

A eterna e inútil discussão

Por Joan Costa

Porque é que o design não é arte? Para responder a esta pergunta nada melhor do que confrontar os argumentos usados em contrário.

—O Design é arte?

—Não, querida. Design é design.

—Não podes negar que a arte e o design têm muito em comum...

—Também você e eu temos muito em comum, mas somos diferentes. O que temos em comum pertence à espécie. Mas o que define a nossa identidade como indivíduos únicos e irreduzíveis não é o que temos em comum, mas sim justamente o que nos é próprio psicológica e culturalmente. □A Teoria da Forma já nos ensinou que a percepção associa o que se parece. Mas quando vais para além da percepção em busca do conhecimento, e se encontras uma única diferença, continua a observar e descobrirás cada vez mais diferenças. As únicas semelhanças entre arte e design são puramente formais. Mas a Gioconda e a marca da Mercedes são algo mais do que formas.

—Pois não devem ser muito diferentes, porque há artistas que fazem design e designers que fazem arte.

—Pode-se fazer muitas coisas diferentes, pintar um quadro, fazer o design de um cartaz, cozinhar e jogar xadrez. O que é essencial na tua pergunta não é a pessoa que faz determinada coisa, mas sim a coisa que faz essa pessoa: arte ou design? Ou mais exactamente: o que interessa é a *natureza* dessas coisas.

—Podes dizer o que quiseres, mas há designs que têm valores artísticos inegáveis.

—«O artístico» não é a arte. Leonardo, Van Gogh ou Picasso não são «artísticos». O adjetivo «artístico» está ligado ao acto da criação. Mas estamos a falar de substantivos e com maiúscula: Arte e Design. Desconfia do adjetivo «artístico» quando se aplica a algo que não é arte. Mas desconfia também do «Design» como adjetivo: móveis de design, roupa de design, penteados de design ou drogas de design.

—Então, se falamos de arte, temos de pensar em beleza, numa certa poética?...

—A beleza ou a poética é o que muitas vezes é a razão da obra de arte. A beleza, ou mesmo a fealdade, é para a arte o que a estética é para o design. Mas uma estética funcional. O design não é arte, mas vive dela porque se alimenta das suas diferentes estéticas. Daí vêm as confusões.

—Pois eu comparo design com Kandinsky, Klee e Mondrian.

—E porque não com Rubens, El Greco ou Grünewald?

—Pois, porque não têm nada a ver.

—Como não? Não falamos de arte?

—Sim, mas de arte clássica.

—Então a tua pergunta está mal formulada ou coloca um falso problema. Em qualquer caso, a que arte te referes? Se o que pensas é se o design é arte pós-impressionista, ou expressionista, ou informalista, ou surrealista, então a pergunta ainda faz menos sentido.

—Pois vamos dar-lhe a volta. Bacon, o cubismo, uma performance e uma instalação são arte?

—Sim. São expressões distintas do essencial.

—E o que é o essencial?

—O essencial é que a arte faz perguntas a si mesma e o design soluciona problemas. O cubismo, o abstracto não são experiências, são questionamentos sobre a vida, o mundo, as nossas ideias sobre tudo isto, a sociedade, os valores, a mente humana.

—Perguntas sobre a mente?

—Sim, sobre a natureza humana. Tu sabes que a geometria, a matemática, o espaço e o tempo não estão no ambiente em redor, mas sim no nosso modo de percepcioná-lo e de concebê-lo. Estão no nosso cérebro. A arte cubista projecta formas mentais na representação pictórica do mundo. E estas formas são geométricas porque saiem de dentro, não estão cá fora. Os pintores divisionistas ou pontilhistas tiveram uma intuição genial sobre a natureza da luz, da visão e da percepção da cor. Quando Kandinsky, Klee ou Mondrian fecham os olhos à realidade externa e olham para dentro, a sua linguagem plástica é a forma pura (o «signo absoluto» como dizia Walter Benjamin), a geometria, a cor pura, o signo gráfico, o ponto, a

linha. Na Natureza não há linhas nem contornos, mas sim estão na natureza do signo, o desenho e a escrita.

—Dizer signo, desenho e texto é falar de design.

—Falo de grafismo, o que não é o mesmo. Grafismo é o universo do «gráfico», o que os gregos chamaram *graphein* quando encontraram, na mão humana, a raiz comum do desenho e o escrito.

—Por isso falamos de arte gráfica.

—É certo que há arte gráfica e também design gráfico. A primeira é o desenho e a gravura das Belas-Artes. O segundo é a práxis que nasceu com a imprensa de Gutenberg, o desenho dos tipos de letra, a composição da página impressa (certamente, com a «proporção áurea» ou o «número de ouro», que definiam a arquitectura da página impressa, quer dizer, uma síntese da geometria e da matemática: coisas mentais). Depois veio o cartaz, que já não vai tanto na direcção do desenho, mais na da pintura. Que não é o mundo da linha, mas sim da mancha. Em seguida, viria a Bauhaus em pleno industrialismo, que converteu a práxis artesanal do design ao estatuto de disciplina.

Arte gráfica e design gráfico têm em comum o *graphein*, ou seja, a origem, que não é mais do que a mão que «traça». Mas uma continua a ser arte e o outro design.

—Seguindo o teu raciocínio sobre as diferenças, também podíamos acrescentar que o designer trabalha para um cliente que lhe paga e julga o seu trabalho.

—É assim mas só até certo ponto, porque também grandes artistas eram pagos fosse por doadores, mecenas ou membros da corte. O que é essencial aqui não é que o designer receba dinheiro pelo seu trabalho, o que é justo, mas sim quem lhe paga, é o seu cliente, quem lhe impõe o objectivo, o fim, a função do que se tem de fazer e inclusive o que deve conseguir. Não lhe dirá como deve fazê-lo (este é o campo de liberdade do designer), mas antes o que deve fazer para atingir o objectivo do seu cliente.

—Sim, o artista é livre. Ninguém lhe impõe um objectivo. Isso está em conformidade com o que dizias sobre a função do design, que é resolver problemas.

—Isso mesmo. O design não tem outra ideologia a não ser a eficácia.

—Bem, imagino que Goya queria ser eficaz...

—A eficácia é o objectivo do pragmatismo, não da arte. O designer gráfico procura a eficácia na solução de um problema de comunicação, tal como o designer industrial procura a eficácia num problema de funções.

—O objecto industrial também comunica.

—Mas a sua função primordial e essencial não é comunicar. E sim comunicar é a função primordial e essencial da mensagem gráfica. Um objecto não é uma mensagem. E se dizemos, não é uma mensagem. E se dizemos que um objecto como umas ou um sapato comunicam é porque tudo o que é visível, toda a forma, *significa*.

—Se o design é comunicação, a arte também é comunicação, do artista com o público.

—E falar ao telefone também é comunicação. Mas insisto: o essencial não é que tudo que percebemos comunique, cada coisa à sua maneira, mas sim o que é que se está por comunicar. E sobretudo, para quê. O designer quer seduzir-te para que compres um produto, para meter a sua marca na tua cabeça, para que votes num candidato ou para que não te percas nos laberintos de monstruosos aeroportos como o de Madrid-Barajas. Estas são funções do design. Que pouco têm a ver com a arte. Porque o artista não se conforma com o mundo, mas sim opõe-se a ele.

—No entanto, os designers não pararam de se perguntar se o design é arte, porquê, então?

—Vejo nesta fixação do designer gráfico uma parte de nostalgia histórica. O artista nunca pergunta a si mesmo se o que está a fazer será design. Nem os outros profissionais de design quando projectam uma cafeteira, um tractor ou um frigorífico perguntam a si mesmos se estão a fazer arte. Calvin Klein ou Toni Miró nem sequer o consideram. E vejo aqui outro signo, algo freudiano, que revela a frustração de muitos designers gráficos, que começaram sonhando ser artistas e acabam a ser operadores. Mas continuam empenhados em meter a arte no seu trabalho seja com for, e falam de «arte final» e de «directão de arte». Por snobismo ou para se consolar?

—Palavras....

—No mundo do design, que é um mundo de símbolos, as palavras são fundamentais. A palavra design está muito conotada com *disegno* do Renascimento italiano, que significa, como queria Vasari, o Desenho, «o pai das nossas três artes: Arquitectura, Escultura e Pintura».

Pelo contrário, a palavra design é mais precisa. Corresponde claramente ao industrialismo nascido em Inglaterra, à cultura técnica, que é a nossa, gostemos ou não.

—Diz-me, quando nasce a arte?

—Na pré-história, com o sentimento simbólico de *sapiens*, que não sabia o que era arte.

—E o design?

—No Renascimento germano-italiano. Nasce como grafismo com a imprensa de Gutenberg, ou seja, através de um meio de produção. E consagra-se como design com a Bauhaus, em plena revolução industrial. O design é filho da economia de produção.

—Não sei se me convenciste, mas deste-me muito em que pensar.

Publicado em 01/08/2012



FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/pt/artigos/a-eterna-e-inutil-discussao>

