

DESIGN AUTORAL: UMA PONTE ENTRE O DESIGN E A ARTE

¹PAULA WEBER

³LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR

¹Universidade Federal de Pelotas – paulaweber.dg@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A proposta deste projeto é pesquisar a possibilidade de reaproximação da arte com o design através do design autoral, baseando-se em parâmetros históricos destas profissões de forma a transgredir os resultados na criação de dinâmicas que possam complementar a formação de acadêmicos de cursos de design.

Como é sabido, o design gráfico é uma profissão que nasceu das artes. Esta separação é marcada historicamente pela Revolução Industrial e pela necessidade de, a partir deste momento, ser criado um modelo de profissional que atendesse as necessidades empresariais e comerciais da época.

A industrialização das cidades, juntamente com a metamorfose urbana demonstrada com o aparecimento dos bondes, do telefone, da fotografia (...) exigia o surgimento de um novo modelo arquitetônico e artístico, que simbolizasse um novo estilo de vida (MORAES, 1997, p. 28)

Ainda de acordo com Moraes (1997), os aspectos meramente decorativos dos produtos – tanto no design gráfico quanto no design de produto – realizados por estes profissionais começaram a dar lugar, também, a aspectos técnicos e limitados da produção. Houve, assim, uma passagem de uma linguagem meramente estética para uma intenção significativamente objetiva de projeto.

Com tais mudanças, o artista – agora designer –, deixou de possuir o *status* de autor de projetos e passou a ser um profissional “desconhecido”, um mediador prestador de serviços que, teoricamente, trabalha com o máximo de neutralidade possível, e durante anos era esta a visão do designer. Porém, a partir dos últimos anos do século XX, vem se falando em uma nova forma de encarar o design, isto é, a possibilidade de o design ser visto como autoral.

Em “Designer As Author” (1996), que poderíamos traduzir como “O Designer como Autor”, Michael Rock (2001, tradução nossa) diz que a definição da autoria em design “depende de como nós definimos o termo e de como se determina sua admissão no panteão”.

O autor sugeriu alguns modelos do que viria a ser design autoral como, por exemplo, 1) o “livro de artista” que, segundo Weymar, consiste em um “design autorreferencial que trabalha com experimentos visuais e não precisa preencher tarefas comerciais” (WEYMAR, 2010, p. 123); 2) o “design de ativismo político” que “pode ser considerado absolutamente prático além do fato de ser motivado pelo próprio designer, ser autoral em si mesmo e ser dono de uma clara agenda política” (WEYMAR, 2010, 123); 3) a “ilustração”, a qual é relacionada à narrativa

criativa; 4) as “publicações”, que são direcionadas a uma audiência específica, dentre outros.

Em “Designer as Author: Diffusion or Differentiation?”, ensaio de Cristina de Almeida e Steven McCarthy (2002), que poderia ser traduzido por “Designer como Autor: Difusão ou Diferenciação?”, os autores sugerem dois caminhos que definem a autoria em design: a “difusão” e a “diferenciação”. O primeiro compreende os conceitos de design autoral que estão dentro do discurso mais amplo de design gráfico, no qual a autoria participa integralmente da concepção de projetos de modo a enriquecer a comunicação visual e melhorar os significados das formas. Já o segundo caminho compreende os designers que reforçam a autoria para definir e descrever um tipo de abordagem que difere do modelo dominante da profissão, criando uma categoria que coexiste com a função tradicional do designer gráfico (função de mediação comentada anteriormente).

Percebo, com isso, uma reaproximação do design com o campo da arte, um certo “retorno” às suas origens históricas. Através da autoria, voltam à cena a liberdade de criação e a preocupação com a expressão plástica e sensibilidade estética, até então nem tanto valorizadas.

O objetivo geral deste trabalho consiste, então, em pesquisar a relação entre artes e design de forma a transgredir os resultados em prol da exploração do “modelo” autoral. Desta forma, pretendo ampliar o leque de possibilidades profissionais dos designers gráficos através de possibilidades pedagógicas que visem o melhoramento da percepção estética e criativa dos alunos. Busco um melhor entendimento sobre esta zona híbrida através de oficinas de criação que utilizem processos de trabalho mais “artísticos” – entende-se por processos “artísticos” aqueles processos que visam à preocupação com a expressão plástica e a sensibilidade, característicos no design autoral, buscando uma maior hibridização com a arte.

Como objetivos específicos pretendo: organizar dinâmicas que resgatem estas relações por meio de práticas artísticas; desenvolver consciência crítica dos aprendizes acerca destas relações; estimular ideias, sensações, hipóteses e esquemas pessoais em que eles possam ir estruturando e transformando ao interagir com os conteúdos manifestados nesse processo dialógico; explorar questões ligadas ao design autoral como mais uma possibilidade profissional dentro do design; estimulá-los a buscar excelência nos objetos autorais por eles criados; propor oficinas de criação de objetos de design, a partir da autoria em design e dos ensinamentos das artes visuais; ações que integram o perceber, o pensar, o aprender, o recordar, o imaginar, o sentir, o expressar, o comunicar. Dentro destes objetivos, pretendo aplicar ao menos oito oficinas a acadêmicos do curso de Design Gráfico da UFPEL, divididos em 4 horas por aula, cada uma abordando ao menos um “modelo” de design autoral.

2. METODOLOGIA

O referencial teórico-prático reunido está primeiramente baseado em parâmetros da história do design relacionado às artes visuais, bem como em parâmetros do “modelo” de design autoral. Esta recapitulação das relações entre estas duas profissões torna possível estabelecer um bom entendimento de suas premissas, a fim de servir de base para a criação de práticas que venham a contribuir em uma melhor formação acadêmica de alunos do design no Brasil.

Da mesma forma, identifico a necessidade de investir na pesquisa em torno das significações que provêm de outras áreas do conhecimento, pautadas por relevantes estudos advindos da sociologia, filosofia, entre outros, acerca da educação dos sentidos. Estes estudos contribuem de forma direta na proposta de educação por meio de práticas artísticas e autorais no design. Importantes nomes se destacam neste parâmetro, como o caso de Michel Maffesoli e João Francisco Duarte Junior, os quais defendem a educação voltada aos sentidos, proposta deste projeto.

Haveremos, então, de encontrar aquela 'fruição pensante', ou, ainda, o que Goethe, no Fausto, denomina 'fruição acompanhada de consciência (*Genuss mit Bewusstsein*) própria a exprimir a fruição da vida em suas diversas modulações. Essa função cognitiva ligada ao prazer estético é, certamente, superior à abstração do saber conceptual que, em última análise, é coisa recente, e cuja modernidade constituiu o fundamento de todo conhecimento(...) (MAFFESOLI, 1998, p.47)

Por fim, torna-se necessário investigar pesquisas referenciais que dialogam com esta temática. As relações entre artes e design, bem como as definições de design autoral, são abordadas através de uma reflexão teórica, paralelamente à realização de oficinas teórico-práticas aplicadas a alunos do curso de Design Gráfico da UFPEL.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta pesquisa, ainda em etapas iniciais, está sendo realizada como projeto de dissertação para o Mestrado em Artes da UFPEL, e tem início em 2014. Estão sendo realizadas pesquisas bibliográficas sobre design autoral e sobre a arte relacionada ao mercado. Como minha formação se deu em design, é importante que haja um melhor entendimento sobre o percurso da arte e do artesanato até os dias atuais, bem como se deu o surgimento do design durante este trajeto para, posteriormente, serem desenvolvidas as oficinas de design autoral. Especial atenção tem sido dada a movimentos como Arts & Crafts e Art Nouveau, bem como a importantes nomes que representam artes e design durante a Revolução Industrial, como John Ruskin e William Morris, dentre outros.

4. CONCLUSÕES

Entendo que este trabalho seja de grande valia para, quem sabe, repensar as formas de ensinar o design no Brasil, onde a questão da neutralidade, comentada anteriormente, ainda se apoia em fortes pilares, prejudicando, quiçá, as inferências em zonas híbridas como a da arte e do design, trabalhada neste projeto através do design autoral. Minha esperança é conseguir encontrar pontos positivos nesta aproximação, trazendo para os aprendizes novas possibilidades dentro de suas profissões.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da Razão Sensível**. trad. Albert Christophe M. S. Petrópolis: Vozes, 1998.

MORAES, Dijon de. **Limites do Design....** São Paulo: Studio Nobel, 1999.

NOVAES, Maria Helena. **Psicologia da Criatividade**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1980.

POYNOR, Rick. **Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós Modernismo**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Tese/Dissertação/Monografia

WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. **Design entre aspas: indícios de autoria nas marcas de comunicação gráfica**. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) PUCRS, Porto Alegre, 2010.

Documentos eletrônicos

ALMEIDA, Cristina; MCCARTHY, Steven. **Designer as Author: Diffusion of Differentiation?**. 2002. In. Loki Design: World + Image Studio. Disponível em: <http://lokidesign.net/declarations/knowledge/author_1.htm>. Acesso em: 01 mai. 2014.

MOURA, Ana Carolina de Oliveira Salgueiro. **Sensibilização: diferentes olhares na busca dos significados**. 2004. Disponível em: < <http://www.nemas.org.br/teses/sensibilizacao.pdf>>. Acesso: 18 jun. 2014.