

# O design como instrumento de transformação cultural

---

Por Valpirio Monteiro

Arte e design têm mudanças e com suas mudanças ampliam a cultura e nossa percepção do mundo.



Ao falarmos de cultura, nos ocorrem conceitos que envolvem permanência, processos de manufaturas, costumes e idéias consolidados. O que muitas vezes esquecemos é que ela é mutante, é resultado de uma evolução, de mudanças para adaptar-se a situações novas, não

apenas necessárias e desejáveis, mas também inevitáveis.

Mas não pode existir transformação cultural sem oposição de alguma forma à ordem estabelecida. É a novidade, o desafio, a quebra de paradigma que faz a sociedade mudar. Como Picasso permitindo-se desenhar como criança depois de dominar excepcionalmente a técnica; a palavra dada aos muros em 68; ou a capacidade de se armazenar imagens em um aparelho. Essas inovações distenderam os limites da nossa compreensão do mundo, forçando novas formas de abordagem e novos paradigmas.

Duas fontes para o «desconforto estimulante» são a arte e o design, os quais possuem diversos pontos em comum, mas diferem basicamente por terem objetivos e processos diferentes.

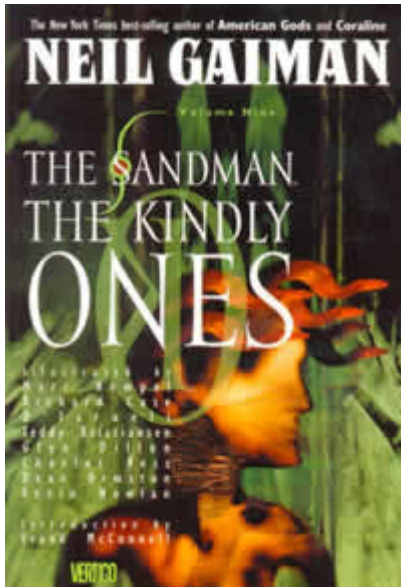
### **Arte, Design, Cultura**

Assim como a arte, o design pode interferir na cultura refletindo-a e, portanto, estabelecendo e aperfeiçoando padrões, ou confrontando-a, destruindo, recriando e alterando definições. No primeiro caso, ajuda a definir o que é considerado «de bom gosto», aceitável e desejável esteticamente. No segundo, questiona as acepções de «bom», «ruim», «adequado», privilegiando a personalidade e a relevância. Qual caminho escolher depende da quantidade de significados que achamos que nosso público está pronto para aceitar e do quanto queremos agradar ou não o seu padrão estético preestabelecido. Tomando como exemplo o design editorial, algumas vezes, nos serve deixar que respiros e fontes de leitura agradável acompanham uma excelente obra; em outras, é melhor fazer o leitor levar mais tempo procurando por uma citação escondida em um layout sujo, se isso o ajudar a entender melhor a obra como um todo.

Em qualquer banca de revistas essa afirmação se sustenta: designers de quadrinhos adultos aprenderam há muito tempo como esconder elementos para dar-lhes destaque. Assim como no conto de Poe «A Carta Roubada», em que um documento é escondido bem à vista do policial que o procura, sair do óbvio e mudar o foco de atenção causa mais impacto do que fontes enormes e splashes. A valorização da sutileza é o poder do sussurro, que atrai sem agredir, enaltece sem exagerar, como a capa de Dave McKean para a premiada série Sandman, de Neil Gaiman.

Seguindo por um caminho que se cruza com esse, a exposição de Jeff Koons em Versalhes, contribui para a discussão por outro viés. Nela, o suporte e a forma muitas vezes são o conteúdo. Ao trazer elementos kitsch para um ambiente que mostra arte canônica (no sentido de avalizada como cânone), realiza uma intervenção do novo no estabelecido, oferecendo assim uma desconstrução e uma ressignificação do conteúdo simbólico do lugar e do objeto.

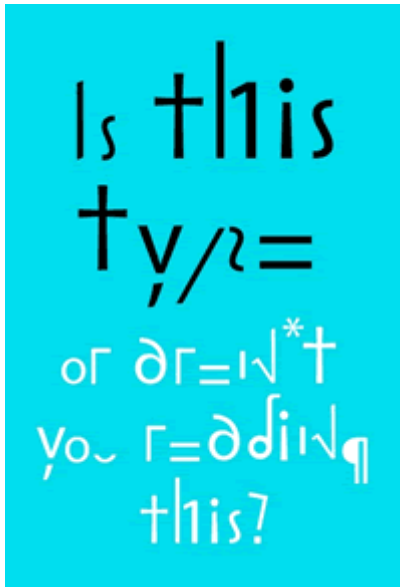
São duas maneiras de deslocamento de sentido e de criação de novos significados pela maneira como a obra é apresentada, trazendo de volta a antiga discussão entre forma e conteúdo. Uma discussão de que um dos principais elementos do design também participa. A tipografia, por vezes, se questiona: quais são os símbolos que podem ser convencionalizados como letras?



Design: Dave McKean



Obra de Koons em Versalhes



Se você consegue ler, é tipografia

Mas o que separa arte de design? O que diferencia essas manifestações? Qual é o papel de cada uma delas? Apesar de ambos usarem muitas técnicas similares, há dois pontos em que eles divergem: objetivos e processo. Em primeiro lugar, design é utilitário. Ele cumpre uma função, com objetivos claros, está atrelado a estratégias de marca, a comunicação. A arte, por sua vez, é um fim em si mesma, não tem obrigações, exceto a busca da expressão da sua subjetividade, tampouco limites, exceto os do próprio artista. Nesse sentido, os dois se aproximam quando o design levanta para o observador as dúvidas essenciais da arte: o que estou vendo? onde estou? quem sou? Mas o papel da arte é fazer perguntas que talvez não tenham resposta. O do design é oferecer respostas que talvez levem a novas perguntas. Além disso, há questões de processo. Um artista plástico normalmente inicia um trabalho para atingir um fim. Mas tudo o que ele quiser usarentre esses dois pontos depende apenas de sua escolha, de opções estéticas e estilísticas. O designer, por sua vez, tem um número limitado de recursos, já que muitas vezes sua criação envolve textos, fotografias e parâmetros de produção definidos, além de influência de outras pessoas envolvidas no trabalho, como clientes, colegas, superiores etc. Infinita criatividade A subjetividade da arte e a objetividade do design bebem na fonte da criatividade. A cultura surge como propulsor para cada um desses fatores ou como resultado de sua soma, ou de cada um deles isolados. O fato é que a cultura é um organismo vivo, latente e tão instável como a própria humanidade. Dentro dessa instabilidade, o design tem um papel organizador e, na tentativa de estabilizar o caos, ele mesmo sofre os abalos sísmicos da inquietude criativa inerente às manifestações humanas, se tornando, na sua própria crise, um poderoso elemento de transformação. Buscando explicações na psique, com raízes freudianas, a arte seria a criança destituída de superego. Se expressa de forma fluida e sem amarras. O design é a arte que adolesceu. Entende que suas ações provocam reações e tenta organizá-las. Mas, como todo adolescente, sofre uma eterna crise existencial por ainda não entender como colocar ordem no caos e por não mais poder viver em total liberdade, às custas apenas de seu id. Essa crise, por excelência, impregna a manifestação de uma força criativa incrível e transformadora.

Publicado em 20/10/2010

---



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/pt/artigos/o-design-como-instrumento-de-transformacao-cultural>

