

A Relevância do Registro de Processos para o Design Digital

The Relevance of the Record Proceedings for the Digital Design

Prioste, Marcelo Vieira; mestre; Universidade Anhembi Morumbi
priost@uol.com.br

Resumo

Este artigo discorre sobre as particularidades encontradas no design voltado aos produtos digitais - o design digital - além de abordar a importância no registro de seus processos de criação, tanto do ponto de vista profissional como acadêmico. Neste sentido, da busca por uma historicidade nos projetos do design digital, há o software online *Wayback machine*, uma importante base de dados que pode servir de instrumento nesta ação.

Palavras Chave: design; digital; projeto.

Abstract

This article talks about the importance found in design dedicated to digital products - the digital design – beyond the relevance of record of processes of creation, from both a professional and academic. In the search for a historicity in projects of digital design, the software online Wayback machine, an important database that can be a tool to this action.

Keywords: design; digital; project.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

No atual contexto em que as informações dos mais diversos matizes são mediadas por sistemas digitais, com destaque para a Internet, é inegável a relevância do design orientado a estas produções. Denominado design digital, esta modalidade muitas vezes ainda é confundida com áreas atendidas pelo design gráfico ou mesmo pelas ciências da computação. Este desprestígio pode ocorrer devido a características do próprio meio em questão, com sua fluidez e imaterialidade que se refletem no âmbito profissional. Como quando um pretense designer acessa a rede e copia a interface gráfica de determinado web site para incorporá-la em seu projeto. Neste ato, há outros aspectos além de um problema ético. Em primeira instância, fica evidente a ausência de projeto, pressuposto básico do design. Mas também pode ser um comportamento que traduza uma visão da Internet como espaço do efêmero, uma repetição de modelos temáticos em contínua alteração, que não precisariam ser devidamente projetados, mas “apenas” reproduzidos.

Esta pesquisa tem a intenção de contribuir para a reversão deste quadro, propondo que a concepção de um projeto digital passe a considerar um olhar sobre ações anteriores, um passado que evidencie a consistência de propostas e contribua com a recente história dos meios interativos.

Metodologia

Esta abordagem parte de conceitos que tratam das peculiaridades do design digital definidas pelo teórico Pierre Levy no livro *A máquina universo: criação, cognição e cultura informática* e pelo texto *Sintetizar imagens* do filósofo Vilém Flusser.

Para, em seguida, demonstrar como no ambiente profissional a noção de design digital repercute, e como a metodologia projetual do designer Chico Homem de Melo, no livro *Signofobia*, indica um caminho para valoração do design por meio do registro dos processos de criação, em acordo com os estudos de *crítica genética* feitos por Cecília Almeida de Salles, no livro *Gesto inacabado*. Fato que, na prática, será exemplificado pelo web site *Wayback machine*, uma ferramenta capaz de gerar o material de base para uma historicidade nos projetos em design digital na internet.

Peculiaridades de um Projeto Digital

As estruturas lógicas que atualmente compõem a informação digital não partem exatamente de um elemento essencial, uma substância primordial. Quando se trata dos *bytes*, formados por *bits*, chega-se no máximo a uma organização, mas não a um elemento único, uma base nuclear. Indo-se mais fundo, chega-se à energia elétrica que alimenta todos estes processos. Um fluxo contínuo de elétrons que desloca-se entre átomos, desprovendo seus produtos da rigidez material com a qual estamos habituados a observar no meio físico.

Assim sendo, pode-se dizer que produções cuja fundamentação estejam no meio digital são, em último grau, um contínuo fluxo de energia constantemente manipulado e, quando necessário, encerrado nos dispositivos apropriados. Entende-se aqui o design digital como a atividade responsável pela manipulação deste fluxo a partir de uma metodologia aplicada à criação de projetos. Nesta concepção incluem-se web sites, cd-roms, dvd-roms, aplicativos e outras apresentações digitais que estarão por vir. Portanto, o design digital

carrega peculiaridades que o colocam numa configuração mais específica, diferente de outras formas de design que, por envolverem matérias-primas físicas, estariam mais integradas aos meios de produção tradicionais.

Nos últimos anos, os meios de comunicação fizeram constante uso do termo “digital” como algo além de um atributo técnico, mas como atrativo para a oferta dos mais diferentes produtos e serviços. Nos anúncios, a simples menção à palavra “digital” já indica qualidade e eficiência, como uma panacéia para este início de século.

Entretanto, paradoxalmente, toda esta importância dada à tecnologia digital nem sempre destaca o design digital. Mesmo em publicações especializadas, como o *Guia completo do design gráfico digital* de 2002, um receituário sobre práticas do design que, simplista na abordagem, coloca o design digital como uma mera subdivisão do design gráfico. Apesar dos autores mencionarem o momento em que o designer teria de enveredar por construções digitais:

O impacto da revolução da Internet nas nossas vidas é inquestionável. O crescimento de *websites* continua a aumentar a um ritmo nunca antes visto e o desafio posto ao designer gráfico para aplicar as práticas tradicionais do design torna-se muito excitante e, por vezes, assustador. (GORDON, 2003, p. 136)

O aspecto “assustador” talvez seja a constatação de que o design gráfico não se acopla a todas as especificidades das elaborações digitais. Fato que culmina com a necessidade de um design voltado às questões típicas destas produções, englobando os meios audiovisuais e interativos.

Outro percalço para design digital advém com a dedução de que a produção dos “modelos de vivência informáticos” (FLUSSER, 2006) são, além de banais, também frias, desguarnecidas de uma presença humana, como apontado por Jean Baudrillard:

Textos, imagens, filmes, discursos, programas saídos do computador são produtos maquímicos, com as devidas características: artificialmente expandidos, levantados pela máquina, filmes repletos de efeitos especiais, textos carregados de partes supérfluas, de redundâncias devidas à vontade maligna da máquina de funcionar a qualquer preço (é a sua paixão) e à fascinação do operador por essa possibilidade infinita de funcionamento (BAUDRILLARD, 1997, p.147).

Porém, a idéia de que tarefas voltadas a um dispositivo artificial estejam submetidas a uma força não-humana e, por conseqüência, de menor importância, revela-se como equívoco para Vilém Flusser:

Parece pois, à primeira vista, que programar modelos de vivência é gesto calculador, frio, distante. Na realidade é ele gesto dramático de luta entre a vivência concreta do programador e a automacidade fria e calculadora do aparelho. As imagens sintéticas são mais dramáticas que toda a arte do passado (FLUSSER, 2006, p.323).

Portanto, para trazer à tona esta “dramaticidade” lembrada por Flusser, é imprescindível o registro de todo o processo de criação que norteou aquele projeto digital, para assim, observar-se que o mesmo é resultado de uma aplicação de conhecimento, perceptível pelas versões que o precederam.

Pesquisa e Documentação de Processos pelo *The Wayback Machine*

Ao considerarmos que a documentação do processo de criação pode servir como uma espécie de compensação às efemeridades do meio digital, podemos recorrer aos estudos da *crítica genética*. Criada na França em 1968 e trazida ao Brasil em 1985 (SALLES, 2004); a *crítica genética* investiga a documentação de processos para estudo e pesquisa nas artes, particularmente na literatura, o que depois foi ampliado a outros campos. Segundo Cecília de Almeida Salles, esta documentação não se restringe aos vestígios materiais ou manuscritos, mas considera...

[...] os processos criativos de obras que têm as novas tecnologias como suporte. O crítico genético vai se defrontar, nesses casos, com arquivos de imagens paradas, imagens em movimento, sons ou ainda *back-ups* de idéias a serem desenvolvidas ou formas em construção, arquivos esses que serão tratados como os outros manuscritos” (SALLES, 2004, p. 16).

São materiais que trazem à superfície processos que irão alimentar novas pesquisas e, conseqüentemente, abrir novas possibilidades para uma metodologia no desenvolvimento de projetos. Principalmente para o design digital, em que produtos já nascem marcados por versões (1.0, 1.2...), ou seja, carregam em seu cerne o efêmero como componente.

São extensas as discussões que tratam das metodologias de projeto, resultando em um grande conjunto de formulações dos mais diversos autores. Como as do designer Chico Homem de Melo, que levanta 22 passos essenciais, desde uma avaliação do papel do designer dentro da sociedade, até a importância da documentação, em que “[...] o registro da produção de cada designer é um modo de contribuir efetivamente para a construção do enorme edifício que constitui a cultura do país” (MELO, 2005, p.87).

Assim, para que um projeto digital tenha como destino “[...] ressurgir traduzido em outro projeto, alimentando a cadeia da produção da linguagem [...]” (MELO, 2005, p. 87), há a proposta do *The Internet Archive* (<http://www.archive.org>) que, por meio da ferramenta *Wayback machine*, arquiva mais de 85 bilhões de página da web, desde 1996. Este mecanismo possibilita o acesso a todas as versões anteriores de grande parte dos web sites já colocados na rede, permitindo que se tenha contato direto com soluções de outrora, como uma “máquina do tempo” digital.

Por exemplo, ao solicitarmos uma busca pelas antigas versões *on line* da revista norte-americana de cultura digital *Wired*, teremos suas diferentes versões desde 1998, o que poderia fornecer ao designer indícios sobre quais intenções foram adotadas nas diferentes edições ou, como a tecnologia disponível à época se refletiu naquele projeto e como tendências de linguagem gráfica foram ali manifestas. Em suma, permite apreender uma essência, identificar aspirações latentes naquela produção que podem, ou não, terem sido plenamente desenvolvidas com o decorrer do tempo.

Assimilar e fazer uso deste registro de percurso torna-se relevante para quem produz, para quem ensina e para quem estuda design. Auxilia a explicitar a origem de determinada solução e valorizar determinada proposta sem ater-se apenas a sua versão mais recente, o que ocultaria todo o histórico de inventividade ali empregada.

Portanto, ferramentas como o *Wayback machine* podem colaborar no sentido de legitimar o design voltado ao universo digital ao recuperar o passado, e se lançar, ou melhor, se projetar, na direção do futuro.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total, mitos-ironias de era do virtual e da imagem**. Porto Alegre/RS: Sulina, 1997.

FLUSSER, Vilém. Sintetizar imagens. In: FABRIS, Annateresa e KERN, Maria Lúcia Bastos (orgs.) **Imagem e conhecimento**. São Paulo: EDUSP, 2006.

GORDON Bob; GORDON Maggie. **O guia completo do design gráfico digital**. Cambridge: The Ilex press limited, 2003.

LEVY, Pierre. **A máquina universo: criação, cognição e cultura informática**. Porto Alegre/RS: Artmed, 1998.

MELO, Chico Homem de. **Signofobia**. São Paulo: Rosari, 2005.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado, processo de criação artística**, 2º ed. São Paulo: Annablume, 2004.

THE WAYBACK machine. Disponível em: < <http://www.archive.org/>>. Acesso em: 29 Jul. 2008.