



Design em Movimento - um Original Digital?

Vincent, Charles C.

Doutor

cvin@arquitetos.com

Cole, Ariane Daniela

Doutor

acole@uol.com.br

Schincariol, Zuleica

Mestre

zuleicaschincariol@hotmail.com

Universidade Presbiteriana

Mackenzie, Brasil.

Este artigo apresenta uma experiência interdisciplinar no ensino do design de comunicação. Enfocamos dois momentos desta experiência: A elaboração da solução projetual para mídia impressa e a sua transliteração em linguagem audiovisual. O enfoque dado aos cursos privilegia o uso das ferramentas digitais de criação e produção e as questões criativas que decorrem desta abordagem. Está em questão, ainda, a formação de designers aptos a intervir crítica e criativamente no mercado de comunicação audiovisual e multimídia.

I. Introdução

Partimos da experimentação de possibilidades expressivas da tipografia, o que adere significados à transposição do conteúdo verbal. Interferem aproximações interpretativas e um aguçamento na percepção das características técnico-formais da tipografia na geração da configuração visual. As possibilidades expressivas multiplicam-se com as intervenções do movimento e do som próprios da linguagem audiovisual. Interessa o processo de criação que envolve este movimento tradutório da linguagem gráfica para a linguagem audiovisual.

Na primeira de duas disciplinas oferecidas em semestres distintos (6º e 8º), propõe-se aos alunos um exercício de criação de páginas impressas, organizadas na forma de um livro-objeto.

O exercício propõe a realização de um ensaio gráfico, planejado como objeto gráfico editorial - um livro, a partir da interpretação de um tema comum a todos os alunos, com uso de elementos tipográficos, articulado a relações de percepção espacial e gráfica, como dimensão, tonalidade, textura, sobreposição, transparência, linha/superfície, forma/contra-forma, estático/dinâmico e cromatismo.

Na segunda disciplina a temática abordada no livro é retomada, na elaboração de um vídeo experimental que se refere ao livro, suas páginas e design.

Este segundo projeto referencia-se tanto nas possibilidades que os meios digitais trazem à prática do design como em experimentos de artistas e designers modernos, como Hans Richter (dada), Norman McLaren, Saul Bass e Nam June Paik.

Inúmeras questões transparecem e são investigadas, como os diferentes "tempos de leitura", a "resolução espacial" - nitidez das imagens -, as proporções compositivas diferenciadas, o espaço cromático diverso entre os dois meios.

Duas referências orientam os alunos na "descoberta" do design em movimento: Na primeira, são investigados os problemas da "transposição" e recriação de conteúdos e significados oriundos de um meio para o outro. Na segunda, a "tradição recente" que artistas e designers estabelecem em filmes e peças de comunicação cinematográfica e televisiva é colocada em perspectiva e permite que se façam claras as questões compositivas, formais e temporais próprias das mídias em movimento. Abre-se com esse curso uma linha investigativa desse novo campo do design, o design em movimento.

2. Antecedentes

2.1 Richter

Na década de 20, pioneiros no cinema como Hans Richter, Man Ray e Viking Eggeling, vinculados ao movimento dada, e Ruttmann (Opus 1, Ballet Mécanique, Entr'acte), Fischinger (Wax Experiments), dentre outros, abriram o leque de suas investigações para a fotografia e o cinema.

“A ruptura visual criada pelos cineastas dada na década de 20 gerou um legado de linguagem estética para os experimentos das futuras gerações de artistas de avant-garde.”

[Morra, 2006]

Como forma de expressão artística, não poderiam existir em qualquer outra mídia “porque seu efeito essencial advinha dos potenciais exclusivos do mecanismo cinemático, como a montagem de tempo e espaço, ritmos cuidadosamente estabelecidos, repetição exata, diversidade e continuidade, sobreposição e visuais em split-screen.” [MORITZ, 1989:52]

Os fotogramas de Rhythmus 21 [fig. 1] e Rhythmus 23 deixam transparecer suas preocupações com a representação do movimento.

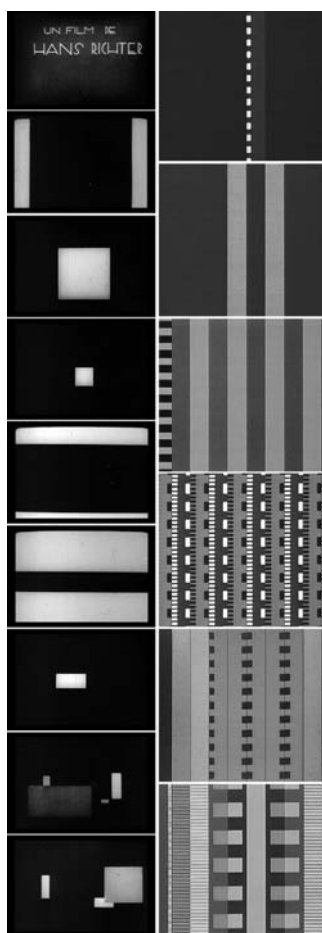


Figura 1: Rhythmus 21, Hans Richter e Syncromy, Norman McLaren.

2.2 McLaren

Décadas mais tarde, Norman McLaren engaja-se em experimentações de animação abstrata. Seus filmes transpõem técnicas de animação quadro a quadro para o desenho realizado diretamente sobre película lavada. Progressivamente, abandona as figurações das primeiras animações e seus filmes tornam-se mais abstratos.

São evidentes suas preocupações rítmicas e geométricas, sincronizadas com trilhas sonoras que chama de sintéticas. Em Mosaic [Fig. 2], o contínuo desdobramento de padrões geométricos simples resulta em um jogo compositivo inédito em cinema, até então. Em Syncromy [Fig. 1], de Sincronia + Cromia, o gráfico da trilha sonora óptica é impresso e colorizado.

Tanto Richter como McLaren realizam seus filmes com ênfase especial no abstracionismo, em princípio referido às artes plásticas convencionais, mas progressivamente delineando caminhos próprios ao meio em que se expressam. O domínio de tempo e ritmo em McLaren prefigura e antecede os padrões de design em movimento hoje comuns em mídias audiovisuais.

2.3 Bass

É com Saul Bass que se faz, pela primeira vez, a transposição de práticas modernas de design em comunicação visual para o meio cinematográfico. Bass trás ao desenho de títulos e créditos cinematográficos práticas compositivas e de desenho tipográfico e as incorpora ao discurso narrativo e dramático do cinema.

Até então, mesmo o cinema de vanguarda parecia descolado das modernas escolas de expressão gráfica. Filmes ousados e mesmo revolucionários em suas propostas narrativas e fílmicas eram apresentados com letreiros desenhados segundo critérios antiquados de composição e tipografia.

Saul Bass não só levou o design para as telas de cinema mas, nesse processo, incorporou dispositivos próprios do cinema à comunicação visual, transformando-a. “Seus títulos não são apenas etiquetas de identificação, mas peças integradas ao filme como um todo.” [COUNT, 2006]. De fato Bass não se limita a transpor para o cinema processos compositivos característicos do design gráfico, mas incorpora ao design dispositivos próprios do cinema.

3. Desenvolvimento

3.1 O Ensaio Gráfico: Princípios e Processos de Design

O exercício propõe a realização de um ensaio gráfico, planejado como objeto gráfico editorial - um livro, a partir da interpretação de um tema comum a todos os alunos. O conteúdo textual, de livre escolha, será interpretado somente com elementos tipográficos, articulado a relações de percepção espacial e gráfica, como dimensão, tonalidade, textura, sobreposição, transparência, linha/superfície, forma/contra-forma, estático/dinâmico. Essa série de composições tipográficas é realizada em contraste máximo



de claridade: impressão em preto sobre superfície branca. Introduce-se o cromatismo como outro fator gerador de sentidos, a ser percebido e experimentado, selecionada uma das composições já executadas, são elaboradas duas outras, inserindo-se cores para proposições distintas. Completa a série uma interpretação tipográfica de imagem, seja mental ou representação já materializada em qualquer mídia, sempre vinculada ao tema proposto. A organização editorial e o ritmo seqüencial, também seguem definições conceituais de cada projeto, assim como concepções de capa, página de rosto e cólofon. Todo o procedimento projetual envolve a compreensão do livro como objeto integral, a consciência dos graus de aproximação e relação com o leitor, o manuseio, sua materialidade, importante característica sensorial, senão sensual, da mídia impressa, experimentada por Munari em seu "livro ilegível" (MUNARI, 1981, p. 220-227), onde a ênfase recai sobre as possibilidades visuais e táteis dos meios de produção, suportes, qualidades de superfícies, cortes, etc.

No início do processo de design abre-se um espaço para discussão de manifestações visuais que enfatizem, em seus procedimentos, a experimentação e a expressão tipográficas, consideradas idéias, posicionamentos, contextos e singularidades. Contribuem, por exemplo, o reconhecido vigor das vanguardas modernistas (SPENCER, 1969), a exploração "verbivocovisual" dos poetas concretos (BANDEIRA; BARROS, 2002), as "improvisações gráficas" de Aloísio Magalhães nas oficinas de O Gráfico Amador (LEITE, 2003), o campo gráfico tomado como palco para a encenação tipográfico-teatral por Robert Massin (ARC DESIGN, n. 30). Note-se que, sob princípios rigorosos e ênfases muito diminuídas, experimentação e expressão não estão ausentes mesmo entre autores direcionados à clareza e objetividade, sempre vinculadas ao equilíbrio entre forma e função.

Assim, os alunos têm autonomia para decidir seus caminhos e definir os critérios de escolha para o direcionamento de suas experimentações. Selecionado e compreendido o texto, definida a concepção, traçado um primeiro plano geral é esperado que se envolvam em um constante indagar e um constante tecer de relações entre forma do caractere, interação entre os elementos tipográficos no e com o campo gráfico, construção de sentidos, técnicas de produção.

3.2 Intertextualidade:

Ensaio Gráfico e Videografismo

A produção de uma imagem estável, imóvel,

gerada a partir das possibilidades expressivas da tipografia apresenta o desafio de condensar os significados daquilo que se pretende comunicar, mas por outro lado, favorece a realização da composição.

Um diferencial importante entre a imagem e a composição impressas e o vídeo encontra-se na extensão e duração do tempo de leitura. No impresso, o tempo dedicado ao escrutínio da página, de seus elementos compositivos, se estende indefinidamente, ajustado apenas pelo interesse despertado no observador - leitor. No vídeo e, por extensão, nas peças videográficas, o contínuo temporal impõe o ritmo e a duração da leitura, delimitando as possibilidades de apreensão e compreensão da mensagem. Arnheim (1994) define movimento como uma seqüência organizada, na qual eventos se sucedem de modo a criar uma ordem significativa, onde cada dado acrescido não apenas realiza uma soma, como modifica tudo aquilo que antes foi apresentado.

O ferramental digital - softwares - concorre para a aceleração das manipulações com imagens, possibilitando que hipóteses visuais sejam verificadas e, em ciclos sucessivos, realimentem o processo de criação. Se Rhythmus 21 foi realizado no período de um ano de animação e fotografia, exercícios visualmente mais complexos são preparados e finalizados em poucas horas de trabalho. Efeitos gráficos de sobreposição, movimentação de câmera, mudança de foco e peso gráfico e transformações cromáticas fazem parte da paleta básica e sua apropriação semântica é grandemente facilitada.

Embora não estejamos formando músicos, o áudio faz parte da linguagem audiovisual, e o aluno deve desenvolver a consciência de sua importância. Devemos informar que estes alunos contam, em sua grade curricular, com uma disciplina introdutória, que os sensibiliza para a percepção e criação auditiva. Assim, através de um software básico de composição musical, que oferece samples musicais, os alunos criam suas próprias composições, às vezes de maneira muito precisa.

Entende-se que a transcrição em vídeo resulte em ênfases tanto no espaço como no tempo (ARNHEIM, 1994). O trabalho intitulado Estacas [fig. 5], por exemplo, apresenta transformações que se desenvolvem principalmente no tempo com a transposição de massas tipográficas. Se na versão impressa as massas de texto sobrepõem-se estáticas, no vídeo temos transições e sobreposições que revelam o conteúdo textual ao

longo do tempo. Já em Saudosa Maloca [Fig. 6], a composição é colocada em movimento, em sincronia com o ritmo da música.

4. Conclusões

A cada nova inovação tecnológica temos um processo que se repete. Num primeiro momento, a nova tecnologia parece se apropriar e contrafazer o que as anteriores fazem; num segundo momento, são as demais que parecem tentar a incorporação das novidades.

Consideramos que o processo de criação se fundamenta na percepção (OSTROWER, 1990; GOMBRICH, 1986) e se realiza através de um complexo de ações que envolvem idéias, experimentações, pesquisas, descartes, resgates, reflexões, revisões, decisões, escolhas e certezas (SALLES, 1998). Assim, como em todo processo de criação, o papel da experimentação

mostra-se importante instrumento de pesquisa na constituição de peças videográficas, já que é através da experimentação que se dá a concretização de imagens que estabelecem um diálogo com o designer que avaliará a sua qualidade visual, a sua expressividade e significação.

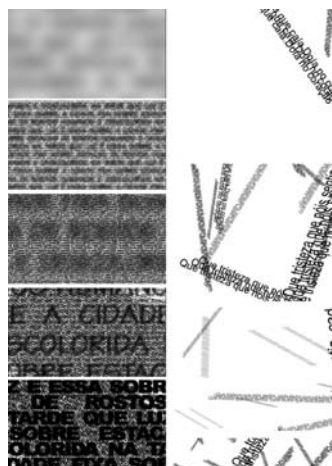


Figura 2: Estaca, Hugo Takahashi e Saudosa Maloca, Alfio Presutti.

Sabemos também que o processo de criação se dá em um fluxo contínuo, neste sentido o aluno agrega toda a experiência que acumulou na manipulação da tipografia que realizou anteriormente, utiliza o conhecimento adquirido no decorrer do curso, elegendo referências visuais, construindo uma identidade própria nos modos em que se expressa, criando significados e comunicando seu saber construído, através da produção de imagens tipográficas e videografismo, utilizando também os recursos da linguagem audiovisual.

A natureza digital do ferramental de criação confere grande agilidade na averiguação de hipóteses criativas, possibilitando aos alunos uma postura experimental.

5. Referencias

- BARROS, L. de BANDEIRA, J. Grupo Noigandres. São Paulo: Cosac & Naif, 2002.
- COUNTS, J. Just the Beginning: The Art of Film Titles, IN <http://www.twenty4.co.uk/on-line/issue001/project01/proj01index.htm>, [Janeiro, 2006]
- MORRA, Anne, IN http://www.moma.org/exhibitions/film_media/2006/dada_on_film.html Assistant Curator, Department of Film and Media, NY: MoMA, 2006. [Junho, 2006]
- TAYLOR, Rumsey, "Titles Designed by Saul Bass.", IN <http://notcoming.com/features.php?id=61>, [Dezembro, 2005]
- GOMBRICH, E.H. Arte e ilusão. São Paulo: Martins Fontes. 1986.
- LEITE, J. de S. A herança do olhar: o design de Aloísio Magalhães. Rio de Janeiro: Artviva, 2003
- MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1981.
- McLAREN, Norman, The Collectors Edition [DVD - B&W and Color], Milestone Video, 2003
- MORITZ, William. "Abstract Films of the 1920s." International Experimental Film Congress. Toronto: Art Gallery of Ontario, 1989, 52-57.
- OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística. Rio de Janeiro. Ed. Campus. 1990.
- REISER, Martin; ZAPP, Andrea, New Screen Media: Cinema, Art and the Reinvention of Narrative, London: ZKM/British Film Institute, 2002.
- ROBERT Massin: Ação na página impressa. IN Revista Arc Design. São Paulo: Quadrifoglio, n. 30, mai./jun. 2003, p. 62-69.
- SALLES, Cecília Almeida. O Gesto Inacabado: processo de criação artística. São Paulo. FAPESP. Annablume.1998.
- SPENCER, Herbert. Pioners of Modern Typography. Londres: Lund Humphries, 1969.
- Keywords:**
Design em Movimento, Motion Graphics, Design Gráfico.