

REPENSAR O DESIGN: ABRAÇAR ARTES E IMAGINÁRIO PARA REAPRENDER A CRIAR

RAFAELA PEREIRA DE AZEVEDO¹;
LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²

¹Universidade Federal de Pelotas – rafaelapazevedo@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo é parte da pesquisa que está sendo realizada no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da UFPel. Nossa intenção é propor modos projetuais para designers que permitam uma relação mais efetiva do sujeito pós-moderno (e sua complexidade de novas exigências) com os produtos de design resultantes.

O pressuposto que motivou tal estudo surge na era moderna da nossa história quando, segundo Gianelli (2012), o mito e a magia dão lugar ao concreto, à ciência, ao lógico. Lá, as artes então se desprendem da religião e do lirismo peculiar para se submeter a uma nova servidão: a da ideologia da indústria cultural, incorporada pela sociedade a partir da segunda Revolução Industrial do século XIX. Naquele momento, a arte é transformada em um produto vendável e passa a ser consumida de modo massivo.

O desdobramento desta mudança implica, atualmente, na oferta infinita de produtos e escolhas que os meios de comunicação e as empresas nos apresentam, criando um mundo inteiro em nossas mãos de modo que o mundo real pode desaparecer e, junto a ele, os vínculos, isto é, as raízes de tempo e espaço do sujeito.

Percebemos que o design passou por mudanças durante toda sua trajetória no que tange ao projeto e à produção. Num primeiro momento, com o amadurecimento da sociedade industrial, percebemos que parte dos profissionais em design, em alguns contextos como as áreas de embalagem, produto, identidade visual, por exemplo, priorizavam a função do produto. Porém, percebemos que, num segundo momento, ao final do Estilo Internacional¹, a forma se faz presente de modo soberano. Agora, na contemporaneidade, parecem-nos que a preocupação com a forma está se associando a outros tipos de preocupações, tais como educação, sustentabilidade, integração social, dentro outros.

O design centrado no ser humano, em uma necessidade humana que existe ou pode vir a existir, deve sempre a ele se adequar. Se necessidades humanas são o ponto de partida, a metodologia projetual se constrói durante o próprio fazer. Ao invés de pensar sobre o que construir, se deve construir para fazer pensar. Portanto, se o novo consumidor mudou, é preciso abrir o pensamento de criação do design a fim de abranger outras áreas, uma vez que o próprio campo do design é interdisciplinar.

¹ Movimento artístico modernista, surgido na Suíça, cujo auge de sua produção foi entre as décadas de 50 e 60. Influenciados fortemente pelos princípios da Escola Bauhaus, o objetivo do movimento era a universalização da informação, eliminando assim qualquer interferência visual e propondo um design racional e funcional.

Segundo Rey (1996, p.84) a poética das artes abrange o estudo da invenção e da composição e da função do acaso, da reflexão e da limitação, ou seja, como a influência da cultura e do meio podem contribuir para “revelação da dimensão invisível”: sendo assim buscamos compreender como esta poética das artes pode dialogar com a metodologia projetual em design. Além da articulação com o campo da arte, outra área que contribui e que transpassa as demais é o “imaginário” a ser aqui abordado sob o viés do sociólogo francês Michel Maffesoli (2001).

2. METODOLOGIA

As bases que norteiam essa pesquisa seguem os desdobramentos de três eixos. Um deles é formado por opções metodológicas de projeto de design, utilizando como exemplo inicial o livro de Baxter (2005); o segundo eixo é composto por instâncias metodológicas das poéticas visuais, tendo como norte a abordagem de Rey (1996) e o terceiro eixo se constitui do assunto que perpassa transversalmente ambas áreas e conhecimentos: o imaginário, abordado sob o ponto de vista de Maffesoli (2001). Pretende-se propor um pensar diferente e interdisciplinar, tramitando entre os três eixos, para problematizar o projeto contemporâneo em design.

Baxter (2005), *a priori*, incentiva o designer a se libertar de qualquer bloqueio que governe as ações do dia-a-dia a fim de ultrapassar ideias óbvias. O autor procura sistematizar métodos que auxiliem o designer no desenvolvimento de novos produtos e que concentrem-se em questões que envolvem a criatividade e a percepção dos fatos.

Para Rey (1996), pensar uma obra apenas como um produto final empobrece seu valor. Na verdade, a experiência, o acaso, a ordem e a desordem é o que dão um real significado. A obra se faz, ela é o processo e serviria para tornar visível e não para reproduzir o visível.

[...] O artista, às vezes com o processo de instauração da obra, acaba por processar-se a si mesmo, coloca-se em processo de descoberta. Descobre coisas que não sabia antes e que só pode ter acesso através da obra... Pensar a obra como processo, implica pensar este processo não como meio para atingir um determinado fim – a obra acabada – mas como devir. Implica pensar que a obra não avança segundo um projeto estabelecido, ela avança segundo este *a priori*: a obra está constantemente em processo com ela mesma.” (REY, 1996, p. 87)

Maffesoli (2001) contribui aproximando a compreensão sobre o imaginário como um vínculo. Para ele, o imaginário seria uma espécie de cimento social. O imaginário contribui, segundo o sociólogo, como uma atmosfera que envolve e ultrapassa uma obra, um produto, uma cidade; um cenário que a ultrapassa a cultura e a supera. A imagem que criamos é resultado e não suporte do nosso imaginário.

Já o imaginário, mesmo que seja difícil defini-lo, apresenta, claro, um elemento racional, ou razoável, mas também outros parâmetros, como o onírico, o lúdico, a fantasia, o imaginativo, o afetivo, o não racional, o irracional, os sonhos, enfim, as construções mentais são potencializadoras das práticas. (MAFFESOLI, 2001, p.76)

Sendo assim, o percurso metodológico que se propõe nesta pesquisa busca adequar procedimentos da prática do design a partir dos referenciais teóricos das artes e do atravessamento, neles, de abordagens ligadas ao imaginário.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento foram escolhidas as áreas e temas a serem integradas na metodologia projetual de design e trata-se dos três autores iniciais – Baxter, Rey e Maffesoli. Procuramos justificar a escolha destas áreas pelo fato de possuírem raízes similares na criação e também por trabalharem a criatividade e a imaginação em vários aspectos que podem se entrelaçar, contribuindo de forma rica para o objetivo final deste artigo.

Num segundo momento, aqui já como parte do desdobramento da pesquisa maior, seriam realizadas buscas por mais referenciais teóricos e práticos de design, arte e imaginário para se adquirir um embasamento amplo que justifique a importância de sua existência no processos, em ambos os tipos de criação.

Posteriormente, a intenção seria realizar mapeamentos de artistas e designers, através de visitas a ateliers e escritórios destes a fim de coletar dados sobre como são seus processos de criação, e tentar compreender se e como o imaginário permeia estes ambientes. A intenção é analisar e extrair, desses dados, conclusões que permitam propor um jeito de fazer design, ou seja, uma metodologia projetual que junte os conceitos de cada área e que consigam cumprir com as necessidades do sujeito, resgatando seus vínculos com os objetos de design.

4. CONCLUSÕES

O universo das artes e do design nunca se separou em definitivo. Historicamente, a passagem de um tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, para outro, em que existe uma separação nítida entre projetar e fabricar, constitui-se de um dos marcos fundamentais para a caracterização do design (CARDOSO, 2004).

O design está relacionado ao campo do universo de criação, colocando-o, muitas vezes, como um universo dentro da arte e, outras vezes, como universo paralelo à ela. Em vista disso, esta investigação fez-se necessária para compreender como as relações singulares entre estes campos e a questão do imaginário podem ampliar horizontes e contribuir para um design mais próximo das necessidades reais da sociedade.

Os resultados até aqui não dão lugar a uma conclusão fechada. A intenção é que esta pesquisa possibilite, em um primeiro momento, a geração de reflexões teóricas e conhecimento que a ajudem a pensar se é possível o fazer do design apropriar-se de questões dos processos criativos das artes e da noção de imaginário para estabelecer uma melhor relação entre o design e os sujeitos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAXTER, M. R. **Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos**. São Paulo: Edigard Blücher, 2005.



CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do Design**. São Paulo: Edigard Blücher, 2004.

GIANELLI, C.G.S. **A LÓGICA CULTURAL URBANA: Cultura de Massa e Indústria**. Revista Outros Tempos, Florianópolis, n. 13, 2012.

MAFFESOLI, Michel. **O imaginário é uma realidade**. Revista Famecos, Porto Alegre, n.15, 2001.

REY, Sandra. **Da prática a teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais**. Revista Porto Arte, Porto Alegre, n.13, 1996.