

EDUCAÇÃO GRÁFICA

DESIGN E ARTE, UMA HISTÓRIA DE CONTRADIÇÕES E APROXIMAÇÕES

Carlos Henrique C. Gonçalves¹

Roberto Alcarria do Nascimento²

Resumo

Este trabalho tem por finalidade, a partir de uma pesquisa bibliográfica, estabelecer parâmetros históricos de análise entre arte e design e, assim, poder responder à seguinte questão: objetos de design podem ser considerados arte? Para compreender-se o presente da arte e do design, contada a partir dos objetos utilitários, deve ocorrer um constante diálogo entre presente e passado. E responder a tal questão é estabelecer parâmetros, possibilidades de leitura diante de um mundo multifacetado, de difíceis interpretações. A intenção não é determinar conceitos precisos sobre arte e design. Mas estabelecer caminhos convergentes entre arte e design para que possam ser socializados, tendo em vista a educação pelo estético, pelo poético.

Palavras Chave: design, arte, história, ready-made

Abstract

This work aims, from a bibliographical research, to establish historical parameters between art and design analysis, and thus be able to answer the following question: may design objects be considered art? To understand the present from art and design, reckoned from utilities objects, a dialogue must be constant between present and past. And respond to this question is to establish parameters, possibilities of reading in front of a multifaceted world of difficult interpretations. The intention is not to determine precise concepts about art and design. But establish converged paths between art and design to be socialized, focusing on education through aesthetic, through poetic.

¹ Mestrando em Design - UNESP/FAAC. E-mail: chcg@uol.com.br

² Doutor - UNESP/FAAC. E-mail: alcarria@faac.unesp.br



Keywords: design, art, history, ready-made

1. Introdução

Este trabalho tem por finalidade, a partir de uma pesquisa bibliográfica, estabelecer parâmetros históricos de análise entre arte e design e, assim, poder responder à seguinte questão: objetos de design podem ser considerados arte?

Para Bosi (1991), a arte tem representado, desde a Pré-História, uma atividade fundamental para o ser humano. Algo que, ao produzir objetos e suscitar certos estados psíquicos no receptor, não esgota absolutamente o seu sentido nessas operações. Assim, para compreender-se o presente da arte e do design, deve ocorrer um constante diálogo entre presente e passado.

A história da arte e do design contada, por exemplo, a partir dos objetos utilitários seria uma relação de produção de significados determinada pelo contexto histórico em que se inserem os indivíduos, o público (leitor, observador, espectador).

E responder à questão inicial é estabelecer parâmetros, possibilidades de leitura diante de um mundo multifacetado, de difíceis interpretações. A intenção não é determinar conceitos precisos sobre arte e design. Mas estabelecer caminhos convergentes entre arte e design para que possam ser socializados, tendo em vista a educação pelo estético, pelo poético.

2. História, Arte e Design

Um olhar atento, sensível e crítico em direção à arte e por consequência ao design, buscando estabelecer contradições e aproximações, é uma investigação acerca da história.

De acordo com Walter Benjamim (1996), a história da arte deveria ser contada com base em suas obras, que deveriam ser sempre revistas a partir de cada época. O historiador, consciente disso, estando no presente manteria o diálogo com uma época anterior determinada. Com isso, ele fundaria um conceito do presente como um "aqui", "agora". A história da arte, dessa forma, estaria sempre recomeçando, pois cada indivíduo iria rever estas obras de uma maneira diferente, dentro do contexto da sua época.

Essa relação entre obra de arte e história seria, portanto, uma relação de produção de significados determinada pelo contexto histórico em que se inserem os indivíduos, o público (leitor, observador, espectador).

A própria arte, enquanto conceito, sofre mudanças semânticas no decorrer da sua história. Argan (1999), ao estudar a história da arte moderna, procurou por um método que contemplasse todas as possibilidades de análise acerca da obra de arte. A arte, como conceito, seria algo justificado pelo seu método. Mas ele percebeu que esse método era limitado pela época em que o artesanato era o sistema dominante de produção, e a obra de arte aparecia

como objeto singular e único, que guardava uma essência que só nele poderia ser captada. O que não ocorreu mais com o mundo pós-moderno. Não é por acaso que Walter Benjamin (1996) discorre sobre a perda da aura das obras de arte em pleno século XX.

A perda da aura das obras de arte, que reproduzidas, divulgadas e vulgarizadas, para satisfazer às necessidades da cultura de massa, multiplicam-se em grande número, tornando-se familiares e banais. O resultado é o desgaste, pela multiplicação daquilo que é singular e irrepetível, da presença que constitui a autenticidade da obra de arte. (NUNES, 1991, p.115).

Argan (1994) também ressalta a existência de uma ligação entre os problemas artísticos e o contexto histórico em que estão inseridos. E que o historiador não deve procurar entender como essa problemática geral se manifesta na obra de arte e nela constitui o seu tema ou conteúdo, mas, pelo contrário, como o contexto histórico dessa mesma problemática, ao envolver os problemas da arte, se apresenta ao artista como problema artístico a ser resolvido, o seu tema. Foi o que ocorreu com Michelangelo ao pintar os frescos na Capela Sistina, Figura 1.



Figura 1: O Juízo Final, 1534-41, Capela Sistina, de Michelangelo. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Renascimento>

Ele percebeu a crise religiosa que envolvia os problemas da arte da época e a enfrentou como problema da arte.

2.1 A História da Arte e do Design contada a partir dos Objetos Utilitários

Até o século XVI, com o Renascimento, os objetos utilitários não eram considerados temas artísticos. Solomon (1986) destaca que até então os artistas seguiam uma hierarquia: um quadro histórico, Figura 2, era “melhor” do que um retrato, que era “melhor” do que uma paisagem, que por sua vez era “melhor” do que uma natureza morta, e assim por diante.



Figura 2: Rafael, A Escola de Atenas. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Renascimento>

A partir dessa época, tem-se a procura pela valorização das **artes mecânicas** (próprias do trabalhador manual: medicina, arquitetura, agricultura, pintura, escultura, olaria, tecelagem, etc) na intenção de convertê-las em **artes liberais** (ou dignas do homem livre: gramática, retórica, lógica, aritmética, geometria, astronomia e música, que compunham o currículo escolar dos homens livres).

Mesmo em meados do século XX, ainda não se tinha a liberdade suficiente para trabalhar-se com grande variação de repertório de objetos. Eram usados, por exemplo, comida e objetos culinários, livros e instrumentos musicais, mas não histórias em quadrinhos e rádios. O que vem acontecer décadas mais tarde, já no século XX, com a Pop Art, quando objetos do cotidiano, Figura 3, passaram a ser aceitos como objetos de inspiração artística: tinta, cadeiras, alimentos, luzes elétricas e de néon, fumaça, água, meias velhas, um cachorro, filmes de cinema e etc.

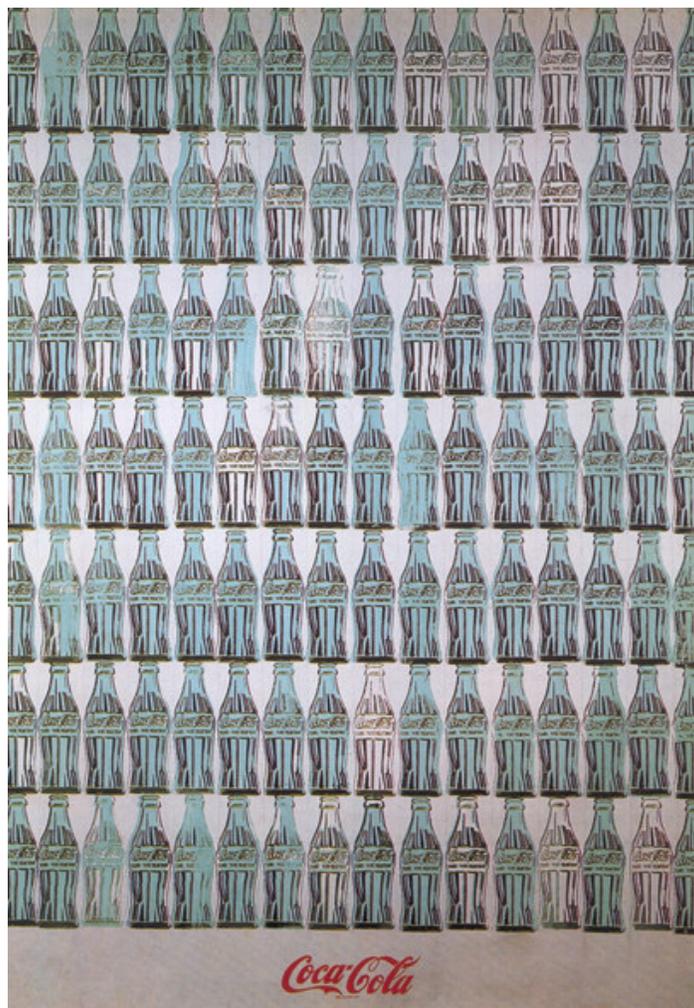


Figura 3: Garrafas de Coca-Cola Verdes, óleo sobre tela, de Andy Warhol. Fonte: Osterwold (1999)

Em um curto espaço de tempo, ocorreram mudanças radicais no contexto histórico e, por conseguinte, nos hábitos das pessoas. A cultura ocidental havia passado por severas transformações devido a grandes acontecimentos sociais e econômicos. Da primeira Revolução Industrial, no século XVIII, à primeira metade do século XX, muitos movimentos artísticos surgiram e desapareceram e ressurgiram em outra determinação estilística, como Art Nouveau e Art Déco, Figura 4. Sem esquecer-se do século XIX que também passou por transformações importantes no modo de produção de bens intelectuais e artísticos. Basta exemplificar com o desenvolvimento da imprensa e da edição devido às impressoras a vapor e em seguida às rotativas. “A atividade artística submetida desde então à produção de massa não apenas sofre a pressão da lógica dessa produção, como tenta faz disso um novo instrumento de seu próprio desenvolvimento” (LEENHARDT, 1994, p. 341).

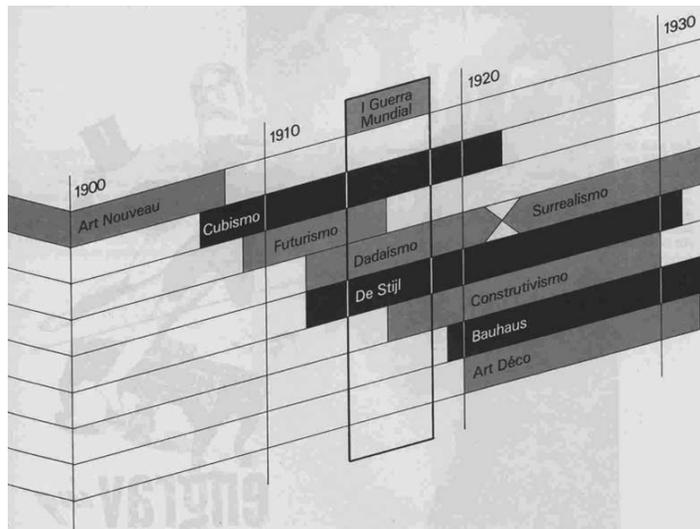


Figura 4: Representação de forma resumida dos movimentos formadores do design moderno Fonte:Hurlburt (2002)

Marcel Duchamp quando transformou, em 1917, um urinol em obra de arte, Figura 5, pretendia mostrar que esta dispensava o artesanal e o processo de elaboração individual.



Figura 5: A fonte, Marcel Duchamp, Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp

Foi o primeiro ready-made proposto para uma exposição.

(...) um gesto antiartístico que rompe com a tradição artística que fazia do "ofício", da competência e da atividade técnica uma das características essenciais do artista. Sendo assim, esta tradição inscrevia o artista na sua genealogia, quer dizer, na grande família que vai do artesão medieval ao artista moderno (LEENHARDT, 1994, p. 340)

Quando Jasper Johns, na década de 1950, utilizou a bandeira americana como tema de um de seus quadros, Figura 6, provocou o questionamento sobre o sentido dessa obra.

A bandeira é a espécie de imagem tão frequentemente exposta que nos tornamos cegos a ela. No contexto do quadro, perguntamo-nos se realmente alguma vez olhamos para ela; segue-se um momento de hesitação sobre se o artista deve ser tomado a sério ou não (a banalidade das novas imagens sempre levanta esta questão). Podemos então perguntar se é legal, ao menos, pintar uma bandeira. É difícil imaginar-se uma situação, exceto a da obscenidade, que pudesse nos perturbar mais do que esta, pelos conflitos apresentados por esta imagem (SOLOMON, 1986, p. 237).

Ao se olhar a bandeira dessa maneira, ficou evidente a possibilidade de olhar e explorar o mundo de outras maneiras. De dar novos significados à pátria, a Mona Lisa, às garrafas da Coca-Cola, ao dinheiro, cartazes, anúncios, histórias em quadrinho, etc.



Figura 6: Três Bandeiras, 1958, de Jasper Johns Fonte: <http://www.google.com.br>

Criada nos anos 60, séc. XX, por Joseph Kosuth, a partir das ideias de Marcel Duchamp, a arte conceitual partia do princípio de que o simples deslocamento dos objetos de seu contexto habitual poderia provocar uma reação reflexiva do observador, Figura 7.

Esse processo tem implicado em contínua consideração sobre a natureza e as funções da representação visual, e com a percepção e a memória. Uma grande parcela do seu trabalho se caracteriza por ambiguidades visuais, metamorfoses e paradoxos, Figura 9.



Figura 9: Boa Dia, 1997, porcelana sobrevidrada, de Regina Silveira, Fonte: <http://reginasilveira.uol.com.br/portfolio.php#imagens>

Os Campanas, assim como Marcel Duchamp, retiram os materiais de seu ambiente tradicional. No entanto, ao contrário de Duchamp, suas obras não têm apenas a ruptura como força expressiva, Figura 10.



Figura 10: Cadeira Anémona, 2000, irmãos Campana Fonte: <http://www.google.com.br/imagens>

Eles seguem os ideais do movimento Arts and Crafts, ligando arte à técnica, mas, em contraposição aos ideais de William Morris e John Ruskin,



seus objetos hoje em dia são produzidos em série, mas não em escala industrial.

Nosso trabalho é minucioso, mas é muito imperfeito também. Trabalhamos com a imprecisão, sem muitas regras, procurando sempre contaminar os outros com o novo. A regra é dar liberdade para quem quiser fazer, rever a produção industrial, humanizar o design, não sendo mais aquela coisa de plástico que parece sempre feita pelo mesmo autor. A cadeira já foi inventada, seria pretensioso inventá-la de novo, por isso a peça tem que emocionar. Você corre o risco de seu móvel ser taxado de não muito confortável e muitas vezes não é mesmo, mas deve ousar. Não basta apenas ser bonito, elegante, se não acrescenta nada. A gente está no ano 2006 e nota-se muita coisa italiana *made in Brazil*, mas o que há de novo em pesquisa ou investigação nas raízes do país, nas culturas? (REVISTA ZUPI, 2008, p. 74).

3. Design e Arte, Conceitos Contraditórios?

Historicamente, o conceito de arte tem se apresentado de modo antinômico ao design. Coelho (2008) relata que essa situação é decorrente da influência do modernismo que ainda está presente na formação de alguns designers. A própria Bauhaus, fundada em 1919 por Walter Gropius, em Weimar, na Alemanha, contribuiu para essa consolidação de uma atitude contraditória dos designers com relação à arte. Apesar de ser uma escola com artistas e artesãos, acabaram prevalecendo as opiniões que buscavam legitimar o design ao afastá-lo da criatividade individual e aproximá-lo de uma pretensa objetividade técnica e científica.

Para a maioria dos que participaram, o significado maior da escola esteve na possibilidade de fazer uso da arquitetura e do design para construir uma sociedade melhor, mais livre, mais justa e plenamente internacional, sem os conflitos de nacionalidade e raça que então dominavam o cenário político [o quê] na prática não aconteceu. Contrariando a vontade de alguns dos seus idealizadores, a Bauhaus acabou contribuindo muito para a cristalização de uma estética e de um estilo específicos no design: o chamado "alto" Modernismo que teve como preceito máximo o Funcionalismo (CARDOSO, 2004, p. 119).

Entre aqueles que são partidários dessa antiga antinomia do pensamento ocidental, está Villas-Boas. Para ele, design não é arte:

(...) o fato é que, contemporaneamente, o exercício do design não é uma prática artística, porque está ligado à esfera produtiva e não à esfera artística. Sendo assim, pode-se dizer



que design não é arte –por mais difícil que seja, na contemporaneidade, afirmar que isso ou aquilo é ou não é arte (e observe-se que esta discussão está evitando entrar na questão alta cultura/cultura de massa; estou usando o termo arte, e não cultura) (VILLAS-BOAS, 2003, p.65).

Mas como a arte, o design produz objetos capazes de provocar uma reação estética. Para Coelho (2008), essa reação não se apresenta nem no objeto e muito menos no seu processo de produção, mas na capacidade do criador e, principalmente, do espectador/usuário de atribuir a qualquer objeto significados.

Mais do que uma simples intenção, a dimensão estética do objeto envolve a transmissão de significados ao mesmo tempo profundos e cambiantes dentro de um contexto cultural específico, relacionando-se a conceitos bastante complexos como valor e gosto (COELHO, 2008, p.19).

Em seguida à Revolução Francesa, fim do século XVIII, Immanuel Kant, na sua Crítica do Juízo, irá afirmar que o juízo estético pode e deve decidir se tal obra é de arte antes de se pronunciar sobre a sua “beleza”. Ele acreditava que ao discutir a propósito de uma obra, as pessoas pelo menos estariam de acordo com o objeto de seu desacordo, ou seja, que ele pertenceria ao universo da arte.

De outro modo elas não discutiriam. Esta maneira de colocar o problema do julgamento do gosto tem uma consequência que deve nos interessar em primeiro lugar: é a discussão entre indivíduos que determina se um dado objeto pertence à arte. Isso significa que não é mais da disputa entre os especialistas, acadêmicos e outros conhecedores das regras, mas do próprio âmago do público que irá surgir o juízo e a legitimação da arte (LEENHARDT, 1994, p.345).

Assim, desde então, a arte é aquilo que certo grupo ou cultura julgam como tal. E os objetos de design podem ser considerados como arte. Pode-se chegar a dizer que para a maioria das teorias modernas e pós-modernas, a diferença entre arte e design está na percepção do objeto.

Quando pensamos no que mais distingue os seres humanos, na sua humanidade, sua compreensão e criatividade, terminamos chegando sempre a qualidades estéticas: ao senso de harmonia e de beleza que os homens são capazes de entender nas ordenações universais da Natureza. A sensualidade da



percepção, que se transforma em espiritualidade. Então estes conteúdos podem ser transmitidos visualmente pelas imagens de arte, e nós os compreenderemos sem precisarmos usar de palavras. É só olhar (OSTROWER, 2006, p.167).

4. Considerações Finais

Atualmente, respeitando-se a ideia da busca permanente por significados determinada por um contexto histórico, pode-se afirmar que existem não só leituras antinômicas sobre arte e design, mas convergentes. Tudo depende do olhar atento, sensível, e crítico de quem observa.

Para que um objeto utilitário ou de design possa ser apresentado como um "objeto de arte", seja como ready-made, ou como conceito, duas transformações históricas determinantes concorreram para isso: o desenvolvimento do capitalismo, que adquiriu sua expressão plena pela industrialização, tendo as relações sociais determinadas pela forma como se estrutura o trabalho, e a mudança de um juízo estético baseado na opinião diferente daquela que constitui o mundo dos especialistas em arte.

Se objetos do cotidiano, como cadeiras, bandeiras, rodas, não eram tidos como temas artísticos no Renascimento, no modernismo e no pós-modernismo não é bem assim. Duchamp, Jasper Johns, Joseph Kosuth, Andy Warhol, entre outros artistas e teóricos da arte, apresentaram como temas da arte essas transformações econômicas e sociais de um mundo multifacetado, de difíceis interpretações. Seus trabalhos foram e são provas de que a diferença entre arte e design reside mais na percepção do objeto do que em outro qualquer aspecto.

Portanto, uma porcelana sobrevidrada, de Regina Silveira, poderá muito bem ser apropriada como objeto utilitário. E os irmãos Campana poderão ter os seus trabalhos vistos ou como arte ou como puro objeto de design.

Referências Bibliográficas

A originalidade dos irmãos Campana. **Revista Zupi**. São Paulo, n.1, set. 2008. Reedição Especial.

AGUILERA, Yanet (org.). **Preto no branco**: a obra gráfica de Amilcar de Castro. São Paulo: Discurso Editorial; Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

ALCÂNTARA, Cristiane. Revendo a arte para contar sua história: de Duchamp ao design contemporâneo. **A Fonte - revista de arte**. Curitiba, outubro, 2004. Disponível em: www.fonte.ezdir.net. Acesso em: 26 out, 2008.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

_____; FAGIOLO, Maurizio. **Guia da história da arte**. 2. ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996. v.1.



- BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte**. 4. ed. São Paulo: Ática, 1991.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgar Blücher, 2004.
- COELHO, Luiz Antonio L. (org). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio . Novas Idéias, 2008.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 7. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.
- LEENHARDT, Jacques. Duchamp, crítica da razão visual. In: NOVAIS, A. (org) **Artepensamento**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- NUNES, Benedito. **Introdução à filosofia da arte**. 3. ed. São Paulo: Editora Ática, 1991.
- OSTERWOLD, Tilman. **Pop art**. Köln: Taschen, 1999.
- OSTROWER, Fayga. A construção do olhar. In: NOVAIS, A. (org) **O Olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- PRESS, Howard. Marxismo e homem estético. In: BATTOK, Gregory. **A nova arte**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.
- RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lanathan. **Design retrô: 100 anos de design gráfico**. São Paulo: Editora Senac, 2007.
- SOLOMON, Alan. A nova arte. In: BATTOK, Gregory. **A nova arte**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.
- VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 5. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.