

Acaso e experimentação nos processos de criação: aproximações entre a arte moderna e o design contemporâneo

Chance and experimentation in the process of creation: similarities between modern art and contemporary design

Gisela Belluzzo de Campos

Doutora, Universidade Anhembi Morumbi

Marco A. F. de Vasconcelos

Mestrando em Design, Universidade Anhembi Morumbi.

Resumo

Este texto relaciona arte moderna e design gráfico contemporâneo em seus procedimentos de criação que levam em conta o acaso. O design gráfico atinge hoje maturidade no que se refere a possibilidades de escolhas de seus próprios métodos e caminhos para a realização de produtos. Passados os constrangimentos relativos a regras e preceitos de como realizar um bom design, a produção gráfica se aproxima de procedimentos até então próprios das artes. Abordamos alguns exemplos que atestam essa aproximação.

Palavras-chave: Design, arte, acaso.

Abstract

This text relates modern art and contemporary graphic design in their creation procedures that take into account the chance. The graphic design reaches maturity today regarding the possibility of choices of their own methods and ways to achieve products. After the constraints relating to rules and precepts of how to accomplish a good design, the graphical production approaches procedures hitherto own arts. We discuss some examples that bear out this approach.

Key-words: Design, art, chance.

1. Arte, Design e Acaso

No século XX, diversas vertentes da arte moderna foram marcadas pelo uso deliberado do acaso como recurso e ferramenta para a experimentação e descoberta de novas formas de expressões visuais. Vanguardas históricas como o surrealismo e o dadaísmo primaram pelo experimentalismo no qual o recurso a instrumentos de criação conduzidos pelo acaso foi, senão prioridade, agente importante na pesquisa e produção artística. Os artistas do surrealismo, incentivados e impulsionados pelas pesquisas, então recentes, de Freud, via Andre Breton, usaram o acaso para a prática de poemas, pinturas, desenhos e jogos, com o intuito de acessar o inconsciente, território até então inexplorado de forma voluntária no campo da arte. Também como modo de trazer à tona, liberar e expressar a linguagem do psiquismo do artista e com isso colaborar para a explicitação de uma verdade, até então,

segundo Breton, oculta, que deveria começar por uma revolução íntima, do sujeito. A surrealidade ou suprarrealidade seria a realidade absoluta, atingível por meio dessa fusão entre sonho e realidade e o acaso seria um dos meios para atingir essa fusão. Hans Arp criou colagens e composições “de acordo com as leis do acaso” que fazem supor que “as leis do acaso se confundem com as leis da beleza” o que levou Andre Breton a propor a existência de uma conexão de fato, entre o acaso, ou o que ele prefere chamar de automatismo, e a unidade rítmica (Read, 1960, p. 178-180).

O dadaísmo usou o acaso para se rebelar contra a arte vigente. Marcel Duchamp, elemento de ligação entre o dadaísmo e o surrealismo, recorreu ao acaso também com certo toque de deboche diante das instituições de arte e daqueles que prescreviam regras para a criação e conceituação da arte.

Alguns dos fatores que modelaram o espírito e as motivações dadaístas parecem bastante atraentes para o design gráfico contemporâneo, enquanto produção de linguagem visual e estímulo ao processo criativo. Sua euforia, atrevimento, afronta, provocação e energia, além de instigantes, incitam a criatividade e o desejo da descoberta. Consequentemente esse acúmulo de forças propaga-se pelo horizonte referencial afrouxando a rigidez de modelos utópicos imputados ao design gráfico que são questionáveis no cenário contemporâneo. É ilustrativa para essa discussão, a forma como foram criadas algumas das obras de Hans Arp, por exemplo, *Segundo a lei do acaso*, de 1920 (fig. 1).

Richter (1993) descreve o processo de criação dessa obra de Arp:

Durante muito tempo Arp havia trabalhado num desenho, no seu ateliê, no Zeltweg. Insatisfeito, acabou por rasgar a folha, deixando os pedaços esvoaçar para o chão. Quando por acaso, após algum tempo, seus olhos voltaram a pousar sobre estes pedaços que se encontravam no chão, surpreendeu-o a sua organização. Ela possuía uma expressão, que ele procurava inutilmente todo tempo. Como era lógica a sua disposição, como era expressiva! Tudo o que ele não havia conseguido antes, apesar dos esforços, lá estava, feito pelo acaso, pelo movimento da mão e dos pedaços esvoaçantes, isto é, a expressão (Richter, 1993, p.63).

Visto pelo prisma de busca de soluções projetuais, talvez não caiba para o design tomar para si a gratuidade de tal atitude, ou seja, a aceitação instantânea do resultado de uma experimentação com o acaso, mas é claramente aceitável que tal resultado possa sugerir um caminho ou mesmo que esse tipo de experimentação seja incorporado aos processos criativos do design.

Os dadaístas Marcel Janco, Andre Masson e Hans Richter nos trazem outros exemplos de incorporação do acaso em suas obras. Masson, em seus *Quadros de areia*, derramava areia sobre a tela enquanto movia-se como um dançarino. Richter em seus *Retratos Visionários*, (fig. 2) pinta ao anoitecer, “de maneira que o quadro acabava por ser concluído mais por força de uma visão interior do que efetivamente diante dos meus olhos (...). Janco aproveitou o que a natureza lhe oferecia sob forma de casualidades” e incorporou fios e arames à sua obra *Construção 3* (fig. 3)” (Richter, 1993, p. 67- 68).

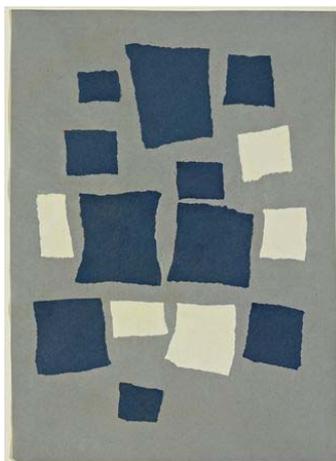


Figura 1 Jean (Hans) Arp.
Sem título (Colagem com Quadrados Arranjados segundo a Lei do Acaso).
1920. Fonte:
<http://www.moma.org/collectio>
[n/printable_view.php?object_i](http://www.moma.org/collectio)
[d=37013](http://www.moma.org/collectio)



Figura 2 –Hans Richter.
Outono, 1917. Fonte:
Richter, 1993, p. 76

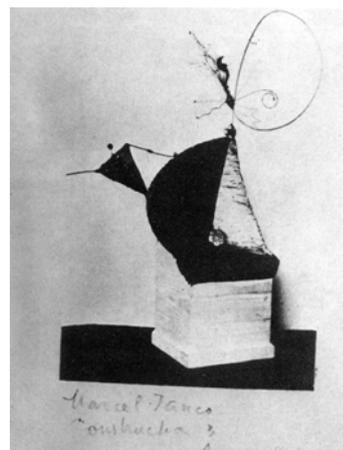


Figura 3 – Marcel Janco.
Construção 3, 1917. Fonte:
Richter, 1993, p. 53

O recurso ao acaso na arte teve mais seguidores nas décadas seguintes, que, com métodos e objetivos diferentes, o incorporaram em seus processos de criação. As pesquisas surrealistas reverberaram na pintura norte-americana que floresceu na década de 1950 em obras de Jackson Pollock e outros expressionistas abstratos, que gradualmente mudaram a ênfase no processo de invenção e geração de imagens para o processo da pintura em si mesmo. Estes artistas buscaram autenticidade e um caminho próprio que os fizessem criar uma arte norte-americana, sem ter de seguir regras impostas, segundo eles, por europeus.

Ann Halprin, em seus *workshops* de dança em São Francisco nos anos 1950, propunha jogos e tarefas nos quais os movimentos eram repetidos à exaustão levando ao desequilíbrio do movimento e forçando o dançarino a tomar uma decisão rápida para estabilizá-lo, sem que tivesse tempo de pensar ou encontrar uma solução convencional. O automatismo alterava a percepção e levava a desautomatização, à descoberta e à criação de novos movimentos sem a intervenção do ato mental, liberando outra camada da consciência. A ausência de um projeto coreográfico formal implicava que todos os princípios organizadores coerentes fossem abandonados para atingir uma espécie de grau zero, que não corria nenhum risco de cair na metáfora capaz de encobrir a simplicidade do depoimento.

Na música John Cage foi o grande incentivador do uso do acaso para a criação musical, estimulado pelas correntes orientalistas que ocupavam espaço considerável na cultura artística norte-americana e europeia na década de sessenta. Umberto Eco escreveu importante ensaio a propósito da influência da cultura *zen*, muito presente no hemisfério norte nos anos 1950-1960. A respeito do modo de compor de John Cage, Eco coloca a relação entre a presença do acaso e a estrutura aberta da composição, rica em possibilidades formais. Na pintura, Eco aponta essa influencia na denominada arte informal, em movimentos como o tachismo, *action painting*, *art brut*, *art autre*, a qual ele denominou de poética da obra aberta. Essa poética, segundo Eco, “põe em crise os contornos, as distinções rígidas entre forma e

forma, forma e luzes, entre formas e fundos“ (Eco, 1971, p. 149-151). Eco escreve também sobre a função dessa arte aberta como metáfora epistemológica,

num mundo em que a descontinuidade dos fenômenos pos em crise a possibilidade de uma imagem unitária e definitiva, esta sugere um modo de ver aquilo que se vive, e vendo-o, aceitá-lo, integrá-lo em nossa sensibilidade. Uma obra aberta enfrenta plenamente a tarefa de oferecer uma imagem da descontinuidade: não a descreve, ela própria é a descontinuidade (Eco, 1971, p.158).

Experimentar novos métodos de criação, com referenciais bem distintos do que havia sido usado até então é uma tônica na arte dos anos 1950-1960, em suas diversas formas de expressão: música, artes plásticas, dança, literatura, chegando inclusive a um ponto em que essas manifestações deixam de ser expressas por categorias estanques para contaminarem-se umas as outras, criando novas formas de expressão. Os *happenings* e as performances testemunham bem essas fusões e o acaso tem importante papel nessas novas manifestações artísticas. Vertentes aparentemente distintas como a *Pop art* e o Minimalismo, procuram elementos para criar fora do âmbito da racionalidade inspirada na natureza ou na subjetividade do artista, com o intuito de distanciarem-se de critérios de gosto e de beleza individuais ou pré-estabelecidos. Objetos encontrados ao acaso (*objets trouvés*) e outros métodos até então estranhos ao universo das composições artísticas bi e tridimensionais são buscados, como por exemplo, compor por meio de módulos, progressões, permutações e outros sistemas aritméticos. A idéia é que os resultados formais dessas operações escapem ao controle do artista, sejam estranhos a ele, tornando-o um espectador da própria obra. É um modo de não julgar se o resultado é bom ou ruim, apenas constatar a existência dessas formas que se estruturam, em grande parte, ao sabor do acaso. O artista é uma espécie de facilitador, de indutor do processo. É clara a influência de Marcel Duchamp em todas essas propostas.

Sol Lewitt e Robert Morris foram alguns dos artistas, dentre tantos outros, que buscaram esses procedimentos para que os objetos resultantes falassem por si próprios, sem que critérios subjetivos de beleza, equilíbrio, boa forma, entre outros, pudessem interferir. A idéia é colocar a ênfase nos objetos, naquilo que está fora do âmbito psíquico do artista, desvincular-se de estilos, metáforas e filiações históricas. A arte não está no artista ou não pertence ao artista, mas está fora dele, nas coisas e nos objetos do mundo. Um tipo de automatismo também está presente nesses métodos.

Sol Lewitt prescrevia formulações por escrito de seus Desenhos de Parede (*Wall Drawings*) que seriam executados por outras pessoas, por exemplo, *Line short, not straight, crossing and touching*. Os desenhistas poderiam interpretar de diversas maneiras esses enunciados e o resultado tornava-se sujeito a essas interpretações pessoais, aos materiais utilizados e aos locais e suportes onde o desenho era executado: paredes e muros lisos, rugosos, coloridos etc. Algumas das indicações podiam gerar até cinquenta desenhos diferentes, realizados por pessoas diferentes e com resultados diferentes.

Robert Morris passou por várias experiências, da dança às instalações com materiais brutos e naturais que sofrem a ação do tempo e do local. Sempre privilegiou o processo em detrimento do produto e neste processo a ação do tempo, do acaso, do aleatório e do imprevisível sempre estiveram presentes.

Poderíamos citar vários exemplos que inclusive se propagaram nas décadas seguintes, como algumas das vertentes das manifestações de arte *in situ*, das performances, dos trabalhos interativos e/ou coletivos nos quais as participações são imprevisíveis e envolvem surpresas no decorrer do processo. Concordamos com Chapman, quando diz que;

No contexto da construção da obra artística, não seria incorreto descrever o emprego do fenômeno acaso como uma forma de controle do descontrole, pois implica que o artista ceda parte de seu controle sobre a ação, ou ações, para obter resultados surpreendentes e em parte desconhecidos de antemão (Chapman, 2007, p. 1579).

No campo do design, notadamente pouco afeito à improvisação devido ao compromisso e à responsabilidade em relação a uma previsão dos resultados comunicacionais e funcionais de seus produtos, o acaso tem aparecido na produção de alguns autores, sobretudo daqueles que se dedicam a produtos gráficos. Acatar esse tipo de ocorrência tem sido mais comum nas últimas décadas, em que certos constrangimentos da prática estão sendo abandonados, graças, em parte, às ferramentas tecnológicas que trazem mais recursos para a livre experimentação e graças também a uma mudança de atitude em relação ao que pode ou não ser feito em termos de linguagem. No caso do Brasil, essa abertura de mentalidade se coloca frente a questões de dependência do design brasileiro em relação a idéias e regras importadas inclusive muito presentes no ensino do design, desde o início formal desta atividade em nosso país, conforme coloca João de Souza Leite (2009). Como assinala o autor, o design gráfico foi consolidado no Brasil no decorrer dos anos 1960 e as ideias que norteavam o design como um todo, neste momento, encabeçadas sobretudo pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), aberta em 1963, e pelas disciplinas do curso de arquitetura da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo (FAU/USP), tiveram forte embasamento na visão suíço-alemã de design, preconizada por Ulm e Basel. A linguagem visual que se impõe nesse momento, segue, praticamente, uma matriz baseada na geometria regular e na malha construtiva e acredita em convenções estéticas objetivas e baseadas em critérios de racionalidade possíveis de serem aplicados a produtos de diferentes tipos e localidades.

Essa tendência teve um forte impacto na formação de nossos designers gráficos e, por décadas, foi predominante no ensino da linguagem visual em nossos cursos. Somente no final da década de oitenta, com o aparecimento dos computadores pessoais e com a reviravolta pós-moderna manifestada mundialmente em vários setores da cultura, esses preceitos passaram a ser contestados.

As tendências pós-modernas internacionalmente colocadas e defendidas na arquitetura, na arte e no design, a partir dos anos 1980, auxiliaram nesse processo de libertação da linguagem visual do design em relação à convenções e normas prescritas pelo modernismo, e no trilhar de um caminho rumo à diversidade. O designer passou a contar com um espectro bem mais amplo de escolhas de vocabulários, métodos e formas, maior liberdade em relação à regras e ao uso de contribuições oriundas de fontes, até então, consideradas pouco nobres tais como as tipografias e a iconografia das ruas e da cultura de massa. O pós-modernismo nos apresenta um mundo que estabelece suas bases na perda da fé em soluções absolutas contrapondo-se assim ao modernismo. Apóia-se na impureza da forma, na intertextualidade, no pluralismo e no ecletismo. Alta e baixa cultura se inter-relacionam e ortodoxias são

questionadas. O caótico e o excessivo norteiam soluções, pois “o objeto pós-moderno problematiza o significado, oferece múltiplos pontos de acesso e está o mais aberto possível a interpretação” (Poynor, 2002, p. 22). No âmbito da desconstrução, admite a existência de significados ocultos a serem revelados, aproximando a interpretação textual mais do jogo do que da análise;

Quando o enfoque desconstrucionista se aplica ao design, cada substrato, através do uso da linguagem e da imagem, é um ator intencionado de um jogo deliberadamente lúdico em que o espectador pode descobrir e experimentar as complexidades ocultas da linguagem (Chuck Byrne apud Poynor, 2002, p. 22).

A experiência pós-modernista possibilita ao design gráfico a utilização de recursos que a princípio poderiam parecer supérfluos, mas na verdade potencializam aspectos da comunicação levando em conta a experiência do usuário.

No design contemporâneo, encontramos muitos projetos de autores como Rico Lins, Guto Lacaz e David Carson, em que observamos resultados singulares que foram alcançados por meio de atitudes mais flexíveis em relação ao processo criativo, e que permitiram maior abertura a explorações experimentais. Tal atitude pôde inclusive, transformar erro em oportunidade. Chico Homem de Melo (2005) discorre sobre essa maleabilidade no modo de produzir, usando a produção de David Carson como exemplo. Chico escreve que o designer, quando ainda no início de carreira, criou a maneira de compor os elementos tipográficos uns sobre os outros, o fez a partir de um comando dado por engano no computador ao tentar definir a entrelinha do texto. “Onde qualquer designer veria um erro e imediatamente o corrigiria, Carson viu uma possibilidade” (Melo 2005, p. 58). Este exemplo evidencia um acidente que traz um resultado estético repleto de significações, atesta a favorável intervenção do acaso e mostra ainda que, o fato de haver uma problematização prévia, que requer soluções objetivas, não diminui ou impede a contribuição que o acaso pode oferecer.

O acaso pode introduzir (ou reafirmar) na dinâmica de produção, um modo de dialogar com o que está além do universo criativo ou referencial do autor, ou seja, com aquilo que ele não alcança, ao menos de forma consciente. Considerando que, em contrapartida, toda resultante desse diálogo passará por seu crivo, conseqüentemente, sua base social, cultural ou psíquica pode influenciar a condução do processo ou a aceitação dos resultados. Compreendemos a inserção do acaso na atividade projetual, como exercício de liberdade criativa que acolhe a tensão de transitar entre as fronteiras do controle e do descontrole, ou ainda, do previsível e do imprevisível. Perpassa por estimular procedimentos moldados na aceitação da incerteza, articulando uma maneira particular de integrar experimentação, espontaneidade e descoberta sem submetê-los, como já dissemos, a condições ou compromissos associados a resultados pré-estabelecidos.

Outra consideração sobre as possibilidades do acaso é seu aspecto particular de viabilizar intervenções no projeto, alheias às preferências de configuração do autor. Dois trabalhos de Rico Lins exemplificam esse aspecto: o cartaz desenvolvido para o Congresso Internacional de Design Gráfico na Escola Panamericana de Artes (fig. 4), em 1996, e o cartaz para o projeto Pixinguinha (fig. 5). No cartaz para o Congresso participaram dezoito designers entre eles David Carson e Paula Scher e o próprio Rico Lins. O enfoque deste evento era apresentar a pluralidade de expressões existentes no design gráfico. Baseado nessa noção de variedade,

cada participante foi convidado a criar um cartaz para o evento. A intenção do convite era captar a expressão mais imediata do que estavam produzindo no momento. Rico Lins criou seu cartaz inspirado na inserção do acaso no processo de trabalho; naquilo que é imprevisível ou escape do controle enquanto expressão. Assim surgiu a idéia do pente e do chumaço de cabelo entre desenhos e rabiscos noturnos, sem nenhuma pretensão projetual. Por se tratar de um desenho casual foi encarado como um possível começo para o cartaz do evento. O rascunho foi levado para o estúdio fotográfico e a partir de algumas orientações básicas, o fotógrafo teve liberdade de fazer experimentações para criar a foto. Alguns resultados foram selecionados e entregues ao produtor gráfico, com a única indicação de que deveria ser transformado em um cartaz. O produtor montou, trabalhou as cores, tratou as imagens enfim, produziu o cartaz. Dessa maneira, todos os profissionais envolvidos puderam inserir sua contribuição a partir de suas próprias escolhas. Coube a Rico Lins uma participação circunstancial em cada uma das etapas. Na etapa de impressão, por exemplo, sugeriu a inversão das cores, o que entre outras coisas, transformou sombra em luz e vice-versa. Além disso, tendo em vista a experiência do acaso, trocou as cores CMYK por cores fluorescentes para obter resultados imprevisíveis;

Não sabia o que ia dar no final, mas sei também que se não tivesse tido essa participação durante o processo não ia ter aquele resultado. Certamente o resultado foi muito melhor do que se eu tivesse calculado o que seria desde o começo. Foi uma somatória dessas interferências (Lins, 2008).

Além de premissa de ser um projeto baseado no acaso a partir da contribuição de outros profissionais, Rico também considera como parte do projeto, a percepção do usuário. Apesar de ser possível compreender conceitualmente a figura do pente, como a representação de um elemento predisposto a organizar o restante da composição, na verdade o que importa para Rico é a atribuição de significado pelo usuário. Ou seja, ao receptor não cabe apenas uma postura passiva de aceitação, sua participação se faz necessária inclusive como posicionamento crítico frente ao que lhe é ofertado. Segundo Rico, a proposta desse cartaz é ter um caráter experimental, proporcionar uma comunicação não linear, ser uma peça instigante, um comentário gráfico.

Para o cartaz do projeto Pixinguinha (fig. 5) Rico utilizou o processo de impressão para incorporar a expressão do acaso. A partir da inclusão de duas cores de forma simultânea na máquina de impressão, obteve variações de cor para cada cartaz impresso. Assumindo uma postura flexível frente aos resultados possíveis, incorporou a casualidade alcançando uma expressão singular. Além disso, a oportunidade de participação na criação, dada ao profissional impressor, “seu engajamento pleno de satisfação e sentimento de desafio proporcionou um resultado inusitado e de qualidade particular” (Lins, 2008).

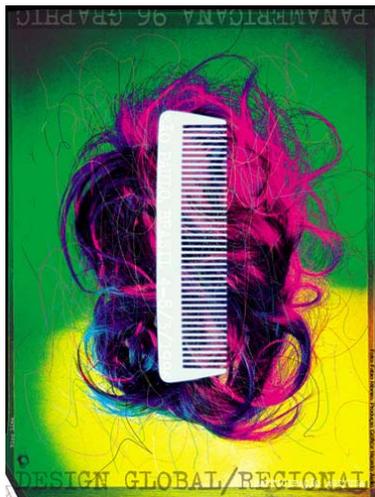


Figura 4 - Rico Lins. Cartaz para o Panamericana '96 Graphic Design. Fotografia: Fábio Ribeiro. Produção Gráfica: Ricardo Aiello. Agência: W/Brasil, S. Paulo, 1996



Figura 5 - Rico Lins. Cartaz para o projeto musical itinerante "Pixinguinha" Fonte: Escritório Rico Lins

Assim como Rico, outros tantos designers também se aventuram ou se aventuraram pelos caminhos da experimentação. Bürdek (2006) escreve que na Alemanha do início da década de 1980, podem ser observadas experimentações possivelmente fazendo uso do acaso. Na primeira coletânea do novo design alemão, em 1982, no Museu de Artes e Ofícios de Hamburgo, designers como “Jan Roth, Stefan Blum, Michael Feith, Wolfgang Flatz, Jörg Ratzlaff, Stilleto e Thomas Wendtland experimentavam materiais, formas e cores aparentemente combinados ao acaso” (Burdäk, 2006, p.63). Nos anos 1990, muitos designers seguiram os passos de David Carson que se vangloriava de ser desconhecedor de regras e normas do design gráfico. Segundo ele, isso o conduzia a obter resultados inovadores em seus projetos, seguindo apenas sua intuição. É evidente que seus imitadores não alcançavam os mesmos resultados, mas Poynor (2003) aponta a importância desse processo criativo, já naquele momento, por oferecer a possibilidade de rompimento com uma linha de pensamento opressora de condução de projetos. Segundo Poynor;

A intuição por si só não bastava, mas não há dúvida de que a reivindicação deste misterioso sistema de orientação interior, propriedade única de cada designer ou espectador, refletia uma ampla resistência social a submeter-se a qualquer forma de autoridade imposta de fora (Poynor, 2003, p.14).

Rico Lins está conectado a essa linha de produção e interpretação da experiência. Não perde de vista as singularidades e especificidades que individualizam cada concepção, mas não toma partido de uma visão unicamente funcionalista, racional ou imparcial na estruturação de seus projetos.

Guto Lacaz também acolhe esses parâmetros em seus procedimentos de trabalho por oferecerem abertura a uma expressão catalisadora de novas possibilidades. Para ele, a

aproximação com a arte exercita esse olhar. Admirador de Marcel Duchamp, para ele, design e arte não se separam, pois ambas são manifestações artísticas. Segundo Lacaz, nem mesmo o paradigma da funcionalidade fundamenta tal distinção, pois um objeto que atenda a uma função prática, como um moedor de café produzido no século passado, é reconhecido pela qualidade de sua serventia por um determinado espaço de tempo. Depois disso, pode vir a assumir uma função puramente decorativa. Ou seja, Guto traz a mesma questão levantada por Rico Lins anteriormente: a relevância da transitoriedade, dimensão a ser considerada no contexto contemporâneo afeito a pluralidades e multiplicidades. E mais, atenta para valores semânticos, emocionais e simbólicos dos produtos como forma de perceber e produzir as funções do objeto.

Sob essa percepção, Guto toma para si a liberdade com que artistas e designers transformam em matéria-prima, produtos contextualizados sob o ideário ou as aspirações de outra época. Essa prática no pós-modernismo que Poynor (2003) qualifica de “apropriação” teve várias justificativas. Para Jameson (Frederic Jameson apud Poynor, 2003) o esgotamento da possibilidade de inovação estilística era sua causa. Já para Garret (Malcolm Garret apud Poynor, 2003) não havia motivos para não extrair informações do passado que é um poço ilimitado de referências.

Guto Lacaz também faz apropriações de uma obra para gerar outra e prefere nomear de “releitura”. Para o logotipo do 1º Salão Aberto (fig. 6), modifica a fonte *Futura*, originalmente desenhada sob a influência da rigidez modernista, adaptando-a a sua necessidade expressiva, em uma atitude similar a tantos outros designers considerados pós-modernos como Neville Brody, Paula Scher, e Peter Saville, por exemplo. Cabe ressaltar que no caso de Guto Lacaz, a preservação da legibilidade é fundamental; “não basta ser bonito e não informar nada” afirma (Lacaz, 2008), o que é visto sobre outra ótica por David Carson, por exemplo, que tem sua maneira particular de dialogar com essa questão.



Figura 6 - Guto Lacaz. Logotipo para o 1º Salão Aberto.
Fonte: <http://www.gutolacaz.com.br/grafica/logos.html>



Figura 7 – Guto Lacaz, RG enigmático. Fonte: http://www.guto lacaz.com.br/grafica/rg_enigmati co .html

Guto mantém o costume de projetar a lápis ou caneta no papel sulfite ou no papel manteiga. Mantém sempre a mão um bloco de papel para “rabiscar” seus projetos. Na maioria das vezes, só a finalização é feita no computador. “O caderno é minha interface predileta, poucas vezes inicio algo diretamente no computador” (Lacaz, 2008). Nessa fase inicial de criação e experimento, o designer admite absorver em seu processo criativo um “acaso coordenado”. Refere-se ao fato de ser determinante e fundamental a existência de liberdade criativa, mas dentro do limite em que é preciso corresponder às expectativas do cliente. Guto considera sua obra *RG enigmático* (fig. 7) como representante do intercâmbio entre artes gráficas e design gráfico. Trata-se de uma impressora movida a pedal com carimbos que representam os Algarismos. Cada número tem seu próprio grafismo associado à representação de elementos da cultura brasileira, como a flora, a fauna, as águas e os índios. “Trata-se de uma encomenda de artes plásticas, mas acaba resultando em design gráfico porque resulta em uma gravura que as pessoas podem levar para casa”, como um cartaz personalizado. Trata-se de uma inversão ou de um embaralhamento de conceitos estabelecidos da arte e do design no que se refere à questão da reprodutibilidade: como design esta peça pode ser única e exclusiva, e enquanto arte, utiliza procedimentos técnicos normalmente usados no campo do design.

Guto reforça o sentido experimental deste projeto por envolver profissionais especialistas tais como marceneiros, para manusear seus materiais e produzi-lo. Estes acrescentam detalhes ao projeto que vão dando forma e sentido prático à medida que trazem soluções para torná-lo real e praticável. Mantendo-se fiel ao desenho diretamente no papel como instrumento para projetar, o designer, artista e arquiteto Guto Lacaz recomenda que o bom designer deva andar sempre armado: bloco de papel e caneta ou lápis. Trama suas idéias e soluções para objetos usuais e inusitados realimentando sua trajetória de experimentações e de busca de liberdade para trafegar acima de fronteiras consideradas válidas ou não entre os campos da arte e do design.

2. Considerações finais

O design gráfico contemporâneo vem trilhando um caminho em relação à pesquisa de linguagem que a arte já explorou no passado. É, entretanto, curioso observar que as razões da arte e do design recorrerem ao acaso e à experimentação, não são sempre as mesmas, podendo ser até opostas. Acontecem, inclusive, em momentos diferentes da história da arte e do design do século XX. Enquanto os artistas citados acima, cujos trabalhos são realizados antes da virada pós-moderna, querem se livrar do estigma de serem criadores inspirados e detentores do poder da formatividade dos objetos artísticos, estigma este responsável inclusive pela mistificação na qual os produtos artísticos foram colocados durante muito tempo, os designers proclamam seus desejos em terem mais poder de autoria em seus projetos. Essa autoria não significa, entretanto, que os designers queiram ser artistas inspirados e livres, significa que desejam ter mais autonomia e poder de decisão sobre seus projetos, em todas as etapas e em relação a normas prescritas de como fazer um bom design. Por outro lado, Marcel Duchamp, o grande responsável por uma profunda alteração de paradigma na arte, quiz nos dizer que o valor da arte não está necessariamente no objeto que o artista cria, mas sobretudo na qualidade da experiência que este objeto pode proporcionar ao receptor, isto é, na possibilidade deste último compreender e apreender seu significado. Podemos dizer que o designer contemporâneo, ao tentar desvencilhar-se das regras prescritas de como fazer um bom design, regras estas que fecham as portas para as inúmeras possibilidades de interpretação que o design está apto a desencadear nas mentes e nos comportamentos dos usuários, compartilha com estes artistas, esse mesmo desejo: intervir em um processo de fruição deste usuário, sem impor-lhes ditames. Essa vontade de intervenção nos parece uma prova de que os designers, ao mesmo tempo em que desejam exercitar sua inteligência intuitiva e criativa, acreditam na inteligência desse usuário, acreditam que as produções de design podem se tornar veículos e agentes cognitivos. É sintoma de que o design amadureceu, tornou-se mais livre e, ao mesmo tempo, mais responsável pelos produtos que cria. Seria também, em alguns casos, uma tentativa de volta aos ideais de colaboração entre a arte e o design e de não separação entre os atos de projetar e executar, preconizadas por movimentos do final do século XIX e início do XX tais como o *Arts and Crafts* e a própria Bauhaus, em seus primórdios, porém, em uma realidade totalmente diferente daqueles movimentos, atualizada e transformada, sobretudo, do ponto de vista tecnológico e de mercado.

Essa, dentre outras discussões sobre a prática do design dividem as opiniões dos profissionais e estudiosos da área. De um lado se colocam os defensores do design como uma atividade de caráter tecnicista, voltada à produção em série, e, como tal, marcado pela impessoalidade de seu autor ou autores. De outro, se colocam os que defendem a idéia do design como uma atividade também artística, entendendo-se por isso, a possibilidade de colocar uma boa dose de inventividade em um projeto de design. Acreditamos nessa segunda hipótese, a de que é possível entender o design como uma prática que incorpora, em seu fazer a natureza criativa e inovadora, que exige exercícios de imaginação, criação, inventividade, sem, entretanto, perder a visualização das necessidades, oportunidades e dificuldades dos processos de produção, comunicação e fruição. Recorrer ao acaso e à experimentação, possibilita obter resultados renovados, reinventar procedimentos e abrir novas possibilidades e perspectivas a serem exploradas. Valoriza a visão crítica e perspicaz do autor em perceber e estimar a descoberta e estimula o usuário a realizar esse mesmo exercício.

3. Referências bibliográficas

BÜRDEK, Bernhard E. 2006. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher

CHAPMAN, John Michael. 2007. Processo de criação: entre a ciência e a intuição. In: Anais do 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas. Florianópolis, p. 1572-1580.

ECO, Umberto. 1971. **Obra aberta**. São Paulo, Perspectiva

LACAZ, Guto. 2008. Entrevista concedida a Marco Antonio Vasconcelos. São Paulo: 13 de novembro. Fita Cassete (40 minutos).

LINS, Rico. 2008. Entrevista concedida a Marco Antonio Vasconcelos. São Paulo: 13 de novembro . Fita Cassete (60 minutos).

LOUPPE, Laurence. 1993. Le minimalisme et nous. Art Press, novembre, n.185, Paris, pp. 48-51

MELO, Chico Homem de. 2005. **Signofobia**. São Paulo: Rosari

POYNOR, Rick. 2003. **No Mas Normas**. México: Gustavo Gilli

READ, Herbert. 1960. **Histoire de la peinture moderne**, Paris: Aimery-Somogy

RICHTER, Hans Georg. 1993. **Dadá: arte e antiarte / Hans Richter**; Tradução Marion Fleischer. São Paulo: Martins Fontes

ROSE, Barbara. 1986. ABC Art. In BATTCKOCK, Gregory (edit). **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva

SOUZA LEITE, João. 2009. Design propulsor da economia. Enfim, a realidade como campo de ação. In. CONSOLO, Cecilia (org.) **Anatomia do design: uma análise do design gráfico brasileiro**. São Paulo: ADG Brasil, Blucher

ZEVI, Adachiara (edit.). 1994. **Sol Lewitt, critical texts**. Roma: I Libri di A.E.I.U.O