

Arte e design – uma reflexão sobre suas distinções.

Art and Design- Thinking about its distictions.

Espínola, Vanessa; Universidade de São Paulo
vanessaedesign@gmail.com

Coutinho-Silva, Thiago; Universidade de São Paulo
thiagocs@usp.br

Resumo

Este artigo tem como objetivo principal discutir as relações entre a arte e o design, e assim estabelecer seus lugares comuns e distanciamentos. Tomando como base o trabalho "elemento desaparecendo, elemento desaparecido" de Cildo Meireles discute-se o que o design pode oferecer para as artes plásticas e vice-versa.

Palavras Chave: arte; design; processo.

Abstract

The mains goal of this article is discuss relations between the art and design, and establish their common places and differences. Starting from the Cildo Meireles's work "elemento desaparecendo, elemento desaparecido" we discuss what design can 'offer' for the arts and vice versa.

Keywords: arts; design; process.

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.

Reflexões e distinções entre arte e design

Durante o “Arlequinal Sampa 2007”¹ ocorreu um debate que pretendia discutir “tensões do design brasileiro na contemporaneidade” mas, que por fim, virou uma acalorada discussão sobre o lugar do design na atualidade. O motivo do “desvio”: havia duas posturas acerca do design em jogo: os com opinião mais tradicional [que por conveniência chamarei aqui de 'Modernistas'] e aqueles com uma visão mais 'hipermoderna' [ou algo além disso, “a” vanguarda, defensora do “bom senso”].

A corrente modernista foi veemente em um ponto: “design não é arte”.

Neste debate estavam presentes: o designer Dijon de Moraes, o escritor e Ph.D em história da arte Rafael Cardoso, o professor Cláudio Luis Portugal e um dos pioneiros do design no Brasil Alexandre Wollner.

Em dado momento, Cardoso, fez a seguinte afirmação: “Vocês designers estão fazendo uma idéia errada do que é a arte, os artistas de hoje estão preocupados com as mesmas questões que os designers”.

A complexidade do mundo contemporâneo nos levou para um outro patamar, hoje o design caminha com a modernidade, e a liquidez da contemporaneidade reconfigurou o design.

Antes de abordar questões pertinentes aos limites entre design e arte, recorto dois pontos de vista correntes, o de Bicudo (2008) e o de Flusser (1997). Vale lembrar que o motivo desta escolha tem uma razão: dentre as visões correntes, essas duas são compatíveis com nossas idéias.

O design na contemporaneidade trabalha interdisciplinarmente em um contexto estratosférico infinito, recebendo *feed backs* e redefinindo seus processos e projetos através deles constantemente. Marcelo Bicudo chama essa maneira de pensar o design de “Design Líquido”:

“É um contínuo “*work in progress*”, transformando o design em uma prática projetual líquida, mutante. Esse novo design serve como antídoto à replicação de fórmulas projetuais, ao mesmo tempo estabelecendo um método que nega o *a priori*, criando um antimétodo”. (Bicudo, 2008)

O design também pode ser pensado como uma ferramenta de modificação. Entendemos que o design, hoje, é um dos maiores formatadores de nossa cultura, podendo no plano cultural promover mudanças e elevar 'a informação' a um nível que influencie comportamentos.

Mas e as artes plásticas? O que ela está produzindo e quais as suas (dis)semelhanças com o design?

¹ Encontro “Arlequinal Sampa 2007”, aconteceu entre os dias 15 e 18 de novembro de 2007 no Centro Universitário Belas Artes.

Não é nossa pretensão desenvolver os caminhos que as artes plásticas têm se enveredado atualmente, mas levantar alguns dados relevantes e refletir o estado atual da arte e do design no que se referem aos processos, propondo um debate a esse respeito.

Na arte hoje, não existem barreiras de tempo / espaço, ela se inter - relaciona com outros meios de linguagem.

“Pensando no que comumente se estabelece como artes plásticas, não há mais limites entre pintura e desenho, ação e *performance*, objeto e escultura, instalação e *site-specific work*. As criações desse segmento são invadidas ou invadem o cinema, o teatro, a dança, a música, o espaço urbano, o ciberespaço, o design, os meios de comunicação, a política, as relações sociais ou a biotecnologia...”. (Charles Narloch, 2006).

Vemos que a arte vem se misturando com os processos do design, e designers entrando no universo das artes. E ambas as áreas podem (e acreditamos, devem) atuar como questionadores do *status quo*.

Exemplo disto é a obra “elemento desaparecendo / elemento desaparecido” do artista plástico Cildo Meireles, o artista cria uma obra / produto em que o público é levado a consumir “picolés de água”. Enquanto se chupa o picolé, lê-se no palito a frase “elemento desaparecendo” ao terminá-lo encontra-se a frase “elemento desaparecido”. A obra / produto discute, através de processos do design, a questão do aquecimento global e a possibilidade da crise da falta de água.

Para Cardoso (1998), O que distingue o design de grande parte do artesanato e da arte, é que no design o fato material (*factum*) que se pretende gerar não é feito (*factus*) pelo mesmo indivíduo que deu início ao processo ao conceber a idéia.

Hoje já não vemos esta distinção, como podemos notar na obra de Meireles. Sua contribuição foi na criação e ordenação do projeto, porém a execução propriamente dita, dependeu de diversos “colaboradores”. Assim, seu trabalho “artístico” se assemelha com o trabalho “Free Beer” do grupo dinamarquês Superflex.

“Free Beer” é uma obra / produto que discute a idéia de direitos autorais e software livre. O coletivo criou um cenário de compra/venda/distribuição e comercialização de uma cerveja, e abriram a receita da bebida para que qualquer pessoa possa produzi-la.

A forma de atuação do Superflex se assemelha ao trabalho do SEP - Sustainable Everyday Project, idealizado por docentes do curso de Design do Politécnico de Milão, Itália, o projeto dispõe na web² uma catalogação de possíveis cenários para cotidianos futuros, através do pensar estratégico do design.

Hoje, além deste inter-trânsito fluido entre arte e design, as duas áreas também estão 'preocupadas com as mesmas questões'. O relevante é notar que dos dois objetos de

2

www.sustainable-everyday.net

análise (Superflex e SEP) *latu sensu*, o objeto da arte se projeta de uma forma em que ele é mais visto.

O poder de transformação social do design em relação ao das artes plásticas é menor?

O que vemos é a arte fazendo melhor este papel, sendo mais articulada, mais vista e melhor entendida.

O design ou a arte podem fazer com que o enunciário questione o *status quo*. E em um cenário interessante, suas distinções podem (e devem, acreditamos) ser neutralizadas, afim de que através da comunicação haja transformação.

Tanto a obra de Meireles como a obra do Superflex trabalham com objetos de fácil assimilação do público em geral. Suas diferenças, que no primeiro caso, a obra vai às ruas, é 'consumida' por um público mais amplo, já o trabalho do Superflex fala a um público elitizado.

O trabalho “elemento desaparecendo/elemento desaparecido” talvez possa ser considerado mais relevante (enquanto transformador social) por atingir um maior número de pessoas. Nesta obra/produto, Meireles cria a logomarca para a empresa, adquire equipamentos e insumos, e estabelece relações contratuais. Esta obra/performance/instalação/produto [alguma coisa disso, ou tudo isso] tem como finalidade levar o público/consumidor a refletir sobre questões ambientais e a crise da escassez da água potável. Tudo isso enquanto o “picolé” é consumido.

Design, do histórico a resignificação

Da obra de Meireles, foram observados dois pontos de distribuição durante a mostra: o Itaú Cultural e o parque Trianon. Em frente ao Itaú Cultural, os picolés foram distribuídos do lado de fora, que por “felicidade” fica ao lado de uma escola pública. Realmente a obra de Meireles chegou às pessoas e as fez ampliar o repertório acerca de consumo e de sustentabilidade.

Embora os fins sejam nobres, seus meios [método/processo] possuem uma lacuna no que diz respeito a etapa final do ciclo de vida da obra/produto, ou seja, o seu resíduo descartável, do ponto de vista da minuciosa fragmentação do processo de criação utilizado pelos designers.

Apesar da eficiência da obra/performance/instalação/produto, um fato nos chamou atenção: todos os dias nos pontos de distribuição dos picolés, dezenas de palitos e embalagens estavam nas calçadas. Pensou na água, mas não pensou no lixo...Por que ele não pensou no lixo?

O artista não tem que se preocupar com questões de qualidade?

Entendendo qualidade como uma preocupação com todo o ciclo de vida do produto (ou obra), o que podemos observar, é que não houve uma aparente preocupação do artista com o

resíduo final. Dizemos “aparente” porque se houve uma preocupação, ela não se materializou dentro da obra/performance/instalação/produto proposto.

Meireles passeia pelos processos do design e não trabalha com a questão da qualidade, uma preocupação que acreditamos ser recorrente (ou pelo menos deveria ser) no trabalho do designer. No entanto a intenção deste trabalho não é refletir o potencial de crítica que uma obra pode ter, pois mesmo na produção atual do design, encontramos produtos que não se preocupam com a questão da qualidade e não ficamos apenas no campo da sustentabilidade, mas de uma série de determinantes para um projeto razoavelmente honesto.

Considerações finais

Na contemporaneidade, a nosso ver, o que distingue o design da arte, não está simplesmente no envolvimento do criador (artistas ou designers) com as fases da criação – como aponta Cardoso (1998), apresentado neste artigo – pois, a cada dia, os seus processos tem se tornado mais semelhantes.

O que distingi o design da arte, é que o primeiro mostra uma grande preocupação com questões de “qualidade” (intrínseca, em tese), desde o fator histórico até a sua resignificação. Já “o artista”, no caso, não mostrou esse comprometimento com a “qualidade”. Uma coisa é fato, as fronteiras entre arte e design estão se tornando cada vez mais tênues. E ambas tem muito a oferecer uma a outra, dentre elas a arte pela sua característica catártica, e o design pelos seus processos e questões de “qualidade”.

Referências

BICUDO, M. **Design Líquido. Comunicação Interespacial e Arquitetônica**. Tese de Doutorado, PUC-SP, 2008.

CARDOSO, R. Design, Cultura Material e o Fetichismo dos Objetos. **Revista Arcos**, V. 1, nº único, out 1998.

DELEUZE, G; GUATARRI, F. **Mil Platôs**. V. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

FLUSSER, V. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

NARLOCH, C. **Das artes liberais ao hibridismo: a revolução dos conceitos nas artes visuais**. In: Net Processo, 2008. <http://www.netprocesso.art.br> acessado em: 28/05/2008.