

PROCESSOS CRIATIVOS DO DESIGN NA FRONTEIRA COM AS ARTES

Irene de Mendonça Peixoto

O início do século XXI ficou marcado pelo impacto da pandemia do COVID-19 que, além de promover uma crise sanitária e humanitária sem precedentes, expôs a fragilidade do pensamento reducionista que aparta o homem da natureza, desconsiderando que dependemos dela para existir. As criações humanas, híbridas e mutantes, pertencem ao mesmo tempo à natureza e à cultura, reforçando os estados fronteiros em trânsito na contemporaneidade. Não é de hoje que diferentes áreas do conhecimento se atravessam, abandonando a ideia de uma modernidade setorizada em suas especialidades. Como atuar em fronteiras tão móveis e imprevisíveis sem sermos engolidos pelas incertezas?

Não é suficiente apenas fundir campos do saber de maneira aleatória. É essencial fomentar uma colaboração autêntica entre disciplinas receptivas ao diálogo e a uma variedade de perspectivas. No contexto da nossa linha de pesquisa "Processos criativos do design nas fronteiras com as artes visuais", oferecemos uma análise sobre essa questão voltada para as multifacetadas interseções entre o design e arte.

A clássica distinção entre as artes aplicadas e as belas artes é longa, mas devemos lembrar que o design moderno se constituiu em oposição à tradição das artes aplicadas. Além desta forte ruptura, o design moderno, conforme surgiu no início do século XX, estabeleceu um novo paradigma: em vez de adornar a superfície dos objetos, ocultando a sua essência primordial, propôs-se a revelá-la, exibindo o que seria a natureza verdadeira e não planejada das coisas. Sobre essa questão, Boris Groys (2008, p. 1) dirá que “o design moderno, por sua vez, não viu sua tarefa como criar superfícies, mas sim como eliminá-las”. O design moderno opera por subtração da forma; não acrescenta, sendo, assim, reducionista. Além de purificar os objetos de seus ornamentos desnecessários, a intenção era educar o olhar do consumidor/espectador para essa nova concepção de mundo, onde os excessos estilísticos são condenados como se fossem pecados morais. Assim, a característica central

dessa mudança de paradigma recai sobre a expansão desta vontade de purificação do mundo das coisas para o mundo dos próprios seres humanos.

O autor adverte que frequentemente esquecemos que na tradição cristã, a ética sempre foi subordinada à estética – isto é, ao projeto da alma. Esse projeto focado no essencial, no plano, no natural, na redução ascética, opunha-se frontalmente à proposta de riqueza material e ornamentação complexa das artes aplicadas. Podemos dizer que a revolução das vanguardas modernas no design pode ser compreendida como “a aplicação das mesmas regras adotadas para o que seria um design da alma, no design de objetos mundanos” (Groys, 2008, p. 2). Os objetos precisavam ser puros, sem excessos, com uma beleza ética, uma aparência em conformidade com a sua função interna, o seu propósito, agora identificado como a alma dos objetos. A relação entre aparência e essência, forma e conteúdo, passou a ser tão forte que podemos considerar a adequação ou não de um objeto a partir da mera observação visual.

Cabe aqui a pergunta de Rafael Cardoso:

De que maneira é possível olhar para um artefato e afirmar que ele é adequado ao propósito? Isso não seria um juízo que depende, necessariamente, de usar o objeto, de testá-lo em diversas situações ao longo do tempo? (2012, p. 11)

Apesar de os designers contemporâneos dedicarem em seus cronogramas um tempo para aprender com a experiência do usuário, a ideia de que a aparência de um objeto, por si só, é capaz de explicitar sua adequação a um determinado propósito, permanece até hoje como um dos grandes princípios do design e da arquitetura. Assim, não só a forma se submete à função, mas também os próprios usuários, inviabilizando qualquer aprendizado por parte do designer com a experiência de quem quer que seja. Ao contrário, o que pretendem é prever e controlar a relação entre pessoas e objetos projetados.

Porém, mais contundente é o que se desdobra dessa submissão da forma à função, fazendo com que a dinâmica do design atue fechando-se na direção da finalidade (“para quê?”), ao invés de atuar abertamente sobre os processos (“como?”). O designer, ao adotar a previsibilidade como objetivo em seus projetos, isola as suas questões projetuais dentro de parâmetros artificiais ideais que nem sempre correspondem às variáveis do mundo.

Bruno Latour, em sua palestra para o encontro "Networks of Design"¹, adverte que os desenhos cuidadosamente elaborados que o design tem nos oferecido flutuam em ambientes fora da realidade e que “sempre ficou faltando uma representação das controvérsias e das muitas partes interessadas em conflito que permeiam tais desenhos” (2014, p. 19). O autor aponta para uma contradição que nem todos os designers percebem. As ferramentas tecnológicas de que dispomos nos permitem construir e explorar um objeto de infinitas maneiras, porém “o espaço no qual esses objetos parecem se mover tão facilmente é o mais utópico (ou melhor, atópico) dos espaços” (2014, p. 21). A prototipagem tornou-se tão intangível, tão inadequada para os nossos interesses cotidianos, que questões óbvias da experiência sensível continuam insuficientes para evitar a perplexidade dos estudantes de design, imersos no mundo virtual, frente à constatação de que aqueles objetos flutuantes das telas de retina terão que aterrissar em terra firme, suja, concreta, rugosa...

Não podemos cometer o equívoco de reputar como premissa de realidade o que configura, apenas, uma tática projetual de reduzir a complexidade de um fenômeno para melhor compreendê-lo. No mundo real, sujeito e objeto não estão separados; coisas e pessoas interagem e influenciam-se mutuamente. Contudo, não basta ao design contemporâneo romper com o discurso modernista que aparta a natureza do homem, que separa a matéria bruta dos artefatos criados. Como diz Latour (2014, p. 21), desenhamos muito bem os objetos, mas nos escapa completamente o desenho da coisa.

1. Encontro organizado pela Design History Society em Falmouth, na Cornualha, em setembro de 2008.

Heidegger, em seu livro *Que é uma coisa?*, conclui que “uma coisa tem dois sentidos: um estreito, aquilo que está à mão (disponível) e um largo, algo que ocorre no mundo, um evento, um acontecimento” (1992, p. 19). As coisas interferem, colidem, misturam-se umas com as outras. Desses encontros resultam novos atributos que as coisas agregam a si mesmas. As coisas estão sempre em movimento.

A coisa, portanto, não se separa do mundo; ela acontece e se modifica nele, ocupa espaço e leva tempo. Enquanto os designers não perceberem a coisa que pulsa dentro de seus objetos, ficarão presos ao legado modernista que ainda hoje tenta direcionar o que, contemporaneamente, chamamos de *design thinking*². E sobre o que os designers deveriam pensar? Abandonar o pensamento reducionista moderno para abraçar a complexidade contemporânea é uma resposta um tanto rápida. Como alerta Latour, seria apenas substituir uma narrativa por outra que, no final das contas, é a mesma narrativa: “aquela do progresso ou a do fracasso do progresso” (2014, p. 13).

Boris Groys, em seu ensaio “Sobre o ativismo artístico” (2017), traz essa mesma dualidade de fracasso ou progresso para discutir o termo “estetização” nos campos do design e da arte. Assim como Latour, ele nos convida a refletir sobre essa dualidade fora do paradigma dicotômico a que estamos tão acostumados. A questão em Groys refere-se à maneira como o design e a arte lidam com aspectos estéticos. A diferença entre as duas formas de estetização se estabelece em relação à funcionalidade. O design, ao estetizar os objetos, ferramentas ou eventos, o faz para aprimorar seus usos e funções. Diferentemente, a estetização artística implica na disfuncionalização radical de objetos ou eventos, transformando-os em objetos de contemplação sem usos ou funções definidas. A estetização na arte revela o aspecto disfuncional, absurdo e insustentável do status quo, indicando que transformações legítimas não podem ser alcançadas seguindo a lógica de talentos inatos, esforço individual e competição, bases da economia de mercado vigente.

“Portanto, somente se aprendermos a estetizar a ausência de talentos, assim como a posse deles e, conseqüentemente, não diferenciarmos entre sucesso e fracasso, poderemos escapar do impasse teórico” (2017, p. 218) que ameaça não apenas as ações da arte, mas também do design.

Pode-se dizer que Groys, sob outra perspectiva, alinha-se a Latour ao afirmar que a resposta complexa para enfrentar essa dualidade é, antes de tudo, disfuncionalizá-la, não acreditando nela. Ou, segundo Latour, compreender que ambas as narrativas, tanto a da emancipação (o triunfo do progresso que separa o homem da natureza) quanto a do apego (o fracasso do homem nessa tentativa de separação), são uma única e mesma narrativa. Não se trata, aqui, de pregar uma submissão à natureza que nos impeça de criar o artifício, mas entender que precisamos considerar a natureza em tudo que fazemos e que, de certa forma, isso sempre foi assim, mesmo quando negávamos a natureza intrínseca de nossa existência. Como destaca Latour: “um cosmonauta é emancipado da gravidade porque ele (ou ela) nunca vive um único segundo fora de seu suporte de vida” (2014, p. 13); ele continua dentro de seu traje, ligado à sua atmosfera artificial. E o fracasso inerente a esse apego não exclui o sucesso da invenção.

Assim, podemos concluir que resgatar os vínculos do design com a arte é entender as relações entre essas duas disciplinas pela convergência de suas práticas, e não por meio de seus objetos. O ensino do design contemporâneo, visto como um design que opera em suas fronteiras, acolhendo e expandindo saberes de outras disciplinas, atende às questões de nosso tempo, mantendo o foco na forma e em sua artesanaria para que o usuário não perca o contato com a concretude das experiências.

2. *Design Thinking* é uma abordagem centrada no ser humano para inovação e resolução de problemas no campo do design. Envolve a empatia com os usuários, a definição clara de problemas, a geração de ideias, a prototipagem rápida e o teste iterativo. Este método é amplamente utilizado em design de produtos e serviços.

É urgente para o design expandir seu campo de atuação além do objetivo previsível de transformar cenários existentes em cenários desejáveis, de abordar os artefatos pela perspectiva redutora de comportamento e utilidade, resistindo firmemente ao papel de produtor das imagens dominantes que sustentam o status quo. O design contemporâneo é chamado a se reposicionar nesse campo de forças para criar projetos que sejam um elogio à vida em toda a sua complexidade.

Referências

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2012.

GROYS, Boris. Sobre o ativismo artístico. Tradução: Caroline Alciones de Oliveira Leite e Luiz Sérgio de Oliveira. **Poiésis**, Niterói, v. 18, n. 29, p. 201-219, 30 jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/2004>. Acesso: 1 nov. 2023.

GROYS, Boris. The obligation to self-design. **E-flux Journal**, [s.l.], n. 0, Nov. 2008. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>. Acesso: 1 nov. 2023.

HEIDEGGER, Martin. **Que é uma coisa?** Carlos Morujão (trad.). Lisboa: Edições 70, 1992.

KRAUSS, R. E. **La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos**. Madrid: Alianza Editorial, 2006.

LATOURETTE, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Tradução de Daniel B. Portugal e Isabela Fraga. **Agitprop: revista brasileira de design**, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014. Disponível em: <http://www.naoobstante.com.br/wp-content/uploads/2017/03/Prometeu-cauteloso.pdf>. Acesso em: 1 nov. 2023.