o André, três horas por dia para cada um e o outro ficava atrás esperando a hora de entrar, [...]. O trabalho ficou muito mais ágil já que você podia ver o que você estava fazendo, todo mundo queria ficar nele. [...] Eu, às vezes, ia à noite para não ter briga de horário, para ficar em contato com aquela máquina e poder explorar os recursos que oferecia.

Giovanni, sócio de Ronald, confirma o arranjo e descreve como foi difícil:

Fomos aprendendo e fazendo na unha. No começo a gente dividia, tinha um computador para os três, tinha até uma tabela de horário. O computador era muito caro na época, mas não dava para você ficar só um período trabalhando e o outro fazendo só à mão, a coisa foi ficando inviável, quando você começa fica difícil voltar atrás. Com o ganho de tempo e de abertura de possibilidades que o computador dava, era difícil voltar atrás.

Chico conta que influenciado por seus pares, se rendeu à nova ferramenta. A compra “foi um esforço financeiro significativo”, mas também serviu de vitrine, a tecnologia gerava curiosidade:

Me lembro do Vicente Gil e do Ronald Kapaz falando maravilhas do Macintosh, eles foram as duas pessoas que me orientaram e se expressaram com muito entusiasmo sobre trabalhar em um computador. [...] em relação aos outros escritórios do ramo editorial eu fui um dos primeiros, lembro que vieram pessoas da editora visitar meu escritório e ver o equipamento.

A propaganda da nova tecnologia trazia novos clientes, Gil aproveitando o lançamento, do número especial da revista *Design & Interiores*, apresentando os principais escritórios e profissionais de design no país, escreve na página dedicada ao seu escritório: “Com o uso da computação gráfica no auxílio à geração de personalidades únicas, nosso escritório pode oferecer boas idéias para sistemas de identidade visual [...].”²⁷

Apesar das dúvidas sobre a nova ferramenta, era muito difícil voltar atrás e logo se providenciaram mais equipamentos, como relata Angelo:

No início o computador era compartilhado, tinha um computador que todo mundo usava, [...] dividíamos os horários. Eu não acreditava que ia ter um para cada um, depois de um mês nós vimos que era impossível trabalhar apenas com um computador, eu não imaginava que eu fosse deixar de desenhar na prancheta. Compramos mais dois e ficou um para mim, um para o Cesar Hirata e outro para o Carlos Dränger. Não dava para fazer metade na prancheta e metade no computador, ficava totalmente anacrônico, tivemos que mudar.

TRANSIÇÃO

Aprender uma nova linguagem, com poucas referências ao processo manual anterior não foi fácil. Os designers já haviam passado por outras mudanças de tecnologia, como relata Dränger:

[...] antes se trabalhava com tipos móveis. Antes da fotocomposição mandávamos fazer o que se chamava de glacê, que era uma impressão de um clichê. Digitávamos o texto em uma máquina de escrever, especificávamos fontes, corpos, entrelinhas e espaçamentos, e mandávamos para a Lastri,

²⁷ Revista *Design & Interiores* número 19 de jun/jul 1990, p. 120.

que era um fornecedor de clichês e fotolitos. Eles montavam o chumbo e batiam um glacê, que recortávamos para fazer o *paste-up*. Depois é que entrou a fotocomposição, a fotoletra e o processo passou a ser fotográfico.

Também o campo da tipografia cresceu exponencialmente. Projetar fontes, antes uma tarefa para especialistas foi popularizada pela nova ferramenta. André Villas-Boas, em prefácio do livro de Priscila Farias, *Tipografia digital: O impacto das novas tecnologias*, escreve sobre o assunto e dá uma ideia de como era trabalhar com editoração naquele período imediatamente anterior ao computador pessoal:

Projetar uma fonte era tarefa árdua, feita a base de nanquim, curva francesa e madrugadas em claro [...] Efetivamente, só especialistas eram capazes de tal façanha – e, no mundo inteiro, eles não chegavam a uma centena (e nenhum no Brasil). Também aplicar fontes – às quais chamávamos de *famílias* – não era fácil. Era preciso fazer uma estimativa – fruto de cálculos matemáticos mesmo – para prever se, após composto, o texto caberia ou não no espaço a ele destinado (e não era tão raro que, no fim das contas, *estourasse*). E então se enviava para um birô de fotocomposição que, a preços altíssimos, nos devolvia dois dias depois (!) as tiras de colunas gravadas em papel fotográfico... cheias de erros. Depois isso, eram reenviadas para nos serem devolvidas com correções, talvez, no fim da tarde. E, para títulos, gastávamos fábulas em letras decalcáveis, em geral da marca Letraset, cuja aplicação era manual – e um invejável exercício de cuidado e, mais uma vez paciência. A solução para minimizar tanta chateação e custos tão altos era simples: variar o menos possível fontes escolhidas. (FARIAS, 2013: Loc.87-103)

Essa descrição é compartilhada pela maioria dos entrevistados como um processo caro, demorado e tedioso, no qual era preferível não fazer tantas mudanças para não encarecer o processo.

A mudança de um método mecânico que vinha se aprimorando desde a impressão da bíblia (séc. XV) de Gutenberg, com o surgimento da profissão de impressor (ARAÚJO, 2000: p. 45), para um método digital, foi radical e para alguns angustiante.

Dräger lembra que para aprender o programa FreeHand, levou para a praia, em suas férias, o manual do *software* para ler, ele “queria aprender a fazer direito.”

Para Chico, “foi muito difícil” ele pedia pela “volta da prancheta”, mas sabia que não tinha volta, segue a descrição de sua angústia:

Essa coisa do sofrimento em trabalhar com o computador é uma coisa de geração, é difícil de explicar, era o sofrimento de uma passagem, de uma cultura para outra, de uma cultura do Gutenberg para a cultura digital. É difícil de entender essa angústia cotidiana, foi uma coisa funda, dava para saber que não tinha volta, foi muito sofrido.

Guto detalha a sua adaptação à nova tecnologia:

Foi uma adaptação difícil, mas eu vi que se eu não aprendesse aquilo eu estava frito porque o computador havia chegado para ficar. Ao mesmo tempo fui me encantando, muita coisa que fazíamos no nanquim, no computador era mais fácil, a arte-final era mais limpa, mais precisa, mas foi bem difícil, era um tal de um ligar para o outro e ficar perguntando como fazia isso ou aquilo foi um *network* de troca. [...] Me lembro que eu peguei uma revista (Figura 16) para fazer logo quando comprei, até falei para os clientes que eu estava comprando o computador e íamos fazer a revista com ele. Entrei pelo cano, saiu tudo errado. Eu não soube administrar o trabalho e deu muito errado, esse foi o rito de passagem.

Figura 16: Capa da revista *Junguiana*.
Primeiro trabalho de Guto Lacaz com o computador.

Para Guto o método de aprendizado foi muito sofrido, ele se lamenta de não ter tido “um contato lúdico com o aparelho, foi muito sério, tinha que dar certo”.

Gil estava acostumado “a ter cinco ou seis pessoas para fazer o fechamento de uma revista” e realizava todo o trabalho com *paste-up*, tinha orgulho de ser muito preciso (Figura 17), mas para assimilar essa tecnologia teve que “fazer uma verdadeira lavagem cerebral porque a maneira de raciocinar e pensar era muito diferente.”

Hugo conta que era de uma geração que tinha passado toda a formação “fazendo com a mão” (Figura 18) e como os outros, teve dificuldades “para entender o funcionamento dos computadores.”

Figura 17: Página do relatório anual da CESP de 1982. Trabalho de Vicente Gil que mostra a excelência gráfica da execução manual.

Figura 18: Marca do Sindicato dos Trabalhadores das Empresas de Propaganda do Paraná, criada por Hugo Kovadloff, Cláudio Novaes e Milton Cipis. A marca foi criada em 1989 com o uso de papel e nanquim, distorção feita a partir de cópias xerográficas.

As dificuldades podiam ser inesperadas como desenhar na horizontal (com o *mouse*), enquanto o desenho aparece na vertical (no monitor), como conta Ronald:

A primeira coisa que me lembro foi a relação entre o *mouse* e a tela que era estranha, você mexe aqui e desenha ali, era uma revolução que hoje as pessoas já nascem entendendo. Lembro-me da dificuldade de separar a proximidade do desenho feito no *mouse* e a distância do cursor na tela, tivemos que se reeducar para desenhar em outro ambiente.

Ferlauto chama essa transição de ponte cultural, são referências repertoriais para facilitar a “passagem do mundo mecânico para o digital” e dá um exemplo: “se os computadores não tivessem teclado as secretárias não iam reconhecer o computador como um editor de texto.”

O sistema operacional gráfico representa uma mesa de escritório, assim como um programa de ilustração tem suas ferramentas correspondidas por ícones com desenhos de pincel, caneta, borracha e outros. Eles são uma referência ao repertório já conhecido e facilitam a transição, a ponte cultural.

ARQUIVOS, PROGRAMAS²⁸ E TIPOGRAFIA UTILIZADOS

A evolução é constante, sempre existe uma versão nova de um programa, com mais recursos e com leiaute mais aprimorado do que o anterior. Aplicativos deixam de existir, são substituídos por outros e arquivos antigos nem sempre são lidos pelos programas novos.

O desenho, conhecido há pelo menos 40.000 anos é a memória dos nossos ancestrais perpetuados pelas pinturas rupestres. Não é necessário ir tão longe, um papel de boa qualidade pode durar centenas de anos. No caso das mídias digitais a compreensão e o conceito de tempo são bem mais estreitos.

Em um pequeno espaço de tempo a mídia para armazenar os trabalhos gráficos se modificou enormemente, não sendo compatível, em termos físicos, com a anterior.

²⁸ Ver glossário dos programas.

Dränger resume um problema enfrentado por todos, a perda de arquivos e a miríade de formatos (figura 19):

Eram muitos disquetes circulando daqui para o fornecedor [...]. Depois usávamos uma série de mídias, SyQuest, Zip, até chegar ao CD. Fazíamos os arquivos duplicados. Já não conseguíamos abrir essas mídias que se sucediam numa velocidade espantosa, e acabamos perdendo várias coisas.

Figura 19: Ilustração de mídias utilizadas na década de 1990 para armazenamento. Da esquerda para a direita: disco flexível de 5,25 polegadas (360 KB), disquete de 3,5 polegadas (1,4 Mb), SyQuest (88 e 200 Mb), Zip drive (100 Mb) e CD (700 Mb).

Gil foi copiando seus documentos até chegar no disco rígido e ainda consegue abrir a maioria, mas com ressalvas: “Para recuperar os arquivos, é preciso antes salvar com as imagens e as fontes originais, de outro modo o arquivo não abre corretamente. Até as fontes são diferentes hoje.”

Não somente os arquivos se modificaram, houve a compra de empresas menores por maiores, como a Adobe, que hoje domina o mercado gráfico. Programas utilizados por muitos designers, como o FreeHand, para ilustração, foram vendidos e descontinuados. Essa é uma dificuldade enfrentada por Gil:

Agora, com os sistemas operacionais mais recentes, os arquivos de FreeHand não abrem mais no Macintosh. O Illustrator que ainda abria arquivos do FreeHand, nessa nova versão não abre. Ainda temos alguns computadores que abrem o FreeHand, mas nas novas máquinas não há como abri-los.

É necessário manter computadores, sistemas operacionais e programas em versões anteriores para decodificar arquivos antigos. Um desenho em papel é imediatamente reconhecível, uma ilustração armazenada em mídia digital só é reconhecível quando interpretado pelo computador por um programa apropriado. Este é um problema da nova ferramenta de trabalho, a linguagem binária do computador não é legível sem um

intérprete, o *bit*²⁹ é um ser obscuro: “[...] você não pode ver *bits*. Você não pode vê-los, você não pode ouvi-los, não pode tocá-los ou sentir o cheiro deles. Eles são completamente inacessíveis aos sentidos humanos” (LEVY, 2011: loc.2427, tradução nossa).

Se a possibilidade de digitalizar e processar grandes quantidades de informações, por meio da informática, garantiu uma mudança fundamental na maneira como acessamos, lemos, produzimos e socializamos informações, certamente isso traz ganhos e também problemas. Projetos de digitalização de obras raras e de coleções imensas de documentos, por meio de microfimes e suportes que rapidamente se tornaram obsoletos, resultaram em perdas de acervos importantes ou na impossibilidade de lê-los com as máquinas que usamos. (KESSEL, 2014: p.45)

A cada ano os programas gráficos ganham novas versões, muitos designers optam por permanecer com aquela que considera mais adequada e confortável. Não veem necessidade de troca, como conta Guto Lacaz: “Eu trabalho com o Illustrator 8³⁰. Para o que eu quero fazer, funciona. Ai salvo em PDF³¹.”

Chico também prefere manter os programas antigos, onde se sente a vontade e tem domínio sobre a ferramenta, mas nem sempre isto é possível:

Começou com o QuarkXpress e o FreeHand que eu carrego até hoje, ainda não migrei para o Illustrator. O Quark usamos até há uns dois anos atrás quando os clientes passaram a exigir o InDesign. A migração para o InDesign foi tranquila, foi fácil. Mas eu permaneço ainda com o FreeHand porque é o programa que eu me sinto mais a vontade, é onde eu estou na prancheta, e vai demorar um pouco para eu ter a mesma fluência no Illustrator então estou adiando até o limite.

Programas com a mesma função como o QuarkXpress e o InDesign, são desenvolvidos por empresas concorrentes e não usam arquivos padronizados, isso faz com que o designer permaneça com o seu programa inicial, como conta Ferlauto: “[...] até hoje trabalho com o Quark, porque

29 O *bit* ou *Binary Digit* é a menor unidade de informação processada pelo computador.

30 O Adobe Illustrator 8 é de 1998. O atual se chama Illustrator CC 2014, é a versão de número 18.

31 PDF ou *Portable Document Format* é um formato de arquivo criado pela Adobe, em 1993. Ele pode conter texto, gráficos e imagem. Esse formato tornou-se padrão na indústria gráfica.

tenho um monte de trabalhos antigos que precisam ser abertos por ele. O InDesign ainda não existia, veio muito tempo depois.”

Robert Bringhurst em seu livro *Elementos do estilo tipográfico*, como curiosidade, coloca no posfácio: “Para aqueles preocupados com tais coisas, devo registrar que a primeira edição deste livro foi composta no programa Ventura Publisher, a segunda em QuarkXpress e a terceira em InDesign.” (BRINGHURST, 2011: p. 400)

A falta de acesso aos programas e às fontes tipográficas era uma constante e suas aquisições improváveis. Não havia meios fáceis de adquiri-los no final da década de 1980.

Apareciam instalados no computador, como um brinde, pelo fornecedor dos equipamentos. Lícito ou ilícito era uma prática comum, a troca também foi muito popular nesses primeiros anos, onde assistência técnica e suporte eram palavras desconhecidas.

Sylvio lembra que adquirir *softwares* “era uma ação entre amigos”, e que “se trocava muito programa.”

O depoimento mais contundente sobre esse período é de Guto:

Foi um negócio totalmente pirata, mambembe, não tinha assistência técnica, não tinha acesso, era tudo escuso, uma coisa patética. Isso gerou uma má conduta em todos nós. A gente era obrigado a ser contraventor para poder trabalhar.

Ronald conta que a Oz comprou legalmente os equipamentos, mas os programas e as fontes tipográficas já estavam lá, a falta de alternativas foi o maior problema:

Compramos do representante oficial da Apple no Brasil, ele vendia e dava assistência técnica, mas tinha que importar. Usávamos os *softwares* que eram residentes, que eu me lembre não havia muitas alternativas. [...] Tinha muita pirataria na época, não me lembro como chegavam as novas fontes, era aquela coisa de não sei quem passa para fulano e o pessoal ia instalando. No início, não era uma questão de que não podia pagar e sim porque não tínhamos acesso. A coisa se disseminou assim, era uma espécie de ouro branco você encontrar um novo conjunto de fontes, uma loucura.

Eventualmente, com a liberação das importações em 1992 e a vinda dos representantes dos *softwares* gráficos, todos os escritórios se legalizaram.

As fontes tipográficas, antes restritas aos catálogos das fotocompositoras, se multiplicaram às centenas. Inesperadamente, uma profissão altamente qualificada e detalhista se popularizou com um programa³² especializado em criar fontes.

[...] tornou-se não somente possível como simples e barato manipular fontes, espaçamento, entrelinhamento e uma série de outros elementos gráficos que antes eram domínio quase exclusivo do tipógrafo profissional. Como consequência, o exercício do design gráfico — ou pelo menos do seu aspecto instrumental — foi democratizado de modo radical e decisivo [...] (CARDOSO, 2008: p. 240)

Ferlauto relata essas mudanças, a qualidade da fotocomposição, a fotocópia e o início das fontes feitas pelo e para o computador pessoal:

Na tipografia a pior coisa que aconteceu foi a fotocomposição, foi pior que um *tsunami*, tinha baixíssima qualidade e ainda bem que durou pouco.
A primeira transição das provas de composição metálica para as novas mídias, foi o xerox. Xerocávamos os tipos, retocávamos à mão, fotografávamos e fazíamos os negativos.
Os primeiros desenhos de fontes para o computador eram todos uma porcaria. Quando a Adobe começou a fazer fontes ela contratou Sumner Stone e ele resolveu fazer uma coisa bem feita.
Na Emigre era tudo bicho-grilo, coisa de *hippie*, faziam fontes de baixíssima definição. No entanto a Zuzana Licko, cofundadora da Emigre, tornou-se um gênio, a maior tipógrafa do século 20, evoluiu e entendeu o PostScript, depois de trabalhar muito com *bitmap*.
Hoje eu acho que a Zuzana deve odiar aquelas coisas, tudo que ela fez, se pudesse enterrava. Ela se tornou uma tipógrafa com uma visão contemporânea, ela tem uma coisa do olhar e um primor de desenho, coisa que ela desenvolveu no computador, com lápis ela não desenhava nada, esse é o novo profissional, não precisa de lápis, caneta, nada disso.

Dränger também achava as fontes ruins: “Naquela época as fontes não eram tão boas, os desenhos das letras tinham problemas [...]”.

32 O editor de fontes Fontographer comercializado em 1986 para o computador pessoal Macintosh, custava uma fração dos sistemas anteriores como o IKAROS da URW com custo acima de cem mil dólares. (QWERTY 2, 1998: p.3)

Angelo Garcia endossa e fala do *Kerning*³³ “Os desenhos das fontes tipográficas para o computador eram ruins, o espaçamento entre as letras não era bem feito [...]”

Chico discursa sobre a transição para o digital e sobre o *Kerning*:

Passei vinte anos sem usar a fonte Univers, recentemente comprei a Univers Pro e na minha opinião continua ruim, migrou mal para o computador. Fiz um trabalho que usa essa fonte e comecei a corrigir o *Kerning* letra a letra do texto, não pretendo mais usá-la. Eu sempre usei a Helvética Neue e antes dela a Frutinger que migrou bem para uso no computador. Outra fonte que não ficou boa nessa transição foi a Gil Sans, o *Kerning* é terrível.

Nem todos achavam as fontes ruins ou mal desenhadas, a facilidade do uso era mais vantajosa que a soma dos defeitos, como lembra Ronald:

Me lembro que os desenhos das fontes eram bons, claro, dependendo da versão que você arranjasse, não éramos tão puristas para achar que a Helvética, no computador, não está boa. Quando vinha da CameraPress³⁴ a gente ficava em cima, mas no computador tudo parecia padronizado.

As mudanças tecnológicas, do tipo de metal para a fotocomposição e depois para o digital, nem sempre traduzem de maneira adequada o desenho original da fonte. A tipografia desenvolvida em uma certa tecnologia não necessariamente será a mesma quando transposta para o digital.

A impressão tipográfica acomoda as letras dentro do papel, mas a impressão *offset* as dispõe na superfície. Muitas diferenças sutis resultam desses dois modos de imprimir. A prensa tipográfica dá um pouco mais de volume e definição à letra, especialmente nos traços delgados, e aumenta a proeminência das pontas das serifas mais finas. Os tipos de metal são projetados para tirar partido dessas características da impressão tipográfica. [...] Os tipos desenhados para a manipulação fotográfica e a impressão *offset* têm, portanto, seu peso e acabamento definidos diferentemente daqueles desenhados para impressão tipográfica. Adaptar um tipo produzido para impressão tipográfica para a composição digital está longe de ser uma tarefa simples. (BRINGHURST, 2011: p. 105)

³³ Ajuste do espaço entre letras.

³⁴ Empresa que, na época, prestava serviços de fotocomposição. Sobreviveu a transição para o digital e hoje presta serviços de fotografia, pré-impressão e *merchandising*. <<http://www.camerapress.com.br>>

A DINÂMICA DO ESCRITÓRIO

Os designers discutem sobre as mudanças no trabalho, sobre a rápida transição, a homogeneidade das soluções no início, e a respeito da “ditadura do computador”.

A rapidez do computador propiciou uma diminuição de custos e abriu novos horizontes para a experimentação gráfica. Por outro lado, o fazer manual e a contemplação, que o tempo maior permitia, perderam a sua importância.

A primeira mudança sentida foi a velocidade em que o trabalho se desenvolvia, Angelo descreve o modo anterior, demorado e com intermediários:

Antes, para fazer um simples cartão de visitas era necessário acionar dois fornecedores, um tinha a cópia fotográfica do logotipo, a Tom e Traço, por exemplo, onde pedíamos o logotipo com a medida correta, eles executavam e mandavam a cópia pelo portador.

O texto era outro fornecedor, CameraPress ou a Linoart. Por telefone ditávamos o texto, se fosse curto, ou datilográvamos e enviávamos por portador, lá era feita a fotocomposição que mandavam para nós, às vezes só no dia seguinte. Quando chegava, era cortada e montada junto com o logotipo e colados no papel Schoeller³⁵, demorava um dia inteiro, era trabalhoso. Sobre essa arte-final, você colocava um papel manteiga em cima, onde eram feitas as indicações de cores e enviava para outro fornecedor fazer a separação de cores e os fotolitos. Esse cartão de visitas demorava dois dias para ser montado e envolvia três fornecedores, cópia fotográfica, fotocomposição e fotolito. Com o computador você passou a fazer em 10 minutos e mandava para apenas um fornecedor que fazia o filme.

O ganho não gerou lucros, não houve tempo livre conta Angelo:

Falavam que conseguiríamos ter mais tempo livre com o computador pessoal, mas foi o contrário, o ganho de tempo foi tão grande que os clientes começaram a exigir os trabalhos cada vez mais rápido, você acabou trabalhando mais ganhando menos. O que demorava dois dias e usava muita mão de obra, se conseguia fazer em meia hora e os preços abaixaram na mesma proporção.

³⁵ Papel de origem alemã muito usado em trabalhos gráficos, com alta qualidade e ideal para execução de arte-final.

Dränger discursa sobre o ganho de velocidade, a diminuição do valor cobrado e do conhecimento que se perdeu:

A dinâmica virou de pernas para o ar, o que antes demorávamos dois meses para fazer, [...] começamos a fazer em uma semana. Também houve impacto na parte econômica. [...] Houve um plano econômico³⁶, o mercado começou a pagar menos e o computador viabilizou esse fazer gastando menos horas para produção. Quanto à metodologia, queria registrar que as pessoas ganhavam um conhecimento gráfico, por fazer manualmente. Elas tinham que definir o espaçamento entre as letras, enfim, uma série de coisas que o computador viria a fazer automaticamente, nem sempre tão bem feito. Houve uma perda referente à familiaridade e o conhecimento que se adquiria sobre os tipos gráficos e suas características. A nova geração que chegava já trazia esta lacuna na sua bagagem técnica.

O computador trouxe um automatismo bem-vindo, mas nem sempre desejado, perdeu-se um saber em favor das novas possibilidades que a ferramenta trazia diz Dränger.

[...] A nova possibilidade que se abria era irresistível, para todos os estilos de criadores.
[...] As apresentações dos projetos tornaram-se muito mais ricas e completas, explorando as simulações de uso das soluções gráficas, fáceis de se fazer, com imagens, variações de cores, etc. Passou a ser possível apresentar uma nova marca na fachada da loja, como se fosse real, graças ao Photoshop.

Chico salienta o lado positivo do uso da tecnologia:

Eu não gosto de usar a palavra metodologia, prefiro usar processo de trabalho. Acho que o processo ficou muito menos braçal, passou-se a fazer com mais precisão e menos esforço. Isso de ter um grau de perfeição, que eu nunca, jamais havia conseguido fazer para mim, é uma fonte de prazer. Passou a ser possível executar tarefas antes muito difíceis além de outras que antes não fazíamos.

36 Plano econômico instituído em março de 1990 pelo ex-presidente da República Fernando Collor de Mello para conter a inflação. Os pontos fundamentais foram: o ajuste fiscal, a reforma monetária e a política de rendas, com a prefixação e desindexação da economia. Adotou-se também um conjunto de medidas para a liberação do comércio exterior. Esse plano foi denominado “Plano Collor”. (Revista de Economia Política, 1990: p.114-149.)

Ao mesmo tempo Chico reconhece as perdas associadas ao processo criativo:

Caberia acrescentar que você deixa de fazer coisas que você fazia que é o que se perde. Esse enorme ganho de tempo, que acabamos conseguindo com o computador também significa, por outro lado, uma perda do que podemos chamar de um processo de decantação das ideias, que não tem mais tempo de acontecer e que no processo anterior, com o *paste-up*, tinha.

O instrumento de trabalho interfere no modo de pensar, a transformação da linguagem esta relacionada à ferramenta utilizada, como diz Chico:

[...] houve uma época em que se perguntava para o designer se ele pensa com o lápis ou o computador e a resposta inteligente era falar: eu penso com a cabeça, então o lápis e o computador são instrumentos. Eu sou contrário a essa visão, acho que o pensamento está diretamente relacionado aos instrumentos que a gente usa, eu não penso com a cabeça em abstrato e daí o lápis ou o computador podem realizar o meu pensamento, não, meu pensamento se realiza na sua execução, na sua transformação em linguagem e quando eu uso o lápis eu sou capaz de pensar algumas coisas e não sou capaz de pensar outras e quando eu uso o computador é a mesma coisa.

Chico considera que o computador pode “pensar por nós” e isso se manifesta através de “uma homogeneidade, uma certa pasteurização da produção do design [...]”.

Como professor na FAU-USP, Chico incentiva seus alunos a usar métodos alternativos ao computador:

[...] na minha prática acadêmica eu não impeço que se utilize o computador, mas eu insisto e proponho exercícios que não usam o computador para pessoas que vão só usar esse instrumento o resto da vida, uso o espaço acadêmico como uma experiência de pensar de outra maneira, porque quando você faz com um lápis seja lá o que for, você pensa de uma outra maneira.

Ferlauto não sentiu a mudança como algo dramático, mas observa que a estética se tornou homogênea e perdurou por um certo tempo:

Acho que mudou lentamente, ao longo de um tempo razoável, deu para se adaptar [...].
[...] Para mim, sempre foi uma ferramenta que acelerava o processo, a grande vantagem da máquina é essa, ela

estabelece uma nova estética, uma nova linguagem, mas você acaba purgando isso, acaba limpando, a coisa da elipse (Figura 20 e 21), não dá para usar a elipse em toda a marca, todo mundo fez e virou carne de vaca, muitos usavam todos os efeitos de uma vez [...]

Figura 20: Marca Pulsar feita por Ferlauto no início da década de 1990

Figura 21: Marca Intelig feita pela Cauduro/Martino no início dos anos 1990

Em conversa por e-mail³⁷, Chico diz que “o computador traz um pensamento embutido nele”, no início não foi fácil raciocinar de maneira diferente.

Professor universitário, Ferlauto acredita que os alunos já pensam de maneira diferente com as novas ferramentas que surgiram:

Hoje não precisamos mais de um teclado físico, o *tablet* e o celular mostram isso. Poderíamos escrever falando para um *tablet*. Essas passagens são pontos culturais, pontos repertoriais. Os ícones que representam as ferramentas hoje ficaram antigos, você consegue interpretar alguns e outros você tem que ler e interpretar o que eles fazem, eles não são mais necessários. Porque *e-mail* é carta? Ninguém escrevia tanto, ou mandava tantas mensagens antes do *e-mail*, os alunos escrevem muito mais hoje do que quando éramos estudantes: escrevem todo dia, não importa se escrevem mal, importa que eles escrevem e leem o tempo inteiro. A geração passada não.

Giovanni aponta que o aumento de velocidade não trouxe apenas vantagens: “A mudança foi que os clientes acharam que tudo dá para fazer em meia hora, o que, obviamente, não é verdade [...] o computador trouxe esse mito que é apertar um botão e o resultado sai.”

A solução que se vê na tela nem sempre é igual ao que sai impresso, o monitor distorce a realidade e existe uma “perda de percepção material do que é um processo gráfico” como mostra Giovanni:

³⁷ Em 8 de janeiro de 2015.

Um dos nossos designers levou as estagiárias para a Escola Senai Theobaldo de Nigris³⁸ para ver o que é a vida real, tudo não se resume à tela do computador. Elas adoraram. Eu acho que ter começado a profissão antes do computador, foi uma oportunidade única de entender o processo. Viabiliza o que está na tela, acho que talvez os jovens percam um pouco essa noção do real ou qual é o processo como um todo.

Guto continua fazendo seu trabalho manualmente, entende “o computador como um instrumento necessário e contemporâneo”, uma ferramenta: “Eu sempre desenho à mão livre e depois eu escaneio, vejo o desenho na tela e vetorizo. O computador é uma ferramenta, ela facilitou, te deu autonomia.” Guto também descreve a liberdade que a máquina gerou: “a gente podia usar a fonte que quisesse, aumentar proporcionalmente, era uma maravilha, eliminava etapas e economizava, acabaram com a fotoletra, fotocomposição e as cópias fotográficas.”

Ronald reflete sobre o tempo de maturação de uma ideia e sobre a mensagem a ser transmitida. Como Ferlauto, discute a uniformidade dos trabalhos e de como o uso dos programas deixavam tudo muito parecido:

[...] a maior revolução foi o tempo entre você ter uma ideia e fazer o leiaute, desenhando, colorindo e montando para ver o que acontece, antes o tempo dessa montagem era o tempo de reflexão sobre a consistência do caminho.

No computador era tudo mais rápido, trocar a cor, trocar a letra, a velocidade da produção das alternativas mudou radicalmente. Acontecia de se perder no encantamento do que a tela mostrava, esquecendo o que estávamos procurando no princípio. Você mexia distorcia, colocava efeito e quando ia ver, estava fazendo um monstro e perdendo a relação com o que tinha que se ser dito.

No começo foi a capacidade de receber alternativas visuais e saber julgar mais rapidamente o que você procura e o que a tela está mostrando. Como o computador te mostra o resultado, ele pode muitas vezes enganar se o trabalho tem consistência conceitual ou não. A democratização da técnica que o computador promoveu foi ótima para a área mas muito preocupante, pois qualquer um pode se passar por designer e o cliente ficar impressionado com os efeitos e comprar aquilo como um trabalho de design.

38 O centro tecnológico composto pelas Escolas SENAI “Theobaldo De Nigris”, “Felício Lanzara” e pela “Faculdade SENAI de Tecnologia Gráfica” em São Paulo, ensina sobre todas as etapas da cadeia de produção gráfica, desde a fabricação da celulose até o acabamento e a restauração de documentos em papel.
<<http://grafica.sp.senai.br/institucional/1369/0/sobre-a-escola>>

[...] Também nos transformamos, tínhamos que ser mais rápidos em julgar sem perder o foco, não se encantar com a linguagem da máquina. Virava o “Macintosh”, chegou o momento que ficou tudo igual, todo mundo trabalhando no mesmo programa, com as mesmas ferramentas e criando os mesmos resultados (Figura 22 e 23).

Sylvio diz que “o computador aumentou a eficiência do trabalho”, mas quem pensa o trabalho é o designer: “o desenho era o resultado de um raciocínio, não era resultado de um programa, o programa é um raciocínio que alguém fez e você pede emprestado.”

Figura 22: Primeira capa de livro feita no computador por Chico Homem de Melo

Figura 23: Caderno de anotações da Oz Design, brinde para clientes

O mesmo programa pode trazer soluções semelhantes como disse Ronald. Em conversa³⁹ sobre a semelhança das duas capas Chico escreve: “É como se houvesse na época uma vontade represada de fazer distorções gráficas.”

³⁹ E-mail de 8 de janeiro de 2015.

Para todos, a interferência e falta de conhecimento do cliente foi um problema, como afirma Sylvio: “O designer era respeitado como um artesão que sabia fazer o seu ofício, com o computador o cliente viu que tudo ficou mais rápido e começou a interferir, isso não foi bom.”

Ele também mostra que a tecnologia muda o espaço de trabalho:

[...] Nos anos 1970 havia as tiras de fotocomposição que substituíram as tecnologias mais artesanais que eram o corpo móvel e a linotipia. Tinha uma porção de firmas fazendo fotocomposição, substituindo a antiga tecnologia que era a linotipia. Enquanto a linotipia ocupava uma área de uns 300 m², a fotocomposição ocupava uns 30 m². Hoje o computador ocupa uma mesa e produz a mesma coisa que os 300 m² de antes.

Gil diz que “se abria um leque de possibilidades e loucuras nunca antes imaginadas” e aponta que “podia interferir no processo como um todo”, antes algo impossível. Porém, como Ronald, indica que a rapidez do computador nem sempre se traduz em eficiência ou trabalhos melhores:

Eu não acredito que seja mais rápido fazer no computador do que pelo processo tradicional, é um engano muito grande. Como você tem muitas possibilidades, isso gera na cabeça uma coisa muito diferente, se você não tem um olho bom, você deixa passar a coisa boa e pega a ruim.

Na FAU-USP, Gil incentiva os alunos a fazer trabalhos manuais como um resgate do “fazer e pensar” antes do uso do computador: “Eu incentivo, como professor, uma série de exercícios feitos inicialmente com colagem à mão, livremente, como base para uso apoiado nas novas tecnologias.”

A necessidade de ensinar para as novas gerações o processo manual e a crítica sobre a homogeneização das soluções criativas é um pensamento de todos. Rafael Cardoso em seu livro *Uma introdução à história do design* escreve sobre o assunto:

Ao mesmo tempo em que a popularização das tecnologias digitais injetou, sem sombra de dúvida, uma grande dose de liberdade no exercício do design, pode-se argumentar que elas também trouxeram no seu bojo novos limites para a imaginação humana. Por mais opções que se tenha em um determinado programa CAD (computer aided design), por exemplo, o fato de que a maioria desses programas opera a partir de menus de comandos, significa que fica cada vez mais difícil pensar em

possibilidades que não constam do cardápio oferecido. [...] Não seria justo, evidentemente, culpar a ferramenta pela falta de criatividade do projetista; porém, a difusão quase universal e as vezes exclusiva de alguns poucos programas, plataformas e provedores gera uma situação em que todo cuidado é pouco para evitar um novo dogmatismo nas formas de proceder. (CARDOSO, 2008: p. 242)

A MUDANÇA DO TRABALHO E O FIM DE UM OFÍCIO

O fim do trabalho manual fez desaparecer empresas e profissões especializadas, como o ofício de arte-finalista, que finalizava o trabalho para mandar para a gráfica. Quem não se adaptou não mais encontrou seu lugar dentro do campo gráfico.

Angelo Garcia diz que: “Os que trabalhavam com fotocomposição ou cópias fotográficas saíram do mercado, foi muito rápido, em dois ou três anos esses fornecedores fecharam e foram substituídos pelos *bureaux*.”

Guto conta que, depois de 30 anos, foi obrigado a mudar de fornecedor:

Teve gente que soube acompanhar os tempos como a CameraPress e algumas fecharam como a Takano. A gráfica com a qual eu trabalhei durante 30 anos, a Copibrasa fechou. Nessa mudança teve gente que ganhou dinheiro e gente que faliu.

Em entrevista com Lincoln Seragini, na época diretor da Seragini / Young & Rubican, descobrimos que não foram somente os fornecedores que sofreram, os profissionais de design que não aceitaram a nova ferramenta também foram substituídos:

Consegui ser pioneiro, inclusive em relação às agências de publicidade no Brasil, tinham muita dificuldade, no mundo da propaganda em adotar o computador, mais do que os designers. Eu fiz um *leasing* e comecei a usar em 1986 um computador chamado Amiga. Foi uma revolução, a Seragini foi a primeira empresa de design no Brasil a usar o computador gráfico Amiga. [...] Já éramos um escritório grande, tínhamos oito ilustradores e seis designers criativos. Levávamos no mínimo três meses para entregar um projeto. Naquela época, me lembro, tínhamos 67 projetos, ia demorar uns dois anos para serem entregues. Para encurtar os prazos eu entrei com o computador e iniciei o processo.

O que foi mais surpreendente é que a equipe que estava na Seragini não aceitou o computador e nem a interação com os clientes. A tese era a seguinte, eu desenho, chamo o cliente, interajo com ele, ajusto e resolvo. A primeira equipe que estava no escritório não aceitou, tive que mandar todos embora, eles tinham como uma questão sagrada a autoria. Ai eu consegui uma nova geração de designers e deu certo, não parou mais e compramos o computador.

Hugo conta a história de um arte-finalista que trabalhou na DPZ e que, em um curto espaço de tempo, se viu excluído de seu campo de atuação:

Encontrei há pouco tempo um profissional que foi arte finalista da DPZ. A DPZ tinha um andar inteiro de produção, de arte final, de *paste-up*.

Ele tinha sido escalado pelo Petit para finalizar os manuais do Banco Itaú, resultado do projeto de revisão de identidade visual do banco que fizemos lá com a participação do Alexandre Wollner.

Eram três manuais enormes e ele ficou muito próximo da gente. Depois que eu saí eu ainda ouvia falar dele mas depois perdi totalmente o contato.

Um dia durante um evento no interior de São Paulo, reencontrei esse profissional. Foi incrível. Ele me perguntou se eu continuava na área e eu disse que sim. Ele me disse que não mais.

Se viu excluído daquilo que ele sabia fazer, ele já não servia mais para isso.

O seu trabalho era agora desenvolvido numa máquina e ficou absolutamente desorientado, porque foi uma mudança muito rápida e ele não tinha clareza do que tinha acontecido.

Me contou que se aposentou jovem ainda e foi morar no interior.

Me marcou muito o que ele me disse e me deu muita tristeza ver esse profissional excluído do mercado.

Ele era excelente, um profissional preparado para fazer esse trabalho de arte-finalista, cheio de detalhes e com necessidade de “capricho”.

Teve muita gente que não conseguiu se adaptar ao computador, trabalhar na frente da tela com um teclado e mouse.

Ronald cita outro ofício altamente especializado, o de aerografista:

“Havia os profissionais que trabalhavam com o aerógrafo, contratávamos um aerografista para fazer um dégradé, esse pessoal sumiu, foram incorporados por um botão.”

Na transição, muitos não souberam acompanhar as mudanças que estavam ocorrendo, porém a “maioria dos bons arte-finalistas migrou para o computador, quem sabia desenhar virou um bom usuário do computador”, conta Sylvio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação sobre a mudança da ferramenta de trabalho nos escritórios de design em São Paulo em meados da década de 1980 até o fim da reserva de informática em 1992 revela-nos as transformações que ocorreram na profissão.

Esta dissertação investiga, em São Paulo, o período da descoberta do computador como ferramenta de trabalho, a mudança que ocorreu nos escritórios de design e a adaptação a esse novo universo.

A partir das entrevistas é possível perceber que existiu um encantamento inicial que a máquina proporcionava, mas para alguns ele foi logo substituído pela angústia de não entender uma linguagem nova e ter que reaprender parte do ofício.

No início dessa mudança, o designer descobriu que execuções antes complexas, como o desenho de uma elipse, tornaram-se corriqueiras. Também viu que tinha em seu poder uma variedade de fontes tipográficas muito maior que antes, sem restrição de tamanho de letra e com maior interferência no processo. Essas facilidades acabaram se sobrepondo à dificuldade com o aprendizado inicial e fizeram com que o designer abraçasse essa nova ferramenta com entusiasmo.

É interessante notar a percepção dos entrevistados com um sentimento de perda na transformação do analógico para o digital, a perda de medidas, o formato do papel definindo o espaço de trabalho. Outro aspecto é o tempo, com o fazer mais rápido e a eliminação de etapas. O olhar mais atento e demorado sobre o projeto não existiu mais, ou se modificou.

Por fim, pode-se dizer que a política do governo brasileiro ao restringir e dificultar a importação dos computadores pessoais com sistema operacional gráfico na década de 1980 não freou as mudanças ocorridas no design gráfico. O designer paulistano conseguiu, com uma pequena defasagem de tempo, se igualar a seus pares estrangeiros em relação às novas ferramentas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

BARONI, Daniele. **Il Manuale del Design Grafico**. Milão: Longanesi & C., 1986.

BERGIN, Thomas J. **The Origins of Word Processing Software for Personal Computers: 1976–1985**. IEEE Annals of the History of Computing. Volume 28, Issue 4, p. 32–47, out 2006.

BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico**. São Paulo: SENAC, 2011.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico** (versão 3.2). São Paulo: Cosac Naify, 2011.

CAMARGO, Mario (org.). **Gráfica: arte e indústria no Brasil: 180 anos de História**. São Paulo: Bandeirantes Gráfica, 1991.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à História do Design**. 3 ed. São Paulo: Blucher, 2008.

CARVALHO, Nelito. **Design Nacional x Design Internacional**. Revista Artescultura nº 3. São Paulo: Visão, nov/dez 1984.

CORDEIRO, Waldemar. **Arteônica: o uso criativo de meios eletrônicos nas artes**. São Paulo: Editora das Américas, EDUSP, 1972.

DICKINSON, John. **The Bussiness of Words**. PC Magazine, vol.5, nº2. New York: Ziff–Davis Publishing, jan. 1986.

DI SERIO, L.C.; LEITE, J. C. Inovação e Competitividade: O Caso Burti, 1998. In: **Anais do VIII Seminário Latino–Iberoamericano de Gestión Tecnológica (ALTEC1999)**. Valencia, 27 a 29 out. 1999.

FARIAS, Priscila. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. 4ª ed. Teresópolis, RJ:2AB, 2013. – E–book, edição para Kindle.

FERREIRA, Gustavo. **Universo bitmap em evolução**. Tupigrafia. ano 3, n.5. São Paulo, jun 2004.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FONSECA, S. V. **O impacto da informatização no design gráfico: novas tendências dos objetos gráficos, a partir da introdução do computador.** 1996. Dissertação (Mestrado em Artes) – Departamento de Artes, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 1996.

GOMEZ-PALACIO, B.; VIT, A. **A Referência no design gráfico, um guia visual para linguagem, aplicações e história do design gráfico.** São Paulo: Blucher, 2011.

HELLER, Steven e PETTIT, Elinor. **Design em Diálogo: 24 entrevistas por Steven Heller e Elinor Pettit,** São Paulo: Cosac Naify, 2013.

IGARASHI, Takenobu (produção) e BURNS, Diane (texto). **Designers on Mac,** Tóquio: Graphic-sha Publishing, 1992.

KESSEL, Z. **A memória escolar no virtual: Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), lugares de registro da memória e da cultura escolar.** 2014. Tese (Doutorado em educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2014.

LEEDY, Paul D. **Practical Research – Planning and Design.** New Jersey: Prentice-Hall, 1997.

LEVY, David M. **Scrolling Forward: Making Sense of Documents in the Digital Age.** New York: Arcade Publishing, 2011. – E-book, edição para Kindle.

MARCELINO, Gileno Fernandes. **A indústria nacional de computadores.** Revista de Administração – Volume 18(2) – abril/junho de 1983.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELO, C. H. **Linha do tempo do design gráfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

PLAZA, Júlio e TAVARES, Monica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poética Digital.** São Paulo: Hucitec, 1998.

PLAZA, Júlio. **As imagens de terceira geração, tecno-poéticas.** In PARENTE, André (org.). **Imagem máquina – A era das tecnologias do virtual.** 2ªed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

SEARLE, Steven J. **A brief History of character codes in North America, Europe and East Asia.** Sakamura Laboratory, University Museum, University of Tokyo, 1999.

VANDERLLANS, Rudy, LICKO, Zuzana, GREY, Mary. **Emigre, Graphic design into the digital realm**. New York: John Wiley & Sons. Inc., 1993.

VASCONCELLOS, M. A. (coord.); **Caderno de inovação**, volume 4. São Paulo: Fórum de inovação/EAESP-FGV, 2012.

VICENTE, Gil. **A Revolução dos Tipos**. Tese de Doutorado – FAU-USP. São Paulo, 1999.

Revistas e Catálogos

Expo ADG 90-92, São Paulo: ADG, 1992.

QWERTY 2 – Association Typographique Internationale (ATypI), out 1998.

Artescultura nº 3. São Paulo: Editora Visão Ltda., nov/dez 1984.

Design & Interiores nº16. São Paulo: Projeto, 1989.

Design & Interiores nº19. São Paulo: Projeto, 1990.

Design & Interiores nº32. São Paulo: Projeto, 1993.

Revista de Economia Política, vol. 10, nº 3 (39), jul/set 1990.

Sites

<<http://acervo.estadao.com.br>>

<<http://acervo.folha.com.br>>

<<http://adobe.com>>

<<http://www.senado.gov.br>>

<<http://www.aiga.org>>

<<http://www.camerapress.com.br>>

<<http://www.commodore.ca>>

<<http://www.britannica.com>>

<<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/home.php>>

<<http://www.columbia.edu/cu/computinghistory/>>

<<http://grafica.sp.senai.br>>

<<http://houaiss.uol.com.br>>

<<http://www.mci.org.br>>

<<http://www.planalto.gov.br>>

<<http://www.rep.org.br/pdf/39-9.pdf>>

<<http://www.rausp.usp.br>>

<<http://tronweb.super-nova.co.jp/characcodehist.html>>

Todos os acessos à internet foram revistos em janeiro de 2015.

GLOSSÁRIO DOS PROGRAMAS

Fontographer: programa para desenho de fontes digitais, desenvolvido em 1986 pela Altsys Corporation que, em 1995, foi comprada pela Macromedia. Em 2005 a empresa FontLab Ltd. comprou o programa e continuou seu desenvolvimento.

FreeHand: programa vetorial criado pela Altsys Corporation e comercializado pela Aldus Corporation em 1988. Posteriormente, em 1994, o programa foi comercializado pela Macromedia, que comprou a Altsys em 1995. Em 2005 a Macromedia foi comprada pela Adobe Systems que interrompeu o seu desenvolvimento em 2007.

Illustrator: programa vetorial da Adobe Systems. Primeira versão de 1987.

InDesign: programa de editoração e diagramação da Adobe Systems criado para substituir o PageMaker, lançado em 1999.

MacPaint: programa de desenho gráfico baseado em pixels desenvolvido pela Apple. Surgiu com o Macintosh em 1984, foi descontinuado em 1998.

PageMaker: programa de editoração da Aldus Corporation introduzido em 1985. Foi o primeiro aplicativo para computadores pessoais a utilizar a linguagem PostScript. A Aldus foi adquirida pela Adobe em 1994 que parou o desenvolvimento do programa em 2004.

Photoshop: programa de edição de imagem da Adobe. Sua primeira versão data de 1990.

Word: programa de edição de texto da Microsoft. Primeira versão de 1983.

QuarkXpress: programa de editoração e leiaute da Quark Inc. Primeira versão de 1987.

ANEXO

ENTREVISTAS COMPLETAS

ANGELO GARCIA..... 67

CARLOS DRÄNGER..... 70

CHICO HOMEM DE MELO..... 75

CLAUDIO FERLAUTO..... 80

GIOVANNI VANNUCCHI..... 85

GUTO LACAZ..... 90

HUGO KOVADLOFF..... 95

RONALD KAPAZ..... 99

SYLVIO DE ULHÔA CINTRA FILHO..... 111

VICENTE GIL..... 114

ANGELO GARCIA

Que ano comprou o primeiro computador?

O primeiro foi em 1990, um Macintosh Ci, todo mundo que trabalhava na área gráfica recomendava o Macintosh, foi influência do Kiko Mistrorigo. Começamos a fazer o trabalho do Banco Safra com o Kiko e depois compramos o computador.

Antes de comprarmos fizemos um curso, eu, o Carlos Dränger, o Cesar Hirata e o João Carlos Cauduro, esse foi o meu primeiro contato com um computador.

No PC ainda se usava o sistema DOS, os comandos eram todos no teclado, não existia o sistema Windows, estava claro que tinha que ser o Mac. Éramos totalmente leigos e o Mac foi fácil de mexer. Todo mundo que tinha PC tinha que fazer um curso de um ano para aprender, no Mac em uma semana você saia trabalhando.

No início o computador era compartilhado, tinha um computador que todo mundo usava, na verdade, quem usava era eu, o Carlos Dränger e o Cesar Hirata, dividíamos os horários.

Eu não acreditava que ia ter um para cada um, depois de um mês nós vimos que era impossível trabalhar apenas com um computador, eu não imaginava que eu fosse deixar de desenhar na prancheta. Compramos mais dois e ficou um para mim, um para o Cesar Hirata e outro para o Carlos Dränger. Não dava para fazer metade na prancheta e metade no computador, ficava totalmente anacrônico, tivemos que mudar.

Como foi a parte de escâner, becape?

Escâner a gente fazia fora, o becape era um problema, mas tudo era mais simples. Eu me lembro que o primeiro computador tinha um disco rígido de 20 megabytes, o sistema operacional do Macintosh cabia em um disquete e os arquivos do FreeHand eram pequenos.

Qual foi o primeiro trabalho feito no computador?

Antes do Macintosh teve outro computador, o Commodore Amiga que não tinha muitos recursos mas fizemos trabalhos para White Martins e

para o Credicard, esses trabalhos eram fotografados direto da tela do computador, não era muito prático, o computador não dava saída para uma boa impressora.

O primeiro trabalho no Macintosh foi o cheque do Banco Safra, começou fora do escritório com o Kiko Mistrorigo, aí compramos o computador e continuamos o trabalho aqui.

Em 1991 já estava todo mundo com computador. Em arquitetura demorou um pouco mais.

Quais foram os programas utilizados?

O FreeHand foi o primeiro, o Dränger ainda trabalha com ele, agora eu trabalho com o Illustrator.

Como eu fazia muitos talões de cheques, eu dependia muito de desenho com padrão gráfico de linha, eu queria que a linha repetisse de meio em meio milímetro, mas como o programa trabalhava em polegada os números não batiam, ele aproximava, era meio tosco no começo. No início, o FreeHand tinha poucos recursos gráficos, mas tinha saída para o fotolito e não dava erro, o CorelDraw para PC dava muitos erros para gerar o fotilito.

O fornecedor de fotolito era a PaperExpress, o Bruno e o Fabio Mortara, os donos, também estavam começando. Tínhamos um portador para levar os arquivos em disquetes para fazer os fotolitos na Paper, não havia internet.

Todas as nossas marcas eram desenhadas no papel, tivemos que transpor tudo para o computador, tivemos que redesenhar tudo para trabalhar com os clientes antigos.

Os desenhos das fontes tipográficas para o computador eram ruins, o espaçamento entre as letras não era bem feito, mas depois foi melhorando e lançaram fontes com um desenho melhor.

Mudou o trabalho?

Ficou tudo mais rápido, a grande revolução do design eu acho que foi o computador, antes o leiaute era desenhado à mão. Deu para fazer coisas que antes era impossíveis e ficou muito mais rápido.

Antes, para fazer um simples cartão de visitas era necessário acionar dois fornecedores, um tinha a cópia fotográfica do logotipo, a Tom e Traço, por

exemplo, onde pedíamos o logotipo com a medida correta, eles executavam e mandavam a cópia pelo portador.

O texto era outro fornecedor, CameraPress ou a Linoart. Por telefone ditávamos o texto, se fosse curto, ou datilográvamos e enviávamos por portador, lá era feita a fotocomposição que mandavam para nós, as vezes só no dia seguinte. Quando chegava, era cortada e montada junto com o logotipo e colados no papel Schoeller, demorava um dia inteiro, era trabalhoso.

Sobre essa arte-final, você colocava um papel manteiga em cima, onde eram feitas as indicações de cores e enviava para outro fornecedor fazer a separação de cores e os fotolitos.

Esse cartão de visitas demorava dois dias para ser montado e envolvia três fornecedores, cópia fotográfica, fotocomposição e fotolito. Com o computador você passou a fazer em 10 minutos e mandava para apenas um fornecedor que fazia o filme.

Os que trabalhavam com fotocomposição ou cópias fotográficas saíram do mercado, foi muito rápido, em dois ou três anos esses fornecedores fecharam e foram substituídos pelos bureaus. Em 1993, todos que, basicamente, trabalhavam com fotocomposição fecharam as portas, talvez até antes.

Falavam que conseguiríamos ter mais tempo livre com o computador pessoal, mas foi o contrário, o ganho de tempo foi tão grande que os clientes começaram a exigir os trabalhos cada vez mais rápido, você acabou trabalhando mais ganhando menos. O que demorava dois dias e usava muita mão de obra, se conseguia fazer em meia hora e os preços abaixaram na mesma proporção.

Trabalhos de grande porte como uma identidade visual de uma instituição financeira, por exemplo, poucos escritórios podiam fazer. Antes, além do conhecimento, do saber fazer, você tinha uma equipe para a execução.

Com a entrada do computador houve uma democratização do trabalho, um indivíduo que tivesse trabalhado aqui no escritório por três, quatro anos, já adquiria conhecimento, o know-how, aí ele saía do escritório e conseguia fazer um trabalho grande sem ter que contratar muitas pessoas. O computador pessoal diminuiu o número de pessoas necessárias em um trabalho de grande porte. A concorrência aumentou e os preços caíram.

A Cauduro tinha umas 30 ou 40 pessoas, trabalhando naquela época, para fazer esses trabalhos grandes, um escritório médio com dez pessoas não conseguia fazer trabalhos de grande porte. Com o computador pessoal esses escritórios menores já conseguiam pegar esses trabalhos, aí a gente passou a ter uma maior concorrência para esse tipo de trabalho. Uma coisa que antes era impossível de fazer.

O design passou a ser uma commodities, o trabalho que antes poucos escritórios podiam fazer e tinha mais valor, passou a ser uma mercadoria banal.

Acredito que a Cauduro sempre fez branding, se você pegar o trabalho do Banespa, que foi feito no final dos anos 1970, por exemplo, para mim é o primeiro trabalho brasileiro de branding. Envolveu desde o nome que era Banco do Estado de São Paulo e mudou para Banespa, que antes era só um apelido e não o nome oficial do banco. Abandonou a marca que era uma marca cheia de ondinha e escreveu Banco do Estado de São Paulo e introduziu o logotipo que é aquele “sp” (do Banespa) com os traços em cima.

Outra mudança foi a sinalização, totalmente diferente do que havia no mercado, que era o logotipo em volume, branco sobre branco, uma das grandes novidades que esse logotipo trouxe na época. Eles mudaram todo o sistema de atendimento na agência, para aproximar o cliente do banco.

CARLOS DRÄNGER

Houve uma mudança no processo de fotocomposição antes do computador pessoal?

Sim. Mudou porque antes se trabalhava com tipos móveis. Antes da fotocomposição mandávamos fazer o que se chamava de glacê, que era uma impressão de um clichê. Digitávamos o texto em uma máquina de escrever, especificávamos fontes, corpos, entrelinhas e espaçamentos, e mandávamos para a Lastrì, que era um fornecedor de clichês e fotolitos. Eles montavam o chumbo e batiam um glacê, que recortávamos para fazer o paste-up. Depois é que entrou a fotocomposição, a fotoletra e o processo passou a ser fotográfico.

Como foi o primeiro contato com um computador?

Eu trabalhava na Olivetti, e na matriz, já estavam fazendo microcomputadores. Era muito difícil a importação, em função da reserva de mercado. Isso foi no início da década de 1980. Eram telas negras com textos em fósforo verde, rodando MSDOS. Terrível.

Na época você achou que ele poderia ser útil para o trabalho gráfico? Por quê?

Em 1988 ou 1989, um amigo querido, o Roberto Temin, trouxe um computador para a minha filha, o Commodore Amiga. Quando eu vi como funcionava, eu enlouqueci, e já pensei como uma ferramenta que poderia ser usada no meu trabalho. Não sabia que aquilo existia.

Alguém de seu conhecimento, na área do design, já usava computador?

O Roberto Temin, que trouxe o Commodore Amiga, era um deles. Tinha também o Kiko Mistrorigo, que trabalhou na Cauduro/Martino, entendia muito e dava suporte para nós. Me lembro que para fazer o talão de cheques do Banco Safra chamamos o Kiko para nos ajudar no fundo de segurança. Foi assim que eu descobri o Macintosh: fomos ao escritório dele ver como operava o computador. Acho que foi em 1989.

Como foram as primeiras experiências?

Foram meio complicadas. A pouca capacidade de memória do computador era limitante, haviam muitos trabalhos em que ele travava por não ter memória suficiente. Me lembro que os talões de cheque eram complexos, usavam uma memória enorme. Trabalhar com imagens nem se fala, era uma coisa meio que proibitiva.

Como foi que o computador chegou ao escritório?

Em 1990 ou 1991 compramos o primeiro Macintosh. Naquela época usávamos muito a fonte Univers, que veio com o computador. Digitamos um primeiro texto, imprimimos, e foi incrível! Não queria acreditar que aquilo era possível de se fazer em segundos. Naquela época as fontes não eram tão boas, os desenhos das letras tinham problemas, não tinham a

qualidade das fontes feitas na fotocomposição, mas para textos corridos e corpos pequenos funcionavam. Hoje são melhores.

Descobrimos então a utilidade daquilo, e equipamos o escritório com várias máquinas.

Como foi a transição para o computador?

Nós tínhamos uma equipe jovem que tinha mais facilidade para mexer do que eu. O Ludovico Martino e o João Carlos Cauduro nunca mexeram no computador. Ainda assim, orientando os operadores, criaram marcas memoráveis, com design impecável, tais como Lyptus e Embrapa (respectivamente). Me lembro que em umas férias o livro que eu fiquei lendo na praia foi o manual do FreeHand. Eu queria aprender a fazer direito.

Quais foram os programas utilizados?

O FreeHand, o Photoshop numa versão inicial, o Word para textos e o PageMaker. O programa que mais usávamos era o FreeHand, que foi um trauma quando foi descontinuado. Eu inclusive sou o único do escritório que uso até hoje.

Foram contratados técnicos? Demitiu-se os arte finalistas?

Não foram contratados técnicos e nem demitiu-se arte-finalistas, simplesmente se trocou a régua paralela pelo computador. A parte de arquitetura manteve a régua paralela, essa área demorou mais para se informatizar.

O que mudou na dinâmica do escritório e na metodologia do trabalho?

A dinâmica virou de perna para o ar, o que antes demorávamos dois meses para fazer, como por exemplo um manual de marca, começamos a fazer em uma semana.

Também houve impacto na parte econômica. Uma coincidência entre poder cobrar menos, porque gastava-se muito menos horas, e o mercado querendo pagar menos, ou podendo pagar menos, porque estávamos em recessão. Se não fosse o computador, não tínhamos como produzir por aquele custo.

Houve um plano econômico , o mercado começou a pagar menos e o computador viabilizou esse fazer gastando menos horas para produção.

Quanto à metodologia, queria registrar que as pessoas ganhavam um conhecimento gráfico, por fazer manualmente. Elas tinham que definir o espaçamento entre as letras, enfim, uma série de coisas que o computador viria a fazer automaticamente, nem sempre tão bem feito.

Houve uma perda referente à familiaridade e o conhecimento que se adquiria sobre os tipos gráficos e suas características. A nova geração que chegava já trazia esta lacuna na sua bagagem técnica.

Também houve mudança na maneira de se criar uma marca, com a nova possibilidade de se tentar “n” caminhos, quando antes tínhamos que fazer na mão, pintar, preencher, caneta de ponta fina, de ponta grossa, tínhamos que desenhar cada uma das idéias.

A nova possibilidade que se abria era irresistível, para todos os estilos de criadores. Privilegiou aqueles que criavam com base na experimentação, na tentativa e erro. Mas também aqueles que construía a solução na cabeça, na imaginação, e só depois sentavam para executar, como era o meu caso. A execução tornou-se muito simples e rápida.

As apresentações dos projetos tornaram-se muito mais ricas e completas, explorando as simulações de uso das soluções gráficas, fáceis de se fazer, com imagens, variações de cores, etc. Passou a ser possível apresentar uma nova marca na fachada da loja, como se fosse real, graças ao Photoshop.

Em quais tipos de trabalho eram utilizados?

Me lembro que a parte de desenho técnico, para produto e arquitetura ainda era feito na prancheta. Todo o resto passou a ser feito no computador.

Como era a entrada de dados e a saída para a impressão, fotolito e impressos.

Usávamos muito os bureaux, que começavam a surgir. A PaperExpress foi nosso primeiro parceiro. Eles tinham um *scanner* de cilindro com boa resolução, máquinas que faziam cópias coloridas de alta qualidade, e especialmente equipamentos que geravam fotolitos para impressão à quatro cores, num passe de mágica. Isto mudou a indústria gráfica.

Eram muitos disquetes circulando daqui para o fornecedor, as fotos eram muito grandes e ficavam no bureau, nós recebíamos uma versão em baixa resolução para trabalhar nos layouts. Depois usávamos uma série de mídias, SyQuest, Zip, até chegar ao CD. Fazíamos os arquivos duplicados. Já não conseguíamos abrir essas mídias que se sucediam numa velocidade espantosa, e acabamos perdendo várias coisas.

Em relação à prática do trabalho.

Com esta nova ferramenta entraram no mercado de fornecimento de design centenas de micreiros, fazendo todos os tipos de trabalho. Isto se deu a partir do meio da década de 1990: uma proliferação de indivíduos que entraram na área gráfica sem o conhecimento e a bagagem necessária, apenas confiando na mágica do computador pessoal e de seus programas.

Acredito que, de uma maneira geral, houve uma queda na qualidade geral dos projetos. Algo como uma certa “desprofissionalização”, ou seja, a ferramenta trouxe o amador para a prática profissional. Cabia ao mercado identificar, demandar e aceitar esta nova oferta. Como o mercado, via de regra, não tinha conhecimento para avaliar o produto, muita coisa de qualidade inferior vingou, por conta de preços módicos.

A Cauduro/Martino nunca se deixou contaminar pela facilidade da ferramenta.

Você acha, hoje, que mudou a maneira de pensar o design com a mudança de ferramenta?

Não. Acho que houve um impacto inicial, quando surgiu, alterando as relações econômicas e técnicas, ou seja, o modo de produzir design. Tendo como base o meu campo, que é a construção de marcas fortes para grandes empresas, a ferramenta passou a fazer parte do dia a dia, viabilizando não apenas nossa produção, mas o meio pelo qual nos comunicamos com os clientes e com o mundo.

Hoje encontramos sites que ofertam design de marcas por custos irrisórios, estruturados a partir de uma base de amadores que trabalham no risco. Tudo isso passa muito longe da nossa missão, ampliada e valorizada, inserida no que o mercado começou a chamar de Branding. O próprio mercado evoluiu quanto à percepção da importância do design, reprofissionalizando nossa atividade.

Entramos na era em que a tecnologia está disseminada, e os significados passam a ser os diferenciais. Que precisam ser expressos visualmente, através de concepções inovadoras e consistentes. Se foi feito com o mouse ou com a caneta, pouco importa.

Mas estão sendo feitos com o mouse, com certeza.

CHICO HOMEM DE MELO

Como foi o seu primeiro contato com um computador?

Meu irmão fez engenharia na Escola Politécnica da USP, quando ele começou a usar computador tinha aqueles cartões perfurados, eu estava no ginásio ou colegial e o papel de rascunho que eu usava eram esses cartões e papéis das impressoras matriciais que meu irmão trazia da Poli. Então eu tive esse contato muito cedo com o computador, primeiro com o meu irmão e depois com minha irmã, que entrou na primeira turma de computação do Instituto de Matemática da USP, no início da década de 1970. Depois em 1974, eu cheguei a fazer um curso de computação na Matemática da USP, iniciação à computação, achei um horror, aquilo não me seduziu em nada, era programação de computador na linguagem Fortran. Talvez eu até tenha pegado uma certa implicância, com a complexidade que era, eu gosto de matemática, mas aquilo foi demais para mim.

Quando o computador chegou ao escritório?

Me formei designer e trabalhei durante muito tempo sem ter nenhum contato com o computador, depois, na virada dos anos 1980 para os anos 1990, eu comecei a conhecer as primeiras interfaces e em 1992 eu comprei o computador. Me lembro do Vicente Gil e do Ronald Kapaz falando maravilhas do Macintosh, eles foram as duas pessoas que me orientaram e se expressaram com muito entusiasmo sobre trabalhar em um computador. No segmento em que eu atuava, editorial de livros didáticos, fui um dos primeiros a adotar o computador pessoal. As áreas que estavam mais próximas da cultura publicitária embarcaram muito mais rapidamente, as áreas mais distantes demoraram mais.

Eu era um dos fornecedores da maior empresa de livros didáticos do país, a editora Ática, e fui o primeiro, na Ática, a usar um computador. Comparado com a Oz eu demorei, mas em relação aos outros escritórios do ramo editorial eu fui um dos primeiros, lembro que vieram pessoas da editora visitar meu escritório e ver o equipamento. Foi um esforço financeiro significativo, tanto que eu comprei um só e tínhamos que revezar.

Como foram as primeiras experiências?

Foi muito difícil, para mim foi um pesadelo, a gente pedia pela volta da prancheta, trabalhei por 15 anos com a prancheta, na verdade sempre achei que o trabalho do paste-up era uma coisa medieval, essa coisa de você colar no papel e ficar acertando, sempre desenhei mas a lógica do paste-up sempre me incomodou, então quando surgiu o computador eu vi que aquilo não tinha volta.

Essa coisa do sofrimento em trabalhar com o computador é uma coisa de geração, é difícil de explicar, era o sofrimento de uma passagem, de uma cultura para outra, de uma cultura do Gutenberg para a cultura digital. É difícil de entender essa angústia cotidiana, foi uma coisa funda, dava para saber que não tinha volta, foi muito sofrido.

A transição foi rápida, não deu para esquecer o paste-up imediatamente porque ainda havia trabalhos em andamento, ou o esquema de trabalho ainda não permitia a transição para o computador, houve uma convivência, mas mais pelo trabalhos em andamento ou exigências do cliente, essa convivência durou um tempo. Eu diria que o processo inteiro demorou seis meses, entre a chegada do computador e a adaptação, até estarmos acostumados com a situação.

Todas as passagens anteriores foram um degrau, a mudança do linotipo para fotocomposição melhorou o trabalho, mas não mudou nada do raciocínio, o computador mudou o raciocínio, nada se compara, foi bem diferente.

Quais eram os programas utilizados?

Começou com o QuarkXpress e o FreeHand que eu carrego até hoje, ainda não migrei para o Illustrator. O Quark usamos até há uns dois anos atrás quando os clientes passaram a exigir o InDesign. A migração para o InDesign foi tranquila, foi fácil. Mas eu permaneço ainda com o FreeHand

porque é o programa que eu me sinto mais a vontade, é onde eu estou na prancheta, e vai demorar um pouco eu ter a mesma fluência no Illustrator então estou adiando até o limite.

Quais foram as dificuldades para conseguir programas?

Havia os técnicos que traziam e instalavam, sempre houve um técnico para acertar o computador, sempre tivemos apoio técnico. Esse foi um conhecimento que não adquirimos, nunca instalamos programas, sempre foi o técnico, nos poupamos dessa parte. Sempre operei os programas, mas não uso o computador, apesar de trabalhar há vinte anos na frente do computador, não me considero inserido na cultura digital, sempre fui um usuário de programas e nada mais, nunca me seduzi para ser mais do que isso.

O que mudou na dinâmica do escritório e na metodologia do trabalho?

Eu não gosto de usar a palavra metodologia, prefiro usar processo de trabalho. Acho que o processo ficou muito menos braçal, passou-se a fazer com mais precisão e menos esforço. Isso de ter um grau de perfeição, que eu nunca, jamais havia conseguido fazer para mim, é uma fonte de prazer. Passou a ser possível executar tarefas antes muito difíceis além de outras que antes não fazíamos.

Caberia acrescentar que você deixa de fazer coisas que você fazia que é o que se perde. Esse enorme ganho de tempo, que acabamos conseguindo com o computador também significa, por outro lado, uma perda do que podemos chamar de um processo de decantação das ideias, que não tem mais tempo de acontecer e que no processo anterior, com o *paste-up*, tinha.

O que eu faço com o computador é um grau de artesanato que eu nunca fiz na mão, eu consigo ficar bordando, consigo cuidar de detalhes em um grau de acuidade e precisão que é uma delícia, ninguém nunca vai perceber que está tão preciso, mas eu sim, isso é uma sedução o tempo inteiro, uma maravilha. Tive formação modernista, o computador para esse raciocínio é ótimo. Por outro lado, tem essa coisa do tempo, que tem um impacto muito grande, de você deixar de amadurecer os projetos, como antes, de investigar com calma, com mais atenção.

Uma impressão que eu partilho com todos que trabalharam antes da existência do computador pessoal é que o *paste-up*, a diagramação, era

muito laboriosa e ao mesmo tempo parece que hoje trabalha-se muito mais. As tarefas se multiplicaram numa proporção maior do que diminuiu o tempo de execução. Então eu diria que você acaba automatizando mais as soluções.

O exemplo que eu costumo usar é assim, houve uma época em que se perguntava para o designer se ele pensa com o lápis ou o computador e a resposta inteligente era falar: eu penso com a cabeça, então o lápis e o computador são instrumentos. Eu sou contrário a essa visão, acho que o pensamento está diretamente relacionado aos instrumentos que a gente usa, eu não penso com a cabeça em abstrato e daí o lápis ou o computador podem realizar o meu pensamento, não, meu pensamento se realiza na sua execução, na sua transformação em linguagem e quando eu uso o lápis eu sou capaz de pensar algumas coisas e não sou capaz de pensar outras e quando eu uso o computador é a mesma coisa. Então até na minha prática acadêmica eu não impeço que se utilize o computador, mas eu insisto e proponho exercícios que não usam o computador para pessoas que vão só usar esse instrumento o resto da vida, uso o espaço acadêmico como uma experiência de pensar de outra maneira, porque quando você faz com um lápis seja lá o que for, você pensa de uma outra maneira. Acho que o computador pensa por nós e uma das manifestações disso é uma homogeneidade, uma certa pasteurização da produção do design que se faz hoje.

Fazer elipses era um pesadelo, eram possíveis de se fazer, mas davam um trabalho tão grande que não se fazia. Com os programas vetoriais ficou fácil, colocamos para fora todas as elipses que carregávamos dentro de nós. Por outro lado, o computador deflagrou uma vontade de complexidade da linguagem gráfica com a sobreposição, a sujeira, o descontrole, que ao mesmo tempo precisa ser controlado, e permitiu o que chamamos de desconstrução.

Essa desconstrução não é fruto do computador no sentido dele favorecer essa linguagem, mas ele permitiu a fácil execução dessa vontade represada de complexidade. O cubismo, o futurismo, o dadaísmo, que retornam nos anos 1970, essas vanguardas chamadas de desconstrutivas, mas ainda difíceis e complicadas de executar. Aí surge o computador pessoal, em meados da década de 1980, que permite através de layers, gerar imagens com grande complexidade, antes possíveis, mas muito difíceis de executar, ele viabilizou essas manifestações.

Em relação a qualidade da tipografia no computador.

Passei vinte anos sem usar a fonte Univers, recentemente comprei a Univers Pro e na minha opinião continua ruim, migrou mal para o computador. Fiz um trabalho que usa essa fonte e comecei a corrigir o kerning letra a letra do texto, não pretendo mais usá-la. Eu sempre usei a Helvética neue e antes dela a Frutinger que migrou bem para uso no computador. Outra fonte que não ficou boa nessa transição foi a Gil sans o kerning é terrível.

Em relação às mídias e aos fornecedores.

Para mandar os arquivos usamos muito o disquete, tenho caixas deles até hoje, passamos para o Syquest que era uma mídia cara e acabamos perdendo todos os dados gravados neles. Depois foi o Zip, posteriormente o CD e o pen drive.

Os fornecedores de fotolito foram a PaperExpress e a PostScript, eles tiveram um papel importante na orientação de como trabalhar e dar saída para o material. O Dago (Dagoberto Caldas Marques Filho) da PostScript ajudou muito.

Primeiros trabalhos feitos com o computador.

O primeiro trabalho foi um livro de nome “Gramática nova”, foi o livro inteiro pensado no computador, foi feito com sofrimento e a angústia de quem está aprendendo a mexer na nova ferramenta mas, ao mesmo tempo, tendo um grau de autonomia e uma gama muito maior de elementos do projeto que podem ser controlados. Antes o trabalho dependia muito de fornecedores externos para sua realização, a maior mudança é que era possível eliminar uma série de etapas para a realização do trabalho, isso foi maravilhoso.

Apesar de os fornecedores serem de altíssimo nível, se você mudasse de idéia em relação à entrelinha, por exemplo, tinha que refazer, aí o custo e o tempo gasto tornava o trabalho inviável. Me sentia amarrado, pois a possibilidade de mudança no meio do processo, além do maior tempo despendido, era muito custosa.

Com o computador mudou radicalmente, você pode mudar os parâmetros enquanto está projetando, antes você tinha que antever tudo do projeto, não tinha a autonomia que foi proporcionada por essa nova ferramenta.

Mas essa autonomia é uma ilusão, o computador não mostra as suas limitações como nos processos anteriores, tem certos raciocínios que você tem que fazer em cima da mesa, não dá para fazer na tela. Temos a ilusão de que o trabalho é o que estamos vendo na tela, mas o trabalho final é o impresso, você sempre tem que simular a mídia final, sempre falo isso para meus alunos. As ferramentas mudam o raciocínio, você não pensa somente com a cabeça, é tudo junto. Se são outras as ferramentas pensamos coisas diferentes, é importante sair do computador e trabalhar com lápis, papel, o que for. O computador pode deixar tudo muito homogêneo, permanecendo em caminhos já trilhados.

CLAUDIO FERLAUTO

Como foi o primeiro contato com um computador?

Eu assinava a Print Magazine e a Communication Arts, então, tínhamos informação sobre o que estava acontecendo. Apesar dessas revistas serem meio refratárias às novidades tecnológicas, documentavam o que estava acontecendo e já apareciam os trabalhos feitos no computador, enfim, não ia ter muito jeito de escapar.

Alguém de seu conhecimento, na área do design, já usava computador?

O Newton Furia já trabalhava, fazia fotocomposição no computador e oferecia alguns serviços como composição tipográfica. Tinha gente que usava as máquinas, meio sem querer, achando que não ia funcionar, mas os grandes fornecedores acabaram usando e todas as gráficas começaram a usar.

Em São Paulo já tinham pessoas usando o Macintosh, inclusive na FAU.

Como foi que o computador chegou ao escritório?

Começamos comprando um Macintosh Si, contrabandeado, pois vivíamos a época da reserva de mercado. Custou dez mil dólares, em seguida compramos um modelo Ci e dali para frente sempre trabalhamos com o Mac.

Não sei dizer por que compramos o Macintosh. A pessoa a quem pedi para cuidar disso no escritório entendia de PC, fez o projeto, comprou o equipamento, e paralelamente compramos um Mac.

Eu tinha um conhecido que foi para os EUA e trouxe o computador e uma impressora laser PostScript que nos permitia checar o trabalho antes de sair os fotolitos, tudo custou o preço de um Fiat Uno de hoje em dia.

Naquele momento os computadores não ficavam obsoletos tão rápido, duravam uns seis anos e assim fomos comprando mais um ou outro. Teve um momento em que todos tinham o seu próprio computador, foi um ou dois anos depois do Plano Collor.

Como foram as primeiras experiências?

Trabalhávamos muito com varejo, não dava para passar tudo para o computador, então começamos a usar as máquinas para novos projetos.

Custamos a usar o equipamento regularmente, pois por um período tínhamos apenas uma máquina e priorizávamos alguns trabalhos, o resto continuávamos fazendo à mão. No escritório chegamos a ter dezessete pessoas na prancheta, não havia máquinas para todos.

Quais foram as dificuldades para conseguir programas naquela época?

Era tudo pirata, fora o Photoshop que veio com o escâner. Sempre alguém tinha o programa. Eu, recentemente, peguei uns arquivos do FreeHand antigo, e usando os disquetes do FreeHand 3, instalei e ele funcionou, peguei os arquivos e salvei numa versão do programa mais atual.

No Bom Retiro tinha um maluco com todos os computadores antigos e os softwares funcionando, ele consertava as máquinas. Íamos lá, às vezes, abrir arquivos e fazer a manutenção dos computadores.

Como foi a transição para o computador?

Não teve encantamento, não dava tempo, tinha muita coisa para fazer o Gilson Ruiz e eu é que mexíamos com as máquinas. O Gilson acabou ensinando todo o resto do pessoal, inclusive a mim.

Quais foram os programas utilizados?

O PageMaker, o Photoshop que vinha quando você comprava o escâner, Word, o FreeHand e depois com o QuarkXpress, até hoje trabalho com o Quark, porque tenho um monte de trabalhos antigos que precisam ser abertos por ele. O InDesign ainda não existia, veio muito tempo depois.

Foram contratados técnicos? Demitiu-se os arte-finalistas?

Em 1992, eu e a Cris fomos para a Europa e Estados Unidos a trabalho, eu escrevia para o *Estado de S. Paulo* na época e visitamos sete escritórios.

Visitamos um escritório em Milão, outros quatro em Roma e depois mais dois em Nova York. O maior escritório na Europa tinha sete pessoas.

Quando voltei fiquei só com quatro pessoas, já não tinha mais nada feito manualmente a não ser o trabalho da Cris, que era ilustradora, além de trabalhar com aquarela e lápis ela passou a usar o FreeHand.

Dimensionei o escritório para atender menos clientes. Vi que uma estrutura reduzida dava o mesmo retorno do que trabalhar com uma estrutura grande.

Mudei o foco, eu vinha de uma expansão, você fechava um projeto e contratava gente, quando voltei mudamos o processo, não contratei mais ninguém, não dava mais. Quando contratava um novo funcionário, tinha que comprar uma máquina de três, quatro mil dólares. Antes você comprava uma régua paralela, dois esquadros e uma lapiseira.

O que mudou na dinâmica do escritório e na metodologia do trabalho?

Acho que mudou lentamente, ao longo de um tempo razoável, deu para se adaptar, não houve uma mudança de um dia para o outro. Fomos um dos primeiros escritórios a ter máquina e aceitá-la como uma coisa inevitável, mas levou provavelmente uns cinco anos para essa mudança ser total, alguns projetos de arquitetura, de desenho, até pouco tempo atrás, ainda usávamos régua paralela.

Para mim, sempre foi uma ferramenta que acelerava o processo, a grande vantagem da máquina é essa, ela estabelece uma nova estética, uma nova linguagem, mas você acaba purgando isso, acaba limpando, a coisa da elipse, não dá para usar a elipse em toda a marca, todo mundo fez e virou carne de vaca, muitos usavam todos os efeitos de uma vez... ficava aquela coisa com cara de corel... agora melhorou.

Em quais tipos de trabalho eram utilizados?

Fazíamos basicamente arte-final de anúncio, para o Shopping Eldorado e o Supermercado Eldorado, mas também tinham cardápios dos restaurantes e cartazes.

Paralelamente a gente trabalhava com bancos. Fizemos o projeto de identidade do Banco Crefisul, trabalhamos com o Banco Sul América, sinalização para o Bradesco. Muitos dos bancos que trabalhamos não existem mais, o BMD, o Banco de Boston, o Crefisul, para os quais fizemos todo tipo de design corporativo.

No começo do Crefisul havia alguma coisa em paste-up mas em 1992 já era tudo no computador e fazíamos um monte de fundos de cheques com programa vetorial, o cheque era uma mídia, as pessoas usavam cerca de duzentos cheques por mês no período da inflação alta.

Como era a entrada de dados e a saída para a impressão, fotolito e impressos.

Como hoje, já havia o PostScript. Naquela época, eu tinha uma impressora matricial e uma laser com Postscript para checar a saída para o fotolito.

O escâner em alta resolução era feito fora, quem fazia os retoques nas fotos e os fotolitos era o Armindo Cerejeira. Usávamos também a Burti, o Brunner, o Studio 3, a Linoart e quando precisávamos fechar o arquivo eu chamava o Armindo. Nunca quis gastar meu tempo com o fechamento de arquivo.

Tinha o problema da memória das máquinas, eu nunca tive máquina potente porque nunca tratei imagem aqui, eu fazia fora, não dava para rodar nas máquinas que tínhamos então usávamos fornecedores mais equipados.

Como os custos foram absorvidos?

Eu nunca perdi dinheiro, mas acho que ao longo do tempo você não repassou tudo, antes do computador eu fazia o relatório anual de uma empresa alemã e vivia o ano inteiro desse projeto. Vivia dos honorários, das comissões de fotocomposição, fotolito e gráfica, fechava o ano com aquele rendimento.

Hoje, você escreve, digita, revisa, fotografa, retoca, gera filme, faz prova e não cobra por tudo isso, ou seja, ao longo do tempo perdemos remuneração.

Quais foram os primeiros trabalhos feitos?

O nosso primeiro portfólio não tem computador, foi de 1982 até 1987, tudo feito em past up manual. O segundo, de 1987 a 1989 já tinha, o catálogo ainda foi feito na Linoart, a marca Pulsar com a elipse foi feita no computador.

Era muito difícil desenhar elipses, tínhamos que fazer com um instrumento que fazia apenas um quarto do desenho, a linha era feita com nanquim e depois era retocada. Quando apareceram os programas FreeHand, Illustrator e Corel ficou fácil.

Sobre a tipografia.

Na tipografia a pior coisa que aconteceu foi a fotocomposição, foi pior que um tsunami, tinha baixíssima qualidade e ainda bem que durou pouco.

A primeira transição das provas de composição metálica para as novas mídias, foi o xerox. Xerocávamos os tipos, retocávamos à mão, fotografávamos e fazíamos os negativos.

Os primeiros desenhos de fontes para o computador eram todos uma porcaria. Quando a Adobe começou a fazer fontes ela contratou Sumner Stone e ele resolveu fazer uma coisa bem feita.

Na Emigre era tudo bicho-grilo, coisa de hippie, faziam fontes de baixíssima definição. No entanto a Zuzana Licko, co-fundadora da Emigre, tornou-se um gênio, a maior tipógrafa do século 20, evoluiu e entendeu o PostScript, depois de trabalhar muito com bitmap.

Hoje eu acho que a Zuzana deve odiar aquelas coisas, tudo que ela fez, se pudesse enterrava. Ela se tornou uma tipógrafa com uma visão contemporânea, ela tem uma coisa do olhar e um primor de desenho, coisa que ela desenvolveu no computador, com lápis ela não desenhava nada, esse é o novo profissional, não precisa de lápis, caneta, nada disso.

Mas eu não posso prescindir do lápis e da caneta como raciocínio, como modo de pensar, assim como o modo de escrever. Antes eu só escrevia na máquina, depois eu só escrevia à mão e depois passava para a máquina. Quando trabalhei em jornal, durante seis anos, só escrevia a máquina, não conseguia escrever à mão.

Não é a ferramenta é o modo de pensar que importa. Se quero escrever algo reflexivo, escrevo à mão e se vou organizar para editar, vou digitar. Digitar no iPad para mim não faz sentido, mas para um jovem já é natural digitar no celular.

Os ícones como representação das ferramentas de trabalho.

Naquele tempo surgiu o sistema operacional gráfico que entendo como uma ponte cultural entre o mundo mecânico e o mundo digital. Por exemplo, se os computadores não tivessem teclado as secretárias não iam reconhecer o computador como um editor de texto. Isso é uma ponte cultural que facilitou a passagem do mundo mecânico para o digital.

Hoje não precisamos mais de um teclado físico, o tablet e o celular mostram isso. Poderíamos escrever falando para um tablet. Essas passagens são pontos culturais, pontos repertoriais.

Os ícones que representam as ferramentas hoje ficaram antigos, você consegue interpretar alguns e outros você tem que ler e interpretar o que eles fazem, eles não são mais necessários. Porque e-mail é carta? Ninguém escrevia tanto, ou mandava tantas mensagens antes do e-mail, os alunos escrevem muito mais hoje do que quando éramos estudantes: escrevem todo dia, não importa se escrevem mal, importa que eles escrevem e lêem o tempo inteiro. A geração passada não.

GIOVANNI VANNUCCHI

Como foi o primeiro contato com o computador pessoal?

Em 1987, meu cunhado, engenheiro eletrônico, resolveu fazer um grupo para aprendermos a mexer nesse objeto estranho. A gente chegou a fazer algumas aulas, eu, minha mulher, minha cunhada, com ele dando aula no PC. Aí apareceu o Mac e as aulas no PC se tornaram inúteis.

Quando você teve essas aulas enxergou essa máquina como algo que poderia ajudar o designer?

Sim, estava claro que seria o futuro. Não dava para se imaginar sem saber mexer no computador. A minha iniciativa de começar a se instrumentalizar, mesmo de uma maneira caseira e amadora para aprender a usar é porque, para mim, estava claro que o futuro dependia de saber mexer nessas máquinas.

Nessa época você conhecia alguém que já utilizava o computador pessoal, nas artes ou no design gráfico?

Nas artes, lembro do Waldemar Cordeiro que foi o primeiro que eu saiba que começou a usar o computador para gerar arte. O trabalho dele foi pioneiro, pelo menos no Brasil. Essa coisa de usar códigos de computador para gerar imagem, na época, era revolucionário.

No design talvez tenhamos sido o primeiro escritório de design a ter computador, isso foi em 1989. Nós ainda temos essa máquina no escritório, como lembrança.

Como foram as primeiras experiências?

Compramos nosso primeiro computador, acho que um Mac SE, e decidimos ter aulas com o André Silveira, um conhecido que já trabalhava com Macintosh. Nós, os três sócios e um rapaz que era o nosso “faz tudo”. Fomos aprendendo e fazendo na unha. No começo a gente dividia, tinha um computador para os três, tinha até uma tabela de horário.

O computador era muito caro na época, mas não dava para você ficar só um período trabalhando e o outro fazendo só à mão, a coisa foi ficando inviável, quando você começa fica difícil voltar atrás. Com o ganho de tempo e de abertura de possibilidades que o computador dava, era difícil voltar atrás. Depois que você inventou o fogo, comer comida crua fica complicado.

Os programas eram o QuarkXpress, o Illustrator e Photoshop. O Photoshop um pouco depois. A gente estava na linguagem do vetorial e da diagramação. O Quark foi importante no trabalho de diagramação de páginas, nessa coisa editorial.

Aprendemos e usávamos, diferente de alguns designers mais antigos, que nunca mexeram. Já era uma questão geracional. Há vários que conheço que sempre trabalhavam com alguém manipulando a máquina e eles ficavam dando as diretrizes. A gente enfiou a mão na massa.

Como foi a compra do computador e dos programas?

A gente importava, não lembro em que condições, mas acho que era oficial, tanto que fomos roubados e trouxemos tudo de novo e o seguro pagou. Lembro que trazíamos de fora e quando fomos roubados foi um problema.

Demorou dois meses para os novos chegarem, a dinâmica de você comprar uma máquina era complicadíssima. Os programas a gente comprava, pelo que eu me lembre, em geral, tínhamos um original.

O que mudou na dinâmica do escritório e na metodologia do trabalho?

A mudança foi que os clientes acharam que tudo dá para fazer em meia hora, o que, obviamente, não é verdade, apesar de ainda hoje eles acharem isso, o computador trouxe esse mito que é apertar um botão e o resultado sai.

Uma vez que ele, com certeza, agiliza o projeto, o trabalho e isso é sensacional, ele também trouxe uma cultura junto ao cliente de que tudo é possível em um prazo mínimo. Teve um impacto enorme no grau de exigência por parte dos clientes, acho que isso foi uma coisa danosa que o computador trouxe.

Por outro lado na dinâmica do trabalho foi sensacional, ele abriu um leque de opções de visualização. Antes você recortava um xerox de fontes para ver se aquele logotipo ou aquela página funcionava com aquela tipografia, hoje você testa 25 fontes em poucos segundos, ou cores, ou texturas.

Obviamente isso mudou completamente a maneira de trabalhar e o universo que o computador te abriu. Toda a produção de artes-finais: antes tinha aquele monte de layers (se refere ao papel manteiga com instruções sobre a arte final) para saber aplicação de cor, posição e tamanho de imagem e outras informações, hoje, o arquivo já tem tudo, você tem um ganho no produto final gigantesco.

Mas eu acho que, sem fazer um discurso saudosista, sou muito feliz de ter começado a trabalhar sem o computador porque eu acho que as novas gerações não têm essa percepção material do que é um processo gráfico.

Um dos nossos designers levou as estagiárias para a Escola Senai Theobaldo de Nigris para ver o que é a vida real, tudo não se resume à tela do computador. Elas adoraram. Eu acho que ter começado a profissão antes do computador, foi uma oportunidade única de entender o processo. Viabiliza o que está na tela, acho que talvez os jovens percam um pouco essa noção do real ou qual é o processo como um todo.

Em quais trabalhos eram utilizados?

Todos, desde projetos editoriais, capas de disco, logotipos. Para você ter uma idéia, antes do uso do computador, tínhamos uma máquina Repro , tirávamos as fotos, fazíamos os filmes, as telas de serigrafia e fazíamos os layouts em serigrafia, impecáveis, uma loucura, um trabalho artesanal fantástico. Imagina com o computador o ganho de tempo, de custo e de processo que nós tivemos em função disso. Usávamos o computador para tudo, desde o editorial, embalagem. Algumas soluções gráficas, tipo uma pincelada, uma coisa mais gestual ou alguma ilustração que fizesse parte de um trabalho ainda fazíamos manualmente, mas o trabalho como um todo, o produto final saía do computador.

Como era colocar informação no computador e como era a saída dessa informação?

A saída de informação teve muitas mídias, o disquete, SyQuest, Zip. E tinha o *scanner* de transparência para os cromos, para fazer um layout, isso acho que em 1992.

Eu lembro muito da gente usando o *scanner*, seja o plano ou para cromo, era o que usávamos para inserir informação no computador.

Como foram absorvidos os custos?

Incorporamos como um mal necessário. A relação é sempre a média dos custos da operação como um todo. Não foi uma relação direta.

Quais foram os primeiros trabalhos feitos no computador pessoal?

Foi uma cadernetinha que nós fizemos para marcar a entrada numa nova década, a de 1990. Foi o primeiro trabalho que fizemos no computador, foi para mostrar para fora (o mercado) o que a gente estava usando.

Lembro, por exemplo, das embalagens do detergente Omo onde usamos a explosão de luz que era o elemento característico. O famoso brilho por trás do Omo era completamente gráfico e duro e quando entramos para fazer o Omo usamos o computador para o degradê, um elemento que mudou a vida e todo mundo começou a usar porque antes não havia essa possibilidade, ou você era o rei do aerógrafo e dava muito trabalho.

Os programas te permitiam a introdução da luz no bidimensional e no gráfico, o computador trouxe isso de uma maneira impressionante. A embalagem do Omo foi um trabalho impactante, o splash que tinha por trás deixou de ser uma coisa gráfica e chapada e passou a ser algo luminoso. Esse foi um elemento de forte efeito como resultado final.

Ganhamos o Omo por isso, deixou de ter cores duras e passamos a ter uma explosão de luz que tinha tudo a ver com o 'branco mais branco' (slogan do produto).

Na nossa área eu não lembro de alguém antes de nós, eu acho que fomos os pioneiros dessa história. Na área do design gráfico.

Houve alguma discussão sobre esse novo modo de trabalho na Associação dos Designer Gráficos (ADG)?

Não me lembro, acho que não, o que a ADG tentou durante muitas vezes foi chegar em um acordo para os programas serem mais baratos para seus associados, mas nunca funcionou.

Você acha que mudou a maneira de pensar o design com a mudança de ferramenta?

Com certeza! Vejo que no jovens quase não existe o hábito de, antes de sentar em frente à máquina, começar a desenhar à mão, rabiscar algumas idéias, experimentar algumas alternativas através de esboços. O computador te oferece soluções "quase prontas". Isso muda sua maneira de pensar.

Ao mesmo tempo o leque de ferramentas que temos à disposição é tão gigantesco que seria impossível sem o computador se aprofundar em linguagens que temos à disposição hoje.

Vejo por outro lado um movimento interessante atual pois depois da saturação da linguagem gráfica "de computador" busca-se uma busca de soluções limpas e mais simples abandonando os degradês, sombras, luzes e efeitos tridimensionais, tão usadas com o deslumbramento com o computador.

GUTO LACAZ

Sobre o aprendizado.

Foi muito empírico, eu não tive formação, embora eu tivesse feito um curso de comunicação visual na faculdade, era muito rudimentar, nunca chegava as vias de fato, você fazia as artes e parava ali, aquilo não ia ser impresso. Você fazia o logotipo, entregava para o professor e estava pronto. Eu tive como professor o Ricardo Ohtake, mas na faculdade você não via o trabalho indo para a gráfica parava no professor não tinha consequências.

Quando eu saí da faculdade conheci o Mario Cafiero, que era um profissional da editora Abril e sabia tudo de gráfica, foi ele que me ensinou como preparar uma arte final e analisar provas. O Rafic Farah e o Ricardo van Steen também me ajudaram muito, dividíamos trabalhos e aprendia muito.

Como você encarou a mudança do compasso para o computador?

Eu vejo o computador como um maravilhoso instrumento, uma ferramenta.

Eu tive muitas dificuldades de aprender. Só sei um pouco de Illustrator com o qual faço tudo o que preciso. Antes as coisas demoravam para serem feitas, encomendava um texto, fazia a arte, mandava fotografar e aí ficava esperando chegar. Agora fazemos tudo sozinho, criamos, preparamos, produzimos.

Ganhamos liberdade e nos livramos de duas a três empresas que nos atrasavam e nos cobravam caro.

Qual foi o primeiro contato com um computador?

Foi com o Julio Plaza, no começo da década de 1980, uma máquina enorme que precisava de operador, ele chamou vários artistas para fazerem trabalhos de arte digital, era mais pegar o trabalho e formatar para aquela linguagem, você falava o que queria e o operador construía. Teve outro da empresa Intergraph, foi o Mario Ramiro que me levou, teve uma exposição no Masp, a primeira de arte digital.

Naquela época eu achei que ia ser uma coisa muito remota, até chegar no escritório ia demorar.

Como foi o primeiro contato com um computador pessoal?

Com o computador pessoal foi em 1989, no começo do ano, meu amigo Mario Cafiero, disse que estava fazendo um livro com o computador. Eu achei uma roubada porque já tinha visto os outros computadores que eram do tamanho de uma geladeira, uma coisa enorme com operador, mas fui ver e eram os Macs, já tinha um escritório cheio de Macs, me mostrou o mouse, fez umas figuras e aí eu falei: quero um desses.

Mas aí passei por toda uma punição que fazia parte da compra de um computador naquela época, em 1989.

Como foi a compra do primeiro computador?

Em 1989, o Mario Cafiero me falou do Jairo, que importava no contrabando, naquela época era contravenção ter computador importado por causa da lei de reserva de mercado para informática. Só podia vender os computadores nacionais que eram os da Itautec, Labo, Prológica e eles não deixavam entrar o computador estrangeiro. Aí o Mario falou para comprarmos do Jairo. Fomos eu, o Mario e o Walter Ono fizemos um acordo com o Jairo e compramos o Mac Si, um modelo pequeno.

Só que caímos no maior cambalacho, tivemos que pagar acho que 10 mil dólares, era muito dinheiro, tinha que ser à vista, em dólar. A entrega do equipamento seria em 15 dias. Claro que esses 15 dias viraram sete meses, ele sumiu, não atendia ninguém e nós não sabíamos mais o que fazer. Os três tinham caído no conto do vigário, até que um belo dia o Jairo falou que as máquinas haviam chegado.

Com os computadores em mãos chegaram os problemas, nenhum dos três sabia operar. Aquilo era muito novo para todos nós. Eu comprei Mac porque me falaram, eu nem sabia qual era a diferença entre Mac e PC.

E os programas?

Os softwares meio que vinham junto com o computador, a gente foi mal acostumado a ter que comprar no contrabando e a piratear os programas, um copiava do outro, era o PageMaker, o Illustrator e o Photoshop. Eu comecei a trabalhar com o PageMaker para editoração e para o Illustrator arrumei uma professora, uma menina que vinha e fui aprendendo, mas eu sofri muito para aprender. Fui usar profissionalmente era muita responsabilidade e eu tinha muito medo de errar e errei muito.

Na rua Augusta havia a PaperExpress, chegava lá e tiravam o filme que não batia com nada e eu tinha que fazer tudo de novo e tinha que pagar, todo mundo errou. Foi uma adaptação difícil, mas eu vi que se eu não aprendesse aquilo eu estava frito porque o computador havia chegado para ficar. Ao mesmo tempo fui me encantando, muita coisa que fazíamos no nanquim, no computador era mais fácil, a arte-final era mais limpa, mais precisa, mas foi bem difícil, era um tal de um ligar para o outro e ficar perguntando como fazia isso ou aquilo foi um network de troca. Mas isso teve um custo social altíssimo, a gente precisava da máquina para trabalhar e ao mesmo tempo éramos contraventores porque a importação era proibida, até bobina de fax não podia comprar até que o (governo) Collor liberou a importação.

Eu trabalho com o Illustrator 8. Para o que eu quero fazer, funciona. Ai salvo em PDF.

Eu tinha FreeHand no primeiro computador mas acabei dando certo com o Illustrator. Sofri com as ferramentas vetoriais, achava praticamente impossível fazer concordâncias, mas com o tempo criei destreza e hoje me dou bem com o programa, o que quero eu faço. Quando eu não consigo, eu mando para o Mario Cafiero que sabe tudo do Illustrator e ele me ajuda.

Eu comecei fazendo errado no computador, nunca peguei um tutorial, fazia na raça. Eu fiz trabalhos enormes que hoje eu não acredito como fiz aquilo, parecia que estava trabalhando em uma máquina de escrever até que conheci pessoas que sabiam fazer direito e eu as contratei e fui fazer a direção de arte. Mas durante um bom tempo eu fazia tudo.

Me lembro que eu peguei uma revista para fazer logo quando comprei, até falei para os clientes que eu estava comprando o computador e íamos fazer a revista com ele. Entrei pelo cano, saiu tudo errado. Eu não soube administrar o trabalho e deu muito errado, esse foi o rito de passagem.

Antes do computador pessoal você contratava arte-finalistas?

Sim, eu fiz várias revistas e revista precisa de arte-finalista. Eu fazia a direção de arte e tinha a equipe que fechava. Sempre tive essa relação, sabia da necessidade de alguém para certo tipo de trabalho.

Hoje quando faço uma revista, eu faço um diagrama, escolho a fonte, passo o diagrama para o Baptistella, que é diagramador e fico dando as instruções, formato para o meu gosto e ele vai pilotando.

O processo de trabalho mudou?

Desenho à mão livre. Eu sempre desenho à mão livre e depois eu “escaneio”, vejo o desenho na tela e “vetorizo”. O computador é uma ferramenta, ela facilitou, te deu autonomia. antes a gente tinha, pra fazer o logo, por exemplo, eu desenhava um triângulo e embaixo tinha que escrever Minas Gerais, aí eu ligava para a CameraPress e no dia seguinte o motoboy vinha trazer a fotocomposição, aí vinha o texto pequeno, tinha que voltar, demorava uma semana para montar a imagem e o texto. Ai quando chegou o computador a gente podia usar a fonte que quisesse, aumentar proporcionalmente, era uma maravilha, eliminava etapas e economizava, acabaram com a fotoletra, fotocomposição e as cópias fotográficas.

Teve gente que soube acompanhar os tempos como a CameraPress e algumas fecharam como a Takano. A gráfica com a qual eu trabalhei durante 30 anos, a Copibrasa fechou. Nessa mudança teve gente que ganhou dinheiro e gente que faliu.

Eu me lembro que eu fui na casa do Dudi Maia Rosa, artista plástico, e ele estava num dilema sobre a compra de um computador. Ele acabou comprando um PC. Fui na casa dele, ele comprou uns três ou quatro anos depois de mim e ele fazia coisas maravilhosas. Ele não tinha a responsabilidade, ele brincava no computador e eu não. Eu tinha a revista para fazer, não podia errar. Meu método de aprendizado foi muito sofrido porque eu não tive um contato lúdico com o aparelho, foi muito sério, tinha que dar certo e essa foi a minha escola.

Entendo o computador como um instrumento necessário e contemporâneo. Todo mundo estava comprando e quem não tivesse, estava frito.

Sobre a entrada e saída de informação do computador.

Eu tinha uma impressora laser preto e branco, depois eu comprei uma colorida pequena e mais tarde eu comprei uma tamanho Ao que está encostada. Quando acabou um dos toners foi muito difícil de achar e custava muito caro. Ai eu tirei ela da mesa e comprei uma pequena que é só para imprimir documentos.

Agora quando tenho que imprimir levo numa gráfica rápida num pen drive e imprimo no tamanho que quero. Hoje a maioria das coisas vai por email. Esse ano (2012) só fiz um trabalho impresso, foi um calendário.

Meus arquivos sempre foram pequenos, nunca tive problemas para guardar imagens. Ainda guardo os disquetes, o Syquest sumiu e tenho um monte de Zip drives que ainda tenho o leitor. Eu vou guardando por ser informação, na verdade não tenho nenhum arquivo que eu considere essencial.

Tive dois scanners, o primeiro quebrou uma coisinha e não adiantava mais consertar, quando você troca de computador as entradas mudam, os cabos não são mais compatíveis e os programas não funcionam mais. O que eu comprei depois que o primeiro quebrou ainda funciona.

Primeiros trabalhos no computador.

A Revista Jungiana foi o primeiro trabalho feito no computador. A revista era uma apostila, então eu aumentei o formato, fiz o logo, defini um padrão geométrico para as capas, ficou bacana. Tinha ícones, vinheta, intertítulos, tenho o maior orgulho desse trabalho. Esse foi o primeiro trabalho que eu fiz no computador.

O que mudou no seu modo de trabalhar depois que começou a usar o computador?

Comecei a usar mais rebatimento que eu gosto muito. Ferramentas, como a de girar a figura facilitaram o trabalho, ficou mais prático. Tem algumas coisas que você percebe que é coisa feita no computador, pode ser uma coisinha e você percebe. Na tela muito rápido, existem muitos recursos que você poderia ter feito antes do computador mas que, agora, você faz porque tem de uma maneira fácil.

Você acha que seu trabalho teve uma padronização?

Não, cada cliente, cada solicitação vai gerar uma imagem diferente. Eu uso muito algumas fontes como a Futura, tem algumas coisas que eu sei que funcionam. Ao mesmo tempo eu procuro tipografias diferentes, o cliente nem percebe mas para mim é uma conquista quando eu mudo. Tem umas cinco fontes que eu adoro que são a Garamond, a Futura, a família da Helvetica Neue, a Impacte as Bodonis eu procurei muito para chegar nelas. Fonte é uma das coisas que mais me emociona.

Sobre o período da reserva de mercado.

Foi um negócio totalmente pirata, mambembe, não tinha assistência técnica, não tinha acesso, era tudo escuso, uma coisa patética. Isso gerou uma má conduta em todos nós. A gente era obrigado a ser contraventor para poder trabalhar.

HUGO KOVADLOFF**Como foi o seu primeiro contato com um computador pessoal?**

A primeira vez que eu ouvi falar que o computador podia ajudar no trabalho de design foi na agência SAO , acho que em 1988/1989, através do Roberto Duailibi. Ele foi até a SAO que ficava a poucos metros da DPZ, na rua Gumercindo Saraiva e nos disse que queria mostrar algo fantástico, que iria mexer com a gente e o futuro do design : um desenho feito num computador.

O Roberto Duailibi tinha um computador pessoal na casa dele porém, até essa data a agência DPZ não era informatizada.

Me lembro até o dia que um produtor gráfico me ligou falando que queria me mostrar algo incrível, eu perguntei o que era, era um fax. Isso foi o começo de uma revolução, mandar as provas de correção de texto pelo fax já era muito mais rápido do que mandar pelo office boy que pegava um ônibus, ia até a cidade, voltava.

Saí da SAO junto com o Milton Cipis e o Claudio Novaes no final da década de oitenta para criar o nosso escritório, a D Designers e foi nesta empresa que tive meu primeiro contato com um computador.

Como foram as primeiras experiências?

O trabalho do Banco Bamerindus foi o primeiro grande projeto de identidade visual na D Designers que começamos a fazer no computador.

Compramos dois Macintosh e contratamos um jovem designer que nos ajudava na operação dessas máquinas com paciência, habilidade e talento.

No início, como era de se esperar, tivemos alguma dificuldade para entender o funcionamento dos computadores. Éramos de uma geração que tinha passado toda a nossa formação fazendo com a mão e com ferramentas como compasso, régua T, esquadro, curva francesa, escala. Teve muita gente que, nessa nova década, se viu marginalizada do processo.

Quais programas eram utilizados?

FreeHand, QuarkXpress e depois o Illustrator, Photoshop, InDesign.

Quais foram as dificuldades para comprar os computadores?

Como no Brasil tinha reserva de mercado de informática era muito difícil e caríssimo comprar equipamentos.

Em 1996, fui para a Young&Rubican. A agência pretendia trazer a Landor para São Paulo e eu me integrei à equipe que estava sendo montada para operar junto a Landor. Na época os custos para adquirir computadores no Brasil eram absurdos. Lembro o espanto dos americanos ao saber o preço de uma máquina aqui no Brasil. Aliás, isso não mudou muito.

O que aconteceu com os arte finalistas?

Encontrei há pouco tempo um profissional que foi arte finalista da DPZ. A DPZ tinha um andar inteiro de produção, de arte final, de pasteup.

Ele tinha sido escalado pelo Petit para finalizar os manuais do Banco Itaú, resultado do projeto de revisão de identidade visual do banco que fizemos lá com a participação do Alexandre Wollner.

Eram três manuais enormes e ele ficou muito próximo da gente. Depois que eu saí eu ainda ouvia falar dele mas depois perdi totalmente o contato.

Um dia durante um evento no interior de São Paulo, reencontrei esse profissional. Foi incrível. Ele me perguntou se eu continuava na área e eu disse que sim. Ele me disse que não mais.

Se viu excluído daquilo que ele sabia fazer, ele já não servia mais para isso.

O seu trabalho era agora desenvolvido numa máquina e ficou absolutamente desorientado, porque foi uma mudança muito rápida e ele não tinha clareza do que tinha acontecido.

Me contou que se aposentou jovem ainda e foi morar no interior.

Me marcou muito o que ele me disse e me deu muita tristeza ver esse profissional excluído do mercado.

Ele era excelente, um profissional preparado para fazer esse trabalho de arte finalista, cheio de detalhes e com necessidade de “capricho”.

Teve muita gente que não conseguiu se adaptar ao computador, trabalhar na frente da tela com um teclado e mouse.

Estes profissionais foram sendo substituídos por uma nova geração familiarizados com as novas tecnologias.

O que mudou na dinâmica do escritório e na metodologia do trabalho?

A metodologia não mudou, o que mudou foram as ferramentas. E com elas mudaram foram os prazos, tudo se agilizou, o trabalho passou a ser feito muito mais rápido do que se fazia antes.

Uma arte-final de um logo, uma quadrícula que fazíamos em nanquim às vezes levava dias fazendo. Testes de espaçamento entre letras se faziam na mão, se colava, fotografava, fazia de novo, no computador era tudo muito rápido. Mudaram os prazos e as exigências dos clientes.

Perdeu-se alguma coisa no caminho?

Os profissionais tiveram que se adaptar aos novos tempos.

O computador facilitou alguns processos. Não era mais necessário ter habilidades manuais especiais para fazer determinados trabalhos.

Porém, não podemos esquecer que sem conceitos, sem idéias, sem uma metodologia o design não existe.

Algo que foi se perdendo com o uso do computador foi a habilidade e prática do desenho a mão livre.

Junto com as novas tecnologias, mudaram alguns aspectos do fazer design.

Nesse novo contexto a área do design onde atuo, isto é identidade de marca, foi tendo algumas mudanças, até chegar ao o que hoje se chama branding.

A gestão da marca e o pensamento estratégico fazem parte desse novo contexto.

Em quais tipos de trabalho os computadores eram utilizados?

Tudo o que era desenvolvido nas pranchetas foi canalizado para os computadores.

Por exemplo, facilitou muito a editoração de textos. A régua tipográfica com medidas em cíceros para verificar a distância entre as linhas de um texto foi deixada de lado.

Fomos abandonando aos poucos a Letraset, o Letrafilm. Todo tipo de trabalho que anteriormente se desenvolvia com régua 'T', escala, curva francesa, etc. era feito agora no computador. Tudo muito mais rápido e mais preciso.

Relação com os fornecedores.

As empresas começaram a se informatizar e ofereciam serviços de fotolito, impressão digital.

Trabalhamos com algumas empresas que surgiram por causa do computador e as mais antigas tiveram que se informatizar para sobreviver.

Primeiros trabalhos feitos.

Foram na D Designers no início da década de 90 para o Banco Bamerindus, Banco BMC, Impacel, Bastec, Banco Sibisa, etc.

O trabalho com o Alexandre Wollner.

Foi meu primeiro trabalho na área. Alexandre foi um dos meus principais mestres.

Apreendi muito. Ele tinha estudado na escola de Ulm e foi um dos precursores no campo da identidade visual aplicada às empresas e indústrias paulistas.

A biblioteca dele era fantástica, ele tinha assinaturas de revistas estrangeiras e assim podíamos acompanhar o que acontecia em outros países principalmente da Europa e EUA.

Me lembro sempre dos trabalhos e apresentações do Alexandre. Foi um aprendizado que marcou a minha trajetória profissional.

O trabalho na DPZ.

Quando cheguei na DPZ, trabalhei diretamente com o Francesc Petit cujo talento e paixão pelo trabalho me ensinou muito.

A DPZ era uma escola. Tinha valores e compromissos muito fortes que direcionavam o comportamento e a produção da agência.

O Petit além do talento para o design e direção de arte tinha uma visão do futuro impressionante. Ele já falava da importância do design como agente de transformação do país na década de 1980!

A SAO foi um marco na história do design brasileiro. Lá se desenvolveram projetos com uma linguagem inovadora para as grandes empresas do mercado.

Posso citar o Banco Itaú, a VASP, bicicletas Monark, TV Manchete, cigarros Hollywood, Parque das Mangabeiras, entre outros.

RONALD KAPAZ

Como foi o seu primeiro contato com um computador pessoal?

O primeiro contato foi em um Mac Classic ou SE, aquele vertical com uma tela quadradinha, quando trouxemos um para a Oz para experimentar antes de comprar. Foi em 1989.

Como era a parte administrativa?

Na parte administrativa tínhamos máquina de escrever Facit elétrica, a coisa mais revolucionária. O fax chegou um pouco antes, a primeira revolução tecnológica foi o fax. Lembro de ter começado a inventar a linguagem gráfica com o fax, puxar o papel enquanto ele saía e fazer sacanagem com os amigos, mandava um fax enorme para gastar todo o papel que era caríssimo na época. O Rafic Farah fez isso com a gente, mandou um “caralho” desenhado enorme só para acabar com o nosso papel, só de sacanagem.

E no xerox, vocês faziam alguma experimentação gráfica?

Fazíamos sim, tirávamos xerox várias vezes para a coisa ficar toda quebrada, por exemplo.

Na época, montamos uma oficina de serigrafia no fundo da Oz para fazer leiaute colorido. Tínhamos uma Repromaster grande que gerava fotolitos separados por cor e havia os bendays, aí imprimíamos um sobre o outro e fazíamos um leiaute impresso em serigrafia para o cliente ver como ficaria a embalagem ou o leiaute final.

Isso antes do computador?

Sim, antes do computador, era um absurdo.

Tínhamos um laboratório fotográfico para revelar fotolito. Brincávamos muito com autocontraste, como na Escola Bauhaus, fazíamos com os objetos sobre a luz só pra criar grafias da sombra do objeto sob o papel emulsionado.

Fizemos tudo o que dá para inventar com todas as linguagens que foram surgindo, experimentamos com todas.

Antes de comprar o Macintosh, você achou que o computador poderia ser útil para o trabalho gráfico, ou os vídeo games poderiam dar uma dica do que viria a seguir?

Não achava. Videogames eram aqueles pauzinhos que ficavam indo de um lado para o outro na tela, num jogo de tênis que era a coisa mais louca, acho que era o Atari. Que isso pudesse virar material de desenho não tinha a menor ideia.

Eu sempre fui desenhista e continuo desenhando à mão. Tenho todo um respeito pelo traço, pela linguagem, pela expressão que sai da aquarela, do lápis, das diversas técnicas. Fiz gravura em metal e estudei uma série de linguagens de expressão.

Quando ouvi falar sobre essa questão de o mundo ficar digitalizado e sobre o computador, eu olhei os primeiros recursos e falei que aqui no escritório, nem pensar, seria um sacrilégio, uma violência da mão do homem, todo um discurso romântico.

Naquele momento a impressão que eu tinha era que aquilo era uma espécie de engessamento, que a humanidade que há no traço ou numa caligrafia ia se perder.

Minha primeira reação foi de total aversão, pensei que não iria vingar mas depois de começar a experimentar e de olhar os recursos e ver tudo o que computador permitia, foi meia hora para não largar mais e virou ferramenta de trabalho.

Lembrando sempre que tem hora que é a mão que tem que assumir o desenho.

Alguém de seu conhecimento já usava computador?

Na área do design eu não lembro de ninguém, começamos a ouvir primeiro de um amigo nosso, o Alberto Abreu Machado. Ele nos falou sobre um computador de um amigo seu que era o representante da Apple no Brasil.

Fomos ver do que se tratava, eu o Giovanni Vannucchi e o André Poppovic. O André estava todo entusiasmado e eu dizendo que não, que era sacrilégio.

No final compramos. Todos decidimos juntos, vimos que era o futuro.

Como foram as primeiras experiências?

Basicamente, para nós, a grande revolução que o computador trouxe é que antes todos os leiautes que você fazia eram com marcações feitas sobre papel manteiga, principalmente a tipografia.

O leiaute de um anúncio, de uma embalagem ou de uma composição de texto era feito assim: você tinha catálogos de letras que nem sempre tinham todo o alfabeto, era uma amostragem, então você colocava o papel manteiga sobre as letras do catálogo, copiava e ajustava para ver se cabia a frase naquele lugar do leiaute. Se você visse que dava, naquele pré-estudo feito com papel manteiga, aí você ligava para a CameraPress, a empresa de composição de texto, para pedir o glacê. O glacê chegava e a gente colocava talco.

Para fazer curvas havia toda uma limitação técnica, você tinha que pegar e cortar, fazendo sanfoninha para fazer o texto em curva. Principalmente na questão tipográfica, era um absurdo.

O primeiro encantamento com o computador foi com as letras, era possível manipular seu tamanho, puxar, comprimir, um sacrilégio para qualquer

tipógrafo. No começo, ficamos encantados com essa possibilidade de ver o leiaute e poder mudar, se o texto não cabe, você vai diminuindo até chegar ao tamanho que quer.

A revolução tipográfica, a democratização da manipulação de tipos mais do que a do desenho, para mim, foi a grande mudança.

Antes podia demorar o dia inteiro para receber um texto que era monopólio da Takano e da CameraPress. Você cometia erros, eu quando estava na Cauduro pedi um texto e errei na especificação da medida, era três centímetros e chegou uma cópia de três metros, um logotipo para a calota de uma roda, queriam me matar.

Como foi a compra do computador e dos programas?

Compramos do representante oficial da Apple no Brasil, ele vendia e dava assistência técnica, mas tinha que importar. Usávamos os softwares que eram residentes, que eu me lembre não havia muitas alternativas.

Obviamente era um investimento significativo, compramos primeiro o Mac SE e colocamos numa sala da Oz, como se fosse um bicho estranho que ficava lá no canto.

Tínhamos horário para trabalhar no computador, eu o Giovanni e o André, três horas por dia para cada um e o outro ficava atrás esperando a hora de entrar, eram brigas homéricas.

O trabalho ficou muito mais ágil já que você podia ver o que você estava fazendo, todo mundo queria ficar nele. A tela era branco e preto ainda mas era já uma revolução, aquele bitmap grosseiro, não dava mais para ficar sem.

Eu, às vezes, ia a noite para não ter briga de horário, para ficar em contato com aquela máquina e poder explorar os recursos que oferecia.

Quais foram os programas utilizados?

Acho que havia umas dez fontes, os programas eram o Illustrator, QuarkExpress e só. Nem Photoshop tinha, acho que havia um chamado Paint.

Tinha muita pirataria na época, não me lembro como chegavam as novas fontes, era aquela coisa de não sei quem passa para fulano e o pessoal ia instalando.

No início, não era uma questão de que não podia pagar e sim porque não tínhamos acesso. A coisa se disseminou assim, era uma espécie de ouro branco você encontrar um novo conjunto de fontes, uma loucura.

Me lembro que os desenhos das fontes eram bons, claro, dependendo da versão que você arranjasse, não éramos tão puristas para achar que a Helvética, no computador, não está boa. Quando vinha da CameraPress a gente ficava em cima, mas no computador tudo parecia padronizado.

**Tiveram contato com outros escritórios
que já usavam o computador?**

Fomos pioneiros, um dos primeiros escritórios a incorporar o computador no dia a dia do trabalho em 1989. Vinham no nosso escritório para ver como era, perguntavam se valia a pena, virou uma espécie de vitrine para o pessoal ver.

Fomos explorando a máquina como descobridores, xeretando em tudo.

**Quanto tempo durou esse escalonamento
de horário para usar o computador?**

Fizemos o investimento aos poucos porque era importado e caro.

Compramos o segundo, começamos a escalonar em dois até que finalmente cada um tinha o seu computador. Não foi tão rápido para comprar, acho que demorou mais de um ano. Era um investimento significativo que fizemos aos poucos.

E a relação com o cliente?

O André inventou uma mesa giratória onde o computador ficava, na sala havia uma cortina tipo persiana. Quando tinha uma reunião de trabalho, girávamos a mesa e abríamos a persiana. O computador ficava com a tela ligada na sala ao lado, de frente para o cliente.

Uma telinha minúscula e mesmo assim todo mundo ficava maravilhado, tínhamos esse investimento em arquitetura e uma solução para ter dois usos, trabalho e visualização para o cliente. Dava status.

Começou a ter interferência de cliente?

Muito! Isso de o cliente pedir para subir um pouquinho, querer ver assim ou assado, piorou. Tivemos que reeducar e educar o cliente. Até que descobrimos que o cliente não podia se sentar jamais na frente do computador.

Primeiro, porque a percepção do cliente é de que era fácil. O que antes era uma especialização e tinha toda a parte do trabalho de quem sabia como funcionava o mecanismo, que era uma caixa preta para o cliente, agora podia acontecer na frente dos olhos dele.

Era como técnico de futebol, todos acham que podem dar palpites na jogada e a subjetividade entrava muito forte. Foi complexo saber como lidar com esse problema até chegarmos a conclusão que o computador deveria voltar para a sala de produção e não estar mais na sala de reunião.

Foi em torno de 1991 que começamos a ver a complexidade desse processo. Às vezes até agilizava porque o cliente queria ver mais de uma opção que podia ser feita na hora, tinha o lado bom e o lado ruim. O lado ruim era que a intervenção do cliente despreparado para entender a complexidade do processo, começou a fazer parte do dilema do trabalho. Tivemos que aprender a lidar com isso.

Não é na técnica e na ferramenta que está o diferencial, está no olho e se você não souber administrar isso com o cliente ele vai achar que está na técnica.

É obvio que a impressão do cliente é de que é muito fácil fazer milhões de modificações, ouvimos até hoje esse tipo de comentário. Cabe a nós mostrar que não é disso que se trata.

Quem trabalhava no computador?

Nós. Até hoje sento na frente dele o dia inteiro. Não tínhamos operador, aí tem uma coisa interessante, depende de como as pessoas entraram nesse mundo.

Entramos com a mão na massa, nunca fomos o tipo de designer que fica do lado dando instruções, sempre fomos e fizemos. De cara, nós três estudamos para ver como funcionava.

A primeira coisa que me lembro foi a relação entre o mouse e a tela que era estranha, você mexe aqui e desenha ali, era uma revolução que hoje as pessoas já nascem entendendo. Lembro-me da dificuldade de separar a proximidade do desenho feito no mouse e a distância do cursor na tela, tivemos que se reeducar para desenhar em outro ambiente.

Sempre fomos os operadores, nunca usamos um profissional da equipe com a função de operador. Me lembro que fizemos um curso sobre as noções gerais do sistema com essa pessoa que nos vendeu o computador.

O que mudou na dinâmica do escritório e na metodologia do trabalho?

Uma aceleração, principalmente da visualização, porque a grande complexidade de trabalhar em design antes da chegada do computador era esta questão de você ter que imaginar um leiaute, simulá-lo, o próprio leiaute é uma simulação, uma ideia.

O leiaute deveria ser o mais próximo da realidade para que o cliente olhasse e entendesse o que viria depois da gráfica, que seria uma surpresa tanto para nós, quanto para o cliente. O acerto das cores era a partir de uma escala, escolhia a cor e escrevia no overlay .

Quando a impressão chegava era sempre um susto porque era aproximativo. Com a experiência começamos a errar menos, mas para o cliente era sempre uma surpresa, como eu falei, chegamos a montar uma gráfica com fotolito para diminuir a distância entre a ideia e a realização.

O computador, primeiro o preto e branco e depois o colorido, te permitia ver, ainda com erro, mas já facilitava e você tinha um controle maior das porcentagens.

Mas a maior revolução foi o tempo entre você ter uma ideia e fazer o layout, desenhando, colorindo e montando para ver o que acontece, antes o tempo dessa montagem era o tempo de reflexão sobre a consistência do caminho.

No computador era tudo mais rápido, trocar a cor, trocar a letra, a velocidade da produção das alternativas mudou radicalmente. Acontecia de se perder no encantamento do que a tela mostrava, esquecendo o que estávamos procurando no princípio. Você mexia distorcia, colocava efeito e quando ia ver, estava fazendo um monstro e perdendo a relação com o que tinha que se ser dito.

No começo foi a capacidade de receber alternativas visuais e saber julgar mais rapidamente o que você procura e o que a tela está mostrando. Como o computador te mostra o resultado, ele pode muitas vezes enganar se o trabalho tem consistência conceitual ou não. A democratização da técnica que o computador promoveu foi ótima para a área mas muito preocupante,

pois qualquer um pode se passar por designer e o cliente ficar impressionado com os efeitos e comprar aquilo como um trabalho de design.

A introdução dessa velocidade de processamento em que cada profissional passou a ter que incorporar, porque você não tinha mais o tempo de dormir com aquela ideia, a sua régua de julgamento tinha que ser muito eficiente.

Também nos transformamos, tínhamos que ser mais rápidos em julgar sem perder o foco, não se encantar com a linguagem da máquina. Virava o “Macintosh”, chegou o momento que ficou tudo igual, todo mundo trabalhando no mesmo programa, com as mesmas ferramentas e criando os mesmos resultados. A mão desapareceu, que era um de meus medos no princípio, para quem não soube balancear essa relação e em vez do human touch, virou o “Macintosh”, você olhava e reconhecia a ferramenta do programa que fez o logotipo, por exemplo.

As elipses povoaram tudo. Antes havia o compasso e a régua, não havia ferramentas fáceis para fazer elipses, havia só o elipsômetro. A grande revolução formal que o computador trouxe foi que a elipse passou a fazer parte de todas as marcas já que agora você tinha a elipse de uma maneira muito fácil e rápida nos programas. E aí começaram a aparecer elipses em todas as marcas, as “Inteligis” da vida, tudo tinha elipse, continua ainda com as elipses, por outras razões. Mas naquele momento de democratização do acesso à elipse foi já uma revolução de linguagem incrível. Compasso hoje, vende no MASP, na feira de antiguidades.

Em quais tipos de trabalho eram utilizados?

Serviu muito para a composição tipográfica, foi imbatível o ganho, cada vez mais, ainda hoje, cada indivíduo virou uma micro foundry, você pode dimensionar, encolher, apertar, mudar a entrelinha, mudar o desenho de uma fonte. Houve uma disponibilização de recursos enorme, que não existia antes.

Na área de linguagem formal, foi a democratização de algumas formas que abriu um vocabulário de expressão mais rico. Nas cores, a possibilidade de visualização e de uso foi poderosíssima, dégradé era um efeito difícil de simular, nós, com o computador, começamos a poder usar os dégradés.

Na época, fazíamos a embalagem do Omo da Unilever, aquela explosão que no começo era uma explosão de azul, laranja e amarelo, todos chapados, quando chegou o computador começamos a colocar o dégradé do laranja

para o amarelo e aquela coisa dura foi ganhando luz, foi se transformando de fato numa solução visual de iluminação que antes era simulada, por limitação técnica, na forma de pontas.

Foi uma revolução de linguagem, de recursos expressivos, da introdução da luz, da volumetria, brilhos, recursos altamente complexos de você fazer à mão. Havia os profissionais que trabalhavam com o aerógrafo, contratávamos um aerografista para fazer um dégradé, esse pessoal sumiu, foram incorporados por um botão.

A maior revolução foi a democratização de recursos de linguagem que antes você não poderia nem considerar na concepção. Se tem uma área do conhecimento que se beneficiou com a informática, mais do que qualquer outra, foi o design gráfico.

A interface gráfica é 90% da forma como a gente se relaciona com o mundo, todos os botões são desenhados, o botão que era físico virou ícone. Falo isso em palestra, eu apresento um celular antigo com uma telinha e botões físicos e um iPhone, mostro para a plateia de como o desenho industrial está desaparecendo em função do design gráfico. Antes a telinha de um celular era 10% trabalho do design gráfico e 90% era design industrial, forma, teclas, etc. Agora a tela ocupa quase toda a frente do celular, a interface é design gráfico e atrás é produto, apenas um plano.

Cada vez mais caminhamos para a imaterialidade e ampliação do campo do design gráfico. A televisão era uma caixa enorme e hoje é um plano, uma moldura, todo o design que ela te oferece está na interface que é um trabalho de design gráfico.

Quando vocês mudaram para um prédio na Berrini, todos já tinham computador?

Sim, mudamos porque fomos assaltados e roubaram todos os computadores, duas vezes. Tínhamos pranchetas enormes com régua paralela que gradativamente foram sumindo até que não sobrou nenhuma, virou tudo computador que era um investimento caríssimo. Eram todos importados, tínhamos que encomendar e demoravam três meses para chegar, passou a ser “a” ferramenta de trabalho.

Havia seguro, mas um dia chegamos no escritório e tinham roubado todas as máquinas. Compramos tudo de novo, perdemos trabalhos, começamos a fazer backup e finalmente, quando chegou a última máquina, deviam

ser umas 15 naquela época, em 1994, roubaram tudo de novo. Virou um atrativo roubar os escritórios de design por causa dos computadores. Aí mudamos para um prédio na avenida Berrini.

A arquitetura, os postos de trabalho mudaram?

Na antiga casa as mesas eram grandes e o computador ficava no meio, não haviam sido projetadas para esse uso. Hoje o mobiliário foi desenhadas para o uso com o computador e agora são estações de trabalho que pressupõem o uso da máquina.

Sumiu a régua paralela?

Sumiu, não dá para fazer metade aqui, metade ali. No começo ainda, você montava um texto, imprimia e colocava na mesa, desenhava, mas rapidamente tudo ficou no computador, foi uma substituição muito rápida.

Como era a entrada de dados no computador?

Escâner, mas no início, era slide, não tinha máquina digital, a gente mandava digitalizar fora, era caríssimo, fazíamos manual de identidade visual, perfil de empresa e tinha todo esse processo. Mandávamos na Takano para digitalizar a foto. Me lembro que tinham escâneres de cilindro grande, pequeno ou médio, não tinha qualquer tamanho, a resolução era definida pelo tamanho da bobina, havia umas coisas louquíssimas, não era o escâner plano, era um cilindro rotatório para slides. O escâner plano acho que compramos em 1993, mas cromo (slides) a gente sempre mandava fora.

A quantidade de memória do computador era ridícula comparada a hoje, houve algumas vezes que a memória não dava e íamos comprando placa de memória, era caro. Nós agora trabalhamos com servidores onde está tudo centralizado, na máquina só há o software.

Como era a saída de dados?

O motoboy ia com o disquete levar o arquivo para fazer o fotolito, às vezes era um monte de disquetes, não cabia em um só, um editoria você tinha que cortar em dez pedaços para poder mandar.

A nossa impressora era matricial, a laser demorou para comprar, era um investimento maior, acho que compramos em 1993, 1994, primeiro uma pequena, depois uma de formato A3. A impressão era uma coisa importantíssima, mas agora usamos muito menos do que usávamos, não levamos mais papel para a apresentação, mostramos no computador, no iPad, para o planeta é bom.

Como os custos foram absorvidos?

Não dá para falar para o cliente que ele vai pagar o computador, tivemos que incorporar. No começo, ainda dava pra mostrar como uma novidade e uma diferenciação, mas foi um intervalo de tempo muito pequeno. Chegou o momento em que você não ter o computador significava que você estava fora do mercado.

Ainda hoje você opera o computador?

Fomos uma geração muito particular, enfiamos a mão na massa. Até hoje, sento, abro, mexo no Photoshop, em todos os softwares.

Esse medo que eu tinha no início de que a mão ia ser substituída pela máquina mudou e descobri que a máquina é uma outra mão, se eu souber usar todos os recursos que eu sei desenhar no mundo real, usando softwares adequados, eu posso fazer muito mais coisa. Antes eu tinha uma caixa de lápis com 16 cores, virou muito mais, cada software que você explora aumenta o repertório e o vocabulário.

O grande segredo é o que você consegue imaginar, quando você vai realizar, se é mão, se é software, se é aerógrafo, tanto faz. Uso tudo, eu opero a máquina, não vou depender de alguém, sempre quis enfiar a mão na massa e aprender, por mais complexo que fosse. O que eu sei usar eu uso no limite, gosto de ter a liberdade de trabalhar no computador e saber os recursos que ele me dá, ver e fazer acontecer.

Percebemos no processo, que uma série de trabalhos, que eram de terceiros, passaram a fazer parte das expectativas do cliente de que fosse parte do nosso trabalho. A composição de texto, o aerógrafo, antes dentro do orçamento como algo separado e que, na hora de vender o trabalho, eram trabalhos terceirizados, quando chegou o computador, veio tudo para a nossa responsabilidade. Passamos a ser compositores de texto, aerografistas, no fundo acumulou, a gente tem o ganho de velocidade, de

liberdade e de controle e paralelamente passamos a ser um profissional mais completo, do que simplesmente o profissional que faz o rascunho e manda todo mundo executar, você vai até a arte-final.

Antes se vazia um leiaute e o profissional da gráfica é quem fazia os fotolitos e a montagem. Começamos a executar tudo no computador, viramos fotoliteiros, fazíamos a ampliação fotográfica, aerografista, composição de texto, viramos um monte de outras coisas, mas o mercado continuou pagando só o preço do design.

A parte operacional e instrumental virou parte do nosso trabalho. Entregamos tudo pronto para a saída do fotolito, faz parte do trabalho, fazemos questão de fazer para garantir a qualidade, desde aquela época, somos reconhecidos pelas gráficas como o melhor escritório para receber arquivo.

Aprendemos a fazer seleção de cor, preparar o arquivo não é só fazer na tela para ficar bonito, tem que ter conhecimento para fazer certo. Antes do computador já fazíamos certinho, colocávamos quatro overlays dizendo o que era cada cor, tínhamos consciência e informação do processo técnico de produção do fotolito. Fazer no computador é fácil, tem muita gente que faz, seleciona e troca cor, mas não sabe do que se trata, não tem o conhecimento. Nós entregamos o arquivo pronto, fechado.

Quais forma os primeiros trabalhos feitos no computador?

A primeira coisa que fizemos foi um brinde da Oz, um caderninho de final de ano, com todas as letras distorcidas, piramos na tipografia, o fundo era verde limão com uma borda branca e letras laranjas. Fizemos um crime com as letras, seríamos excomungados em qualquer escola de tipografia mas era bem a expressão do experimentalismo do início, teve muita crítica de tipógrafo e continua tendo, dessa liberdade de apertar texto. Hoje não faríamos, mas na época era uma exploração encantadora.

No começo fizemos muito editorial, relatórios anuais, me lembro que quando fomos assaltados, tínhamos um relatório prontinho, paginado, versão português e inglês, pronto para ir à gráfica; estava apenas na máquina e desapareceu, tivemos que começar de novo e fazer o relatório do zero. O pior é que só tínhamos aquela tecnologia e no dia seguinte não havia máquina para trabalhar, ficamos desesperados, eu tinha um computador em casa que levei para o escritório, alugamos máquinas,

tínhamos que trabalhar no dia seguinte. Importar eram mais três meses de espera, não vendiam em loja, foi um estrago absurdo.

Fazíamos muito relatório anual e embalagens, na do Omo usamos muito o computador, desde o princípio, lá usamos o dégradé que mudou a linguagem da embalagem.

SYLVIO DE ULHÔA CINTRA FILHO

Como foi o primeiro contato com um computador pessoal?

Eu tinha um amigo, colega de ginásio, o Luis Antonio Silveira da Mota que me contava como ia ser o trabalho com o computador, que ia se tornar mais amigável. Ele me ajudou muitona parte técnica.

O Vicente Gil já tinha um Macintosh e me deu umas dicas, no design gráfico não tive contato com mais ninguém. Na FAU o primeiro a mostrar apresentações na tela com computador foi o Gil, eu logo depois, fui o segundo.

O computador era uma linguagem cifrada, existia o criador e o digitador, um oferecia a criatividade e o projeto e o outro a produção.

Como foram as primeiras experiências?

Mexer no computador, para mim, era muito complicado, não era uma coisa fácil, antes de comprar o computador eu fiz um curso na FAU que, para fazer um triângulo era uma programação que tinha que ser feita.

Antes desenhávamos muito e usávamos a copiadora, um dos recursos da copiadora era que ela podia usar cores, vermelho, azul, verde ou preto, apresentávamos o leiaute aproveitando esses recursos.

Eu fiz muitos desenhos programados, uma série de quadradinho um do lado do outro, era um artesanato com desenho combinado com a copiadora. Foi uma fase muito gostosa, era um desafio de raciocínio de cor e desenho.

Comprei um Macintosh pequeno, um modelo bem compacto e que tinha recursos muito limitados. Tínhamos uma grande desconfiança dos limites do computador, achava que a letra vinha serrilhada, uma porção de preconceitos ou de medos, enfim, uma série de desconfianças se o computador ia servir.

Na época era difícil fazer desenhos com repetições, translações e rotação no computador, a gente tinha que quebrar a cabeça para saber como programar uma imagem de repetição, de translação, de rotação de um elemento. O computador foi melhorando e os recursos ficaram mais precisos, quando comprei eu estava meio desconfiado se ele ia oferecer um bom caminho de trabalho.

Antes, nessa fase de transição eu usava para desenho e menos para cores, foi mudando aos poucos até ficar tudo no computador.

Como eu tinha um trabalho muito programado eu ia no fornecedor de fotolito e fazia uma marcação muito completa, você tinha o overlay, o papel manteiga por cima da arte para a marcação de cor.

Eu gostava de fazer a marcação, de raciocinar como a cor sair. Fiz alguns trabalhos dessa maneira, isso de você pensar a cor, colocar no overlay e sair exatamente como eu tinha pensado.

No início eu fiz um curso com mais quatro pessoas do escritório, achava tudo muito interessante, mas cada vez fui mexendo menos e delegando mais. Como sou o titular do escritório tenho que acompanhar todos os trabalhos, hoje faço a direção de arte.

O que aconteceu com os arte finalistas?

A maioria dos bons arte-finalistas migrou para o computador, quem sabia desenhar virou um bom usuário do computador.

Quais programas eram utilizados?

Eu usava o FreeHand para desenho e o QuarkXpress para diagramação. Os programas era uma ação entre amigos, se trocava muito programa.

Mais tarde eu acabei comprando. Hoje uso o Indesign e uso alguma coisa ainda com o FreeHand que estou acostumado.

Quais foram as dificuldades para comprar os computadores?

Na década de 90, os computadores Macintosh eram muito caros no país, valia mais a pena trazê-los dos EUA, então para adquirir estes computadores, eu aproveitava as viagens que fazia com minha família.

Por volta de 1995 meu escritório foi roubado, me levaram todos os computadores (cerca de 10 máquinas), o bom é que com o valor do seguro pude dar o que se chama hoje de upgrade nas máquinas.

O que mudou na dinâmica do escritório e na metodologia do trabalho?

O computador aumentou a eficiência do trabalho, trabalhos repetitivos ficaram mais fáceis de fazer. Mas o desenho era o resultado de um raciocínio, não era resultado de um programa, o programa é um raciocínio que alguém fez e você pede emprestado.

O designer era respeitado como um artesão que sabia fazer o seu ofício, com o computador o cliente viu que tudo ficou mais rápido e começou a interferir, isso não foi bom.

Outra coisa é que antes a informação era pouca, na biblioteca da FAU tinham poucos volumes, tipografia e design não dava 40 cm de estante, hoje a informação é muito maior.

Nos anos 1970 havia as tiras de fotocomposição que substituíram as tecnologias mais artesanais que eram o corpo móvel e a linotipia. Tinha uma porção de firmas fazendo fotocomposição, substituindo a antiga tecnologia que era a linotipia. Enquanto a linotipia ocupava uma área de uns 300 m², a fotocomposição ocupava uns 30 m². Hoje o computador ocupa uma mesa e produz a mesma coisa que os 300 m² de antes.

Como os custos foram absorvidos?

Eu não vejo com uma lógica empresarial, nesses 40 anos que tenho o escritório sempre sobrou um pouco, não fiz as contas.

Quais foram os primeiros trabalhos feitos no computador?

Eu já pensava como um computador antes do computador. As capas que eu fiz para o Anglo tinha uma programação de cores em cima da foto do leão

em cinza, essa filtragem, o agigantamento do ponto lembra muito uma imagem pixelada. Nos anos 1980 uma das referências era o computador e eu usava essa idéia sem ter o computador.

Eu sempre começo desenhando, fazendo um artesanato e depois passo para o computador que facilita a confecção.

VICENTE GIL

Como foi o seu primeiro contato com um computador pessoal?

O primeiro contato foi na Europa, no final de 1987, começo de 1988, em Paris, tinha um amigo francês que me mostrou aquela coisa pequenininha, era um Macintosh Plus. Ele estava fazendo um livro para uma editora.

Eu nem sabia que aquilo existia e achei uma bobagem, tinha uma telinha muito pequena e um recurso limitado, não dei muita importância, achei que era uma besteira e que não tinha futuro.

Alguém de seu conhecimento já usava um computador?

Em 1989, tive um aluno da FAU que processava os fotolitos para o escritório Cauduro/Martino, era o Kiko Mistrorigo. Fui ver o escritório dele, como ele fazia, ele tinha um Macintosh II, maior, já com tela colorida, aí eu perdia o sono e ficava pensando naquela máquina e o que iria acontecer se eu não fosse por aquele caminho.

Na época, o escritório do Cauduro/Martino fazia fundo de cheque para o Banco Safra, chamavam o Kiko para executar o projeto já definido.

Também conheci o Andre Arno que, por meio do computador, conseguia transformar um logotipo em linhas criando relevo e tridimensionalidade para compor um fundo de cheque.

O Andre também foi um pioneiro, ele comprou um computador Next e só trabalhava no Illustrator. Para mim ele compreendia a máquina de um outro jeito, diferente de mim.

Nessa época as gráficas não tinham o menor domínio dessa nova tecnologia, você entregava os fotolitos com separação de cores e a gráfica fazia a montagem e gravação de chapas.

Como foram as primeiras experiências?

Eu havia começado a fazer um curso em um PC , esse tipo de computador tinha uma tela verde, acho que fiz uns dois meses de aula todo sábado. Quando vi o computador do Kiko, um Macintosh, fiquei maravilhado, a tela era colorida, podia escolher as cores na escala Pantone.

O fato de ter sido um dos pioneiros teve um preço, naquele tempo não havia ninguém que ensinasse. Paralelamente às dificuldades se abria um leque de possibilidades e loucuras nunca antes imaginadas, eu podia interferir no processo como um todo. No processo anterior, fotocomposição, as possibilidades de interferência eram mínimas.

Naquela época o cliente pagava pela fotocomposição, pelo fotolito e pela impressão, era uma fortuna. Para retocar fotografia, que também era pago, você tinha que marcar com dias de antecedência, a seção de retoques da gráfica era enorme, apenas para a preparação de fotolitos.

Resolvi que tinha que comprar o meu primeiro equipamento, foi um Macintosh Ilci, eu comprei com uma impressora laser e um escâner de mão pequeno com uma resolução baixa, no final de 1989. Ofereci a um cliente, a Cosipa, o trabalho de fotocomposição, eram tabelas e mais tabelas e desta maneira pude pagar o meu equipamento.

O custo total da máquina, monitor, impressora e escâner foi de US\$ 16 mil, naquela época só dava para trazer via contrabandista e demorava muito tempo para chegar.

Enquanto o computador não chegava, combinei com o Kiko, de dividir o trabalho da Cosipa, fazíamos na máquina dele. Eu e a minha mulher, Nasha Gil, entrávamos às sete da noite e ficávamos até de manhã.

Aprendemos com o software PageMaker, que ainda era muito limitado, não permitia que o texto ficasse na vertical. Não dava para ver na tela se tudo estava no lugar certo e tínhamos que imprimir muitas vezes até que ficasse na posição planejada, era um sofrimento.

Começamos nosso aprendizado pelo FreeHand para desenhar e o PageMaker para editoração, eles tinham uma série de restrições,

aprendemos com muita dificuldade e sofrimento. Cada elemento que colocávamos na tela tinha que ser impresso na laser para verificarmos como estava se comportando, existia ainda uma grande diferença entre o que estava na tela e o que iria sair na impressão. Os alunos, hoje, ainda têm essa dificuldade, é difícil fazer essa relação entre a tela e o impresso, o tamanho da letra é outro, enfim, tem todo um treinamento e aprimoramento visual para fazer essa relação corretamente.

Para trabalhar com os softwares era difícil, existiam comandos de difícil assimilação. O manual era em inglês e não entendíamos corretamente, não conseguíamos fazer. Não existia nem Internet, nem Google para ajudar, não tínhamos nada, era procurar no dicionário a palavra para ver o que fazia sentido.

Logo após a compra do equipamento para o trabalho da Cosipa, o Fernando Collor foi eleito presidente e confiscou o dinheiro de todos. Ficamos sem trabalho durante seis meses, por um lado foi positivo, utilizamos esse período para nos dedicarmos ao estudo dos softwares em tempo integral.

No primeiro trabalho em que utilizamos o computador, tivemos momentos de grande desespero, queríamos parar tudo e fazer da forma tradicional achávamos que não iria dar certo, era muita insegurança, sofremos muito. Já tinha 40 anos, estava acostumado a ter cinco ou seis pessoas para fazer o fechamento de uma revista. Todo trabalho era realizado com paste-up, tínhamos que ser muito ágeis para fazer todos aqueles procedimentos.

Para mudar tivemos que fazer uma verdadeira lavagem cerebral porque a maneira de raciocinar e pensar era muito diferente, tudo era diferente, para assimilar toda essa nova tecnologia foi uma luta. A minha mulher, a Nasha, é mais nova, chegou a aprender o processo tradicional, mas em pouco tempo dominou o computador.

O ganho de velocidade foi muito grande?

Eu não acredito que seja mais rápido fazer no computador do que pelo processo tradicional, é um engano muito grande. Como você tem muitas possibilidades, isso gera na cabeça uma coisa muito diferente, se você não tem um olho bom, você deixa passar a coisa boa e pega a ruim. Eu incentivo, como professor, uma série de exercícios feitos inicialmente com colagem à mão, livremente, como base para uso apoiado nas novas tecnologias.

Quais programas foram utilizados?

PageMaker e FreeHand, da Aldus e um pouco depois o Photoshop da Adobe. A Aldus deixou de existir e o PageMaker foi incorporado pela Adobe, o FreeHand pela Macromedia que também tinha um software para desenhar fontes, o Fontographer.

Chegamos a fazer jornais pequenos no FreeHand, que era essencialmente um programa de desenho vetorial permitindo, inclusive, várias páginas em um mesmo documento. Se não praticamos o programa, acabamos esquecendo, é uma evolução, é necessário trabalhar diariamente. Minha tese de doutorado foi integralmente desenvolvida no FreeHand, um trabalho ainda muito artesanal, mas era um software que sabíamos utilizar de olhos fechados.

A Adobe, querendo incentivar o uso do Illustrator, incorporou o FreeHand eliminando-o, em seguida. Nunca me adaptei ao Illustrator, ele não permitia fazer múltiplas páginas. Fomos obrigados a aprender um novo programa, o InDesign, do zero, tudo de novo.

Agora, com os sistemas operacionais mais recentes, os arquivos de FreeHand não abrem mais no Macintosh. O Illustrator que ainda abria arquivos do FreeHand, nessa nova versão não abre. Ainda temos alguns computadores que abrem o FreeHand, mas nas novas máquinas não há como abri-los.

Como era a saída de dados ?

Você não tinha onde dar saída para tudo que você fazia, em São Paulo, para a execução do fotolito, havia apenas as Edições Loyola e as Irmãs Paulinas . Eles é que tinham as máquinas Linotronic que transformavam os arquivos em filme.

Depois de todos os testes para ver se o trabalho estava pronto, você marcava, com três dias de antecedência, para poder utilizar a máquina. A hora de uso era cobrada em dólares e era você quem comandava a saída do fotolito. Se errasse, você pagava ainda mais, pelo erro.

Alem do preço da hora máquina, o preço do filme era ainda cobrado pela metragem utilizada, pura exploração e terror, era uma época de pioneirismo, ainda não havia os bureaux , eles começaram a aparecer um pouco depois.

Nesse ínterim, uma amiga trouxe dos Estados Unidos o software Photoshop, primeira versão, como havia sido instalado um bureau na Rua

Augusta, a PaperExpress, levei o meu Photoshop, eles ainda não tinham, para fazer tratamento de imagem, porém, nem eu nem eles sabíamos como trabalhar com o novo software.

Como foi a mudança para o computador?

Antes o cliente pagava pela fotocomposição, fotolito, retoque fotográfico e impressão, os preços eram exorbitantes. Era necessário marcar com muita antecedência a utilização dos serviços gráficos, as Gráficas viviam lotadas de trabalho. A seção onde se fazia retoque fotográfico na gráfica Takano devia ter mais de 100 funcionários, trabalhando em turnos que completavam, 24 horas.

Mandávamos fazer a fotocomposição e recebíamos uma tira em papel jornal para revisar. Depois de corrigido era feita uma nova tira, desta vez em papel fotográfico, que era utilizado na montagem das colunas de uma revista. Os títulos executados por meio de fotoletras (processo de ampliação fotográfica manual), você compunha o texto no tamanho que você quisesse. Todo esse procedimento também tinha um custo muito alto, você não podia errar, não podia experimentar.

Para a execução de elipses eu não tinha dificuldades, sempre fui expert em fazer tudo à mão, fui treinado com a caneta Graphos, tenho um conjunto de compassos, pontas-secas, que me permitiam colocar tinta nanquim determinando a espessura desejada.

A arte-final era sempre executada na escala 2:1. Se um formulário deveria ser impresso no formato A4, você deveria fazer a arte final no formato A3 para que pudesse ser fotografado e reduzido para o tamanho original, permitindo assim, a eliminação das imperfeições.

Difícil era escrever em curva. Você mandava compor uma linha de texto em papel fotográfico e fazia cortes separando letra por letra, então ia ajustando para fazer com que a escrita pudesse se configurar em curva. Já escrever em curva utilizando o computador ficou bem mais fácil, eu fiquei deslumbrado.

Quando houve a grande mudança que acarretou a transformação da tecnologia do desenho, para o computador, todo mundo foi um pouco vítima do espicha-encolhe, teve muita gente deformando a tipografia.

Eu chamo os anos noventa de os anos da transformação da tecnologia do design. Tudo que se usava antes ficou obsoleto, com excessão da educação visual.

Consegue recuperar os primeiros trabalhos no computador pessoal?

Os trabalhos antigos armazenávamos em disquete, fomos mudando o sistema de armazenagem e ainda temos os primeiros trabalhos, copiamos de uma mídia para outra, SyQuest, CD até chegar no disco rígido.

O que está em disquete não abre mais em lugar nenhum. Temos muitos arquivos em CD que ainda abrem. Arquivos que passamos para disco rígido ainda consigo abrir.

Não vejo problema em perder os arquivos iniciais. Fiquei deslumbrado com a tecnologia, tudo podia e antes não podia nada, fiz muita coisa ruim no início.

Para recuperar os arquivos, é preciso antes salvar com as imagens e as fontes originais, de outro modo o arquivo não abre corretamente. Até as fontes são diferentes hoje. Conheço muita gente que perdeu arquivos, eu tenho quase tudo guardado.

Como eram as fontes no computador?

As fontes que eu usei eram todas da Adobe. No começo você queria colecionar todas as fontes mas chegamos num ponto em que eu não quero mais colecionar fontes, tem muita fonte, é tanta variedade que perdeu a graça.

Hoje eu me transformei num neurótico, extremamente preocupado com o espaçamento entre letras e com outra série enorme de detalhes, com os quais antigamente não me preocupava, também não fui preparado para tal, afinal, fiz curso de arquitetura e não de design gráfico.

Teve contato com outros escritórios?

Eu incentivei o Chico (Homem de Melo) a comprar a primeira máquina dele. O (João Carlos) Cauduro comprou depois de mim. Mas a troca que existia era via bureau a não ser o Chico que era meu amigo e o Cauduro onde trabalhava o Carlos Dränger que eu também conhecia. Mas perguntar como se fazia foi para esse meu ex-aluno que tinha mais prática que eu, o Kiko, mas ele não se dedicou ao design, atualmente ele se dedica à animação.