



O Limiar entre a Arte e o Design

The Threshold between Art and Design

Resumo

Este artigo tem a intenção de analisar a relação estabelecida entre a arte e o design ao longo do tempo, refletindo sobre os conceitos de cada uma e, sobre as atribuições dos profissionais destas áreas, para tentar compreender onde está a fronteira que limita cada um desses campos. A arte pura e a arte aplicada, ou design, estão tão entrecruzadas na cultura contemporânea, que se confundem, gerando muitas discussões e questionamentos, principalmente frente à forte tendência do design arte.

Palavras Chave: arte; design; design contemporâneo e arte aplicada.

Abstract

This article intends to analyze the relation between art and design over time, reflecting on the concepts of each and, in the roles of professionals in these areas, to try to understand where the boundary that limits each of these fields is. The pure art and applied art, or design, are so intermixed in contemporary culture, which are mixed, generating much discussion and questioning, mainly due to the strong tendency of the art design.

Keywords: art, design, contemporary design and applied art.

Introdução

A aproximação entre arte e design, ao longo dos tempos, tem provocado muitas discussões e dúvidas a respeito do que é arte e do que é design, bem como, quais são as atribuições do artista e quais são as atribuições do designer. Será possível definir sem hesitação quando um objeto deixa de ser uma obra de arte para tornar-se uma peça de design? E o que dizer de um artista que transforma um simples artefato do nosso cotidiano em uma obra-prima singular? Esses questionamentos surgem através da comunicação, interação e fusão de ambos os campos como podemos observar no contexto cultural híbrido¹ contemporâneo.

Definindo artista e designer

Podemos tentar refletir sobre cada domínio separadamente, desse modo, poderíamos definir a arte pura, por assim dizer, como sendo uma forma de expressão do ser humano, que através dela pode manifestar suas emoções, contar sua história e representar sua cultura por meio de obras feitas pelas suas próprias mãos, com materiais, técnicas e meios tradicionais (escultura, pintura, desenho, gravura). Essas peças são impregnadas de significados, de beleza, de harmonia e de estilo (MUNARI, 1990).

O artista então é o profissional que possui intuição artística, habilidades específicas e técnicas adequadas, para transformar determinados materiais em obras de arte únicas, e com o estilo próprio do autor. Sua visão é romântica e suas idéias subjetivas, baseadas em suas emoções e fantasias e, na forma pessoal como concebe o mundo a sua volta. Adquirir a arte produzida por este profissional é privilégio de poucos, pois este trabalha para si e para uma elite, que tenha conhecimento e cultura suficientes para compreender suas obras (MUNARI, 1990).

Quanto ao design, sua origem está intimamente ligada à revolução industrial (séc. XVIII), com o surgimento das primeiras fábricas e da produção mecanizada. O designer aparece como o profissional capaz de projetar artefatos e organizar um grupo de trabalho em série, observando todo o processo de fabricação. Neste primeiro momento, o design não tinha nenhum fundamento intelectual, teórico ou filosófico e, assim sendo, não proporcionou mudanças significativas para a sociedade.

Foi somente com a fundação da Bauhaus² em 1919, que tinha como princípio “produzir trabalho que unisse aspectos intelectuais, práticos, comerciais e estéticos através de um esforço artístico que explorasse novas tecnologias” (CHARLOTTE e FIELL, 2005, p.6), que o design começa a evoluir, apesar desses princípios não terem sido totalmente desenvolvidos nessa época.

Contudo, para Cardoso,

Segundo boa parte do legado modernista que ainda rege o ideário de alguns designers, design é justamente aquilo que não é arte. Para quem compartilha dessa visão de mundo simplificada, arte seria o produto do esforço individual, enquanto design seria o produto do empreendimento coletivo típico da sociedade industrial. (Cardoso, 2008. p. 18)

¹ Híbridismo – Entrecruzamento ou mistura de culturas que ocorre atualmente.

² Bauhaus – Escola de ofícios e design fundada em 1919 por Walter Gropius na Alemanha.

Diferenças entre artista e designer

O designer é um profissional objetivo, racional e lógico que difere muito do artista, pois na sua atividade projetista o designer tem que apontar soluções para problemas existentes, visando os processos e materiais de produção em série, o custo e a estética do produto.

Ao contrário do artista que, na maioria das vezes não prioriza o público, o designer trabalha para a comunidade, buscando sempre uma solução ideal e inédita baseada no problema e nas possibilidades, para uma necessidade real. Trabalha não com a fantasia, mas com a criatividade associada à razão, para obter resultados realizáveis. Preocupa-se em ser compreendido e aceito pelo público e divulga o resultado de seu trabalho, suas experiências e pesquisas (MUNARI, 1990).

O designer não executa manualmente sua obra, a não ser que seja um protótipo, dessa forma, não tem estilo próprio, apenas métodos para resolver questões. O estilo nasce da problemática e, a forma lógica, é o resultado do projeto. É fundamental que este profissional tenha conhecimentos tecnológicos tradicionais e contemporâneos, cultura e empatia. Assim, o designer deixa impressa nos objetos não a sua marca, mas do tempo em que vive e das necessidades da sua época. Munari (1990, p.112) sintetiza de forma um tanto radical que “O sonho do artista é chegar ao Museu seja de que maneira for, enquanto o sonho do designer é chegar aos mercados de bairro.”

O Anti-design

O designer pode mudar e até revolucionar o mercado, como aconteceu, por exemplo, com o design italiano que hoje é referência mundial na área. Foi no início da década de 60 que os designers começaram a questionar a função do design frente à industrialização, à produção seriada e ao consumismo desenfreado, pois eles não tinham controle sobre o significado e a finalidade dada aos objetos que projetavam (CHARLOTTE e FIELL, 2005).

A Bauhaus inseriu o design da “forma e função”, mas os designers italianos queriam ir além e, desenvolver peças capazes de transmitir mensagens, influenciando emocionalmente o usuário e estabelecendo uma relação afetiva entre ele e o objeto. Os movimentos que mais se destacaram no chamado anti-design foram o Studio Alchimia³ e o grupo Memphis⁴, que buscavam um design conceitual inspirando-se na arte, no dadaísmo e no surrealismo. E foi assim, que a Itália superou a França, berço da vanguarda, que permaneceu ligada a designação de arte pura, facultando ao design o status de arte aplicada, uma arte menor (MUNARI, 1990; CHARLOTTE e FIELL, 2005).

Neste momento o design se aproxima da arte, unindo esta à tecnologia como ressalta Flusser

A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, “duro”, e por outro o ramo estético, qualificador, “brando”. Essa separação desastrosa começou a se

³ O Studio Alchimia foi fundado em Milão no ano 1976 e buscava uma nova linguagem para o design.

⁴ Memphis foi um grupo formado em 1981, que acreditava que o design não tinha apenas o objetivo prático convencional, sua principal função era comunicar.

tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que a arte e técnica caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (Flusser, 2007, p.183).



Figura 1: *Alessandro Mendini, Poltrona di Proust*, 1931. Studio Alchimia.
Fonte: <http://artblart.com/category/ron-arad/>



Figura 2: *Ettore Sottsass, Estante Carlton*, 1981. Grupo Memphis
Fonte: <http://designinnova.blogspot.com.br/2011/05/os-30-anos-do-design-sofa-memphis.html>

O surgimento do artista-designer ou designer-artista

Na década de 80 surge no Brasil o trabalho dos irmãos Fernando e Humberto Campana (figura 3), um exemplo clássico do entrecruzamento entre arte e design, que deixaria os críticos de arte e os profissionais de design em dúvida quanto à classificação de suas obras. A sua 1ª exposição intitulada “Desconfortáveis”, ocorrida em 1989, em São Paulo, causou surpresa e estranhamento, pois era composta de sofás e cadeiras, projetados com descaso e ironia, em relação aos conceitos de conforto, funcionalidade e estética dos padrões vigentes. A poltrona Vermelha (figura 4), que hoje faz parte do acervo do Museu de Arte Moderna de Nova York (MOMA), tornou-se um marco, não apenas das carreiras destes dois designers-artistas, mas do design mundial (MINUZZI, 2009; ALINE, 2012).



Figura 3: *Fernando e Humberto Campana*

Fonte: <http://buchmandesign.blogspot.com.br/2009/09/fernando-e-humberto-irmaos-campana.html>



Figura 4: *Irmãos Campana, poltrona Vermelha, 1993*

Fonte: <http://www.arquitetonico.ufsc.br/os-irmaos-campana>



Figura 5: *Irmãos Campana, cadeira Favela, 1991*

Fonte: <http://danielmartinsdesigner.blogspot.com.br/2011/08/irmaos-campana.html>

Para Egas (apud PINHEIRO, 2009) “enquanto Fernando admite pensar mais no “design”, em como sua obra pode ser produzida e utilizada, Humberto está preocupado simplesmente em criar, ou seja, nada interessa a não ser dar vida à idéia.” Foi com a união desses pensamentos, contrários e complementares, que os irmãos Campana ganharam destaque no mercado global, com seu trabalho inovador, que negava a neutralidade do designer na comunicação e mostrava uma postura intervencionista na sociedade. Eles desafiaram os conceitos instituídos pelo modernismo, tentando recuperar o atraso do design brasileiro em relação ao pensamento artístico contemporâneo, aproximando-se do anti-design italiano e da reconfiguração do design no pós-modernismo.

O design-arte resultante do trabalho dos irmãos Campana elevou o design brasileiro a um nível internacional e influenciou o design mundial a partir do momento em que levantou uma discussão sobre os novos paradigmas da arte e do design.

Considerações finais

Esta na hora de mudarmos nossa concepção de arte e de design e percebermos que o estreitamento da fronteira entre elas é nítido e positivo. Nos tempos atuais, é absurdo querermos encerrar esses conceitos, como se fossem duas coisas totalmente distintas e independentes uma da outra, pois, é evidente a importância da hibridação desses domínios para o enriquecimento e ampliação dos processos criativos. As relações que se constituíram entre ambas ao longo do tempo se mostraram fecundas e necessárias para a evolução do homem enquanto sujeito criador que observa, analisa e se expressa, alterando a sua realidade.

Referências

ALINE. **O Anti-design Italiano e os questionamentos sobre o design**. In: Faz design, 2012. Disponível em < <http://fazdesign.com.br/o-anti-design-italiano-e-os-questionamentos-sobre-o-design/>> Acesso em 20/03/2012.

CARDOSO, Rafael. Arte. In: **Conceitos-chave em design**. Organização de Luiz Antonio L. Coelho. Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2008.

FIELL, Peter; CHARLOTTE. **Design do Século XX**. Lisboa: Taschen, 2005.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MINUZZI, Reinilda de Fátima Berguenmayer. **Arte e Design: Manifestações Híbridas**, 18º Encontro Nacional da Anpap/2009.

MUNARI, Bruno. **Artista e Designer**. 3ª edição. Lisboa: Editorial Presença, 1990.

PINHEIRO, Olympio José; EGUCHI, Haroldo Coltri. **Arte ou Design? Metodologia e ideologia na obra dos Irmãos Campana**, 18º Encontro Nacional da Anpap/2009.