

O DESIGN GRÁFICO NECESSITA DE UMA ESPECIALIZAÇÃO ABRANGENTE?

Tema divide opinião entre os mais respeitados designers brasileiros

Por ser uma das profissões que mais está em evidência no momento, o designer gráfico necessita de atualização contínua e diversificação nas áreas em que atua no mercado. A partir desta afirmação, muito se comenta hoje, a respeito dessa necessidade de especialização numa profissão tão abrangente.

Para saber o que pensam, a revista *Professional Publish* entrevistou importantes designers das áreas gráfica, de web, 3D, vídeo entre outras, sobre esta questão tão delicada, polêmica e atual. Veja então, os depoimentos de cada um deles:



Jimmy
Leroy*

“Atualmente, existe atuação do designer em diversas áreas, sim. Na minha opinião considero isto positivo para os profissionais, pois a partir dessa especialização abrangente, eles criam outras noções e têm mais envolvimento com os outros tipos de design. Para mim, este é um tipo de integração.

As próprias escolas de design estão trazendo novidades para o currículo dos estudantes. Cursos que não eram oferecidos anteriormente. O mercado está se diversificando e existem outras pessoas que trabalham com design oferecendo serviços diversificados, eu sou um exemplo disso. Já trabalhei em diversos segmentos, entre eles posso destacar a Web, mas, atualmente, trabalho com TV.

Acredito que as pessoas devem se esforçar para conhecer as diversas áreas de atuação oferecidas pelo mercado de trabalho. Isso é que faz a diferença entre os profissionais de design”.

* Jimmy Leroy - designer de criação e vídeo e diretor de arte da MTV



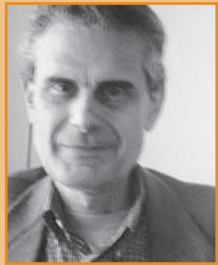
Sebastião
P. Lago Jr.*

“Acho que esta atuação do designer em diversas áreas é um fato. No Brasil, os profissionais são mais dinâmicos, menos especializados. Nos EUA, acontece o oposto. Este novo dinamismo acaba trazendo uma bagagem maior de conhecimento aos profissionais, que acaba sendo muito importante no processo de execução como um todo. Talvez a razão disso seja financeira, pois quando há verba adequada para um trabalho, existe uma especialização de cada profissional que executa apenas uma tarefa do processo: modelagem, texturização, iluminação, animação, roteiro etc. Acho essencial que os designers tenham um conhecimento mínimo em outros programas gráficos, para que sejam completos. Isso aumenta a capacidade de recursos do profissional de design 3D.

Outro fator importante desta questão, é que as escolas ensinam os recursos dos programas. A escolha do caminho a seguir acaba sendo do próprio designer. Todos temos um ponto forte em alguma área, mas acabamos fazendo outras tarefas por razões do próprio mercado de trabalho. Esse fenômeno é valorizado no Brasil. Eu, por exemplo, sou favorável à especialização porque quanto mais especializado for o designer, melhor ele será na função em que atua. São poucas as empresas em nosso País que têm capacidade de segmentar seus profissionais.

Hoje, a computação gráfica está muito ampla. O designer digital acaba passando por diversas áreas para saber o que lhe interessa mais. Esta é uma profissão muito nova, e ainda pouco regulamentada e sem direção. Um outro fato que acaba acontecendo, é a semelhança nas interfaces dos programas. O sistema de criação acaba sendo parecido o que facilita o conhecimento de diversos aplicativos de segmentos diferentes da computação gráfica. Pela complexidade dos softwares 3D, costumo afirmar que quem sabe manipular estes tipos de programas é capaz de trabalhar com qualquer outro”.

* Sebastião P. Lago Jr. - designer de 3D e editor da revista *Digital Designer*



Claudio
Ferlauto*

“Acho que o designer gráfico é um generalista. Sempre foi e a história está aí para provar. A tendência comercial e acadêmica, em particular o mercado de negócios, incentiva a especialização. Penso que um designer faz design, com qualquer tipo de sobrenome que tiver. As áreas citadas (Web, de multimídia, criação de vídeo, animação, entres outras) não são segmentos do design, elas são o próprio”.

* Claudio Ferlauto - designer gráfico, arquiteto e escritor, crítico de design. Dirige com Cristina Burger o escritório Qu4tro Arquitetos.

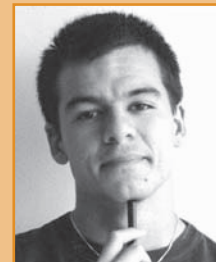


Leonardo
Cadaval*

“Acho que o design é por si só abrangente. A tecnologia abriu novos suportes e a sofisticação das ferramentas possibilitou que os profissionais mais ligados à área de arte produzam para essas mídias. A área de computação gráfica 3D, por exemplo, já foi terreno exclusivo de programadores e engenheiros da computação porque as primeiras ferramentas exigiam conhecimento técnico muito específico. Entretanto, a intuitividade e as possibilidades expressivas permitidas pelos programas aumentaram muito. Acho que o que ocorre hoje em dia, é que temos que lidar com vários formatos e tecnologias que abrem um leque imenso de possibilidades, e é claro, que causam confusão.

Acredito que os cursos superiores de design devam preparar o profissional na parte conceitual, informativa e histórica. E não dar ênfase a treinamento em software, mesmo porque esse é o tipo de coisa que muda a cada dia. Nesse sentido, acho que as escolas devam sim, oferecer uma formação mais generalista, mais básica e deixar aberta a possibilidade de atuação deste profissional em diversas áreas, aliás, penso que as boas escolas já fazem isso”.

* Leonardo Cadaval - designer de animação e trabalha com computação gráfica 3D em empresas como: Maurício de Sousa Produções e Trattoria Filmes



Eduardo
Moliterno*

“Todo designer é, por princípio um generalista. Nossa profissão consiste em trabalhar conceitos visuais, independentemente da mídia onde eles serão aplicados. O rótulo “webdesigner”, por exemplo, acaba muitas vezes, subestimando o potencial de profissionais que poderiam estar atuando em qualquer outro lugar, mas que acabaram optando pela Internet por uma necessidade do mercado. Ou seja, assim como não existe um arquiteto que só saiba projetar pontes, um designer não deve estar fadado a trabalhar somente em uma área.

Acredito que qualquer escola que se proponha a ensinar a teoria do design e que não fique restrita somente à parte prática do processo, está apta a formar um profissional completo. Entretanto, grande parte delas ainda dá mais importância à aplicação do que a fundamentação dos trabalhos. Os fundamentos do design (composição, iluminação, enquadramento, tipografia etc.) são os mesmos para todas as áreas, independente do segmento. O que diferencia uma atividade da outra são os artifícios disponíveis para cada uma delas, tais como: materiais, ferramentas e softwares. Dessa forma, se um designer estiver disposto a ser um profissional multimídia, ele antes de mais nada, precisa ter um bom fundamento teórico, para somente depois, se preocupar com os instrumentos que deverá aprender para atuar nas mais diversas áreas.

* Eduardo Moliterno é webdesigner e ocupa o cargo de designer chefe da AOL Brasil.

MTV
www.mtv.com.br

Revista Digital Designer
www.digitaldesigner.com.br

Qu4tro Arquitetos
www.qu4tro.com.br

Trattoria Filmes
www.trattoria.com.br

AOL Brasil
www.aol.com.br