



## **Design e arte: campo minado**

André Stolarski

**Design e arte: campo minado**  
uma antologia de discursos comentados  
e uma proposta disciplinar

*Design and Art: Minefield*  
*An Anthology of Commented Discourses*  
*and a Disciplinary Proposal*

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestre na área de concentração Projeto, Espaço e Cultura.

Orientador Prof. Dr. Agnaldo Aricê Caldas Farias  
São Paulo, 2012

,

Stolarski, André

S875d Design e arte: campo minado. Uma antologia de discursos comentados e uma proposta disciplinar / André Stolarski. --São Paulo, 2012. 255 p.

Dissertação (Mestrado - Área de Concentração: Projeto, Espaço e Cultura) – FAUUSP.

Orientador: Agnaldo Aricê Caldas Farias

1.Design 2.Arte moderna 3.Arte contemporânea 4.Pós-modernismo 5.Debate (Análise do discurso) 6.Epistemologia

CDU 7.05

## **Resumo**

Este trabalho investiga e comenta debates fundamentais sobre as relações entre arte e design a partir de um levantamento de discursos sobre o tema, recolhidos em diversas fontes bibliográficas. Ao final, sugere que os impasses surgidos na avaliação dessas relações decorrem da predominância de visões que atribuem a elas papéis superficiais no que tange ao projeto, ou que simplesmente desconsideram o projeto como o seu cerne. Para que essas relações possam ser melhor aquilatadas, o trabalho faz uma proposição disciplinar que tem consequências diretas para a epistemologia do design. Trata-se de superar os impasses enfrentados pelas numerosas tentativas de *definir o design*, sugerindo a sua substituição pela *definição de seu objeto* – o projeto. Nessa perspectiva, a noção de *problematização*, igualmente importante para os campos da arte e do design, passa a ser vista como uma categoria central para pensar o design, resgatando consigo a centralidade das relações entre ambos.

**Palavras-chave** design, arte moderna, pós-modernismo, arte contemporânea, debate (análise do discurso), epistemologia

**Abstract**

*This work investigates and comments fundamental debates about the relationship between art and design through the research of discourses on the theme, collected in diverse bibliographical sources, both local and international. At the end, it suggests that the difficulties in evaluating this relationship stems from the predominance of views that see its role as superficial, if not entirely absent, in regard to project issues. In order for this relationship to be better evaluated, this work makes a disciplinary proposition that directly affects the epistemology of design. Instead of repeatedly trying to define design, it suggests trading this endeavour for the definition of its object, which is the project. In doing this, it gives central relevance to the notion and process of problematization, which is equally important to both art and design fields. As a central category for thinking design, it also helps to update and reassess the fundamental quality of the relationship between art and design.*

**Keywords** *design, modern art, post-modernism, contemporary art, debate (discourse analysis), epistemology*



*Não há solução porque não há problema*

Marcel Duchamp

## **Agradecimentos**

A preparação deste trabalho teria sido impossível sem a colaboração de diversas pessoas a quem gostaria de agradecer carinhosamente. Em alguns casos, contudo, é impossível agradecer o suficiente por pura e simples falta de espaço. Durante os últimos 26 anos o professor e orientador Agnaldo Farias tem sido um desses casos, uma expressão da riqueza que as relações acadêmicas e profissionais podem assumir a partir da máxima que afirma que “amigos não se fazem, se reconhecem”. A ele, devo todo resquício de minhas relações com a arte e com o design. Uma menção especial também deve ser feita ao professor Chico Homem de Melo, a quem atribuo minha escolha pelo design e que tem atuado como um discreto orientador em aspectos que ultrapassam a vida acadêmica, procurando sempre que possível me convencer a adotar a simplicidade como caminho, “contra todos os instintos mais profundos”. Se esta pesquisa ganhou um desenho coerente, isso se deve em grande parte às observações e ao cuidado do professor Rafael Cardoso que, com a cumplicidade dos grandes amigos e a lucidez dos grandes pensadores, tem assumido nos últimos dez anos um papel exemplar na demonstração do rigor, do vigor e da importância da atividade acadêmica.

Os professores das disciplinas que fizeram parte do Programa de Pós-Graduação da FAUUSP tiveram, cada um a seu modo, importância fundamental ao longo da realização deste pesquisa. No entanto, é pela amplitude da formação a que generosamente se dedicam e pelo privilégio de seu convívio que devo agradecer a Fernanda Fernandes, Luis Antonio Jorge, Marcos da Costa Braga, Maria Angela Faggin Pereira Leite, Maria Cecilia Loschiavo dos Santos e Ricardo Marques de Azevedo. Agradeço também à disponibilidade, presteza e simpatia de toda a equipe administrativa da Pós-Graduação da FAUUSP, cujo apoio foi inestimável.

O tema e as feições desta pesquisa são uma decorrência direta do convite feito por Julie Belfer, Celisa Maria Beraldo dos Santos e Magnólia Costa para a realização de um curso sobre design e arte no Museu de Arte Moderna de São Paulo. A elas e ao curador Felipe Chaimovich, à coordenadora da biblioteca Maria Rossi Samora, à bibliotecária Léia Carmen Cassoni e à coordenadora de documentação Livia Lira dedico meus mais sinceros agradecimentos.

Nem o curso, nem a pesquisa teriam existido sem a colaboração inestimável do artista e historiador Pedro França, que literalmente



acendeu a faísca da riqueza imbricada nas relações entre design e arte e, com grande desprendimento, dedicou boa parte do seu tempo a arquitetar, investigar e trabalhar arduamente na elaboração do curso Campo Minado. Também foi generoso o suficiente para incentivar o desdobramento dessa experiência conjunta neste trabalho.

A Fundação Bienal de São Paulo, com a qual comecei a colaborar pouco tempo depois de meu ingresso no Programa de Pós-Graduação da FAUUSP, foi uma instituição fundamental para os rumos desta pesquisa. Sem qualquer exceção, toda a equipe da Bienal foi extremamente generosa e compreensiva com as demandas trazidas por esse percurso, especialmente em sua reta final. Alguns componentes dessa equipe foram, também, interlocutores valiosos no desenvolvimento desta pesquisa. Gostaria de agradecer especialmente à generosidade, à clareza e à paciência de Moacir dos Anjos, às dicas, reparos, referências e conversas estimulantes com Felipe Kaizer, à convivência sempre formadora com Cristina Fino, ao brilho contagiante de Paulo Miyada, às breves mas intensas trocas com Diego Matos e Ana Maria Maia, aos *insights* e ao companheirismo de Stela Barbieri e de sua incrível equipe, à cumplicidade e apoio discretos de Rodolfo Viana, Adriana Villela, Dora Silveira Corrêa, Marta Delpoio, e ao suporte absolutamente inestimável de toda a equipe de comunicação da Bienal: Alicia Toffani, André Noboru, Diana Dobránszky, Douglas Higa, Felipe Taboada, Fernando Petrich, João Parente, Júlia Frate, Roman Iar Atamanczuk e Victor Bergmann.

Menção especial deve ser feita à Tecnopop, empresa na qual ingressei como sócio em 2002 e que desde então tem feito muito mais do que apoiar as aventuras que unem a teoria à prática e a reflexão ao mercado – tem sido um verdadeiro laboratório onde as investigações sobre as relações entre o design e a cultura têm acontecido na prática. Desde a sua fundação, os mais de cem colaboradores e companheiros que fizeram e continuam fazendo a história da Tecnopop têm sido uma fonte contínua de inspiração. Dentre eles, gostaria de agradecer especialmente a Marcelo Pereira, cujo apoio e lealdade têm sido inestimáveis; a Luis Marcelo Mendes, amigo, incentivador e inspirador permanente; a Rodrigo Machado, exemplo de inteligência implacável; a Sônia Barreto que desde sempre transitou em seu íntimo entre o design e a arte, e a Raul Mourão, cuja obra dialoga de perto com os interesses deste trabalho. Os atuais colaboradores da Tecnopop, alguns deles

companheiros de muitos anos, além de uma dedicação e comprometimento que, tenho para mim, são raríssimos em qualquer ambiente empresarial, têm sido especialmente generosos em apoiar a dupla trajetória que venho trilhando. A André Lima, Alessandro Souza, Carlos Eduardo Stefano, Paula de Paoli, Patrícia Nóbrega, Fátima Cabral, e aos novatos Lucyano Palheta e Augusto Cury, portanto, fica aqui um agradecimento muito especial.

Alguns amigos, também profissionais do ensino e da prática do design, têm sido fonte de inspiração permanente por seu brilho, espírito investigativo, integridade e contribuição com a discussão e o avanço do design no país. Agradeço a Adélia Borges, Amanda Dafoe, Ana Helena Curti, Bruno Porto, Daniel Trench, Ethel Leon, Goebel Weyne, Gustavo Piqueira, Henrique Nardi, Felipe Taborda, Fernanda Martins, João de Souza Leite, Noni Geiger, Ricardo Leite, Rico Lins, Rodolfo Capeto, dentre tantos outros com quem tenho tido o prazer de conviver nos últimos anos. Um agradecimento especial deve ser feito a Alexandre Wollner, verdadeiro responsável por uma “segunda formação” no design, atenta ao rigor da forma e ao cultivo de um olhar faminto que evita satisfazer-se antes de olhar.

Alguns amigos muito próximos, que merecerão ser sempre chamados de irmãos, merecem um agradecimento particular. Elaine Ramos, cujo brilho mantém acesa a coleção de design da editora Cosac Naify e a excelência gráfica que tem feito história no país; Guilherme Wisnik, com a presença ao mesmo tempo tranquila e mordaz dos grandes companheiros e das grandes saudades; Cacá Machado, a quem devo tantas coisas que é bom nem lembrar, e Fernando Nigro Rodrigues, contra quem sempre meço a inteligência, alegria e generosidade dos outros.

Finalmente, gostaria de agradecer à grande família que ganhei ao me casar e que multiplicou por muitas vezes o tradicionalmente minúsculo círculo de parentesco ao qual sempre pertenci, bem como o companheirismo e a solidariedade que agora me cercam. A Judith Siqueira, Vilma de Andrade e Ludovico Grimm, ao casal Lilian Grimm e David Araújo, a Sylvia Grimm e Eduardo Silva, a Luis Henrique Grimm e Simone Wolf, e às lindas sobrinhas Anabel, Clara e Isadora meu carinhoso agradecimento.

Agradeço a Frank Hollander por seu contagiante espírito de investigação e curiosidade intelectual, que sempre me acompanharam, e

a Haydée Bueno Hollander por seu companheirismo e olhar sempre aberto para as questões humanas – sem contar sua torta de maçã, que é verdadeiramente incomparável. Por falar nisso, seria impossível finalizar estes agradecimentos sem recordar das suculentas refeições e cuidados preparados por Raimunda Bernardi Baía, que em tantas ocasiões foi sinônimo de acolhimento.

Se todas as mães são iguais e só mudam de endereço, foi uma sorte lotérica ter nascido justamente no endereço em que Marion Stolarski morava. A ela, por tudo, minha mais profunda gratidão.

Agradecimentos também são celebrações. Que eu possa sempre celebrar a alegria de agradecer à Flavia, amor de minha vida, por tantas ocasiões que, como esta, são puro fruto de seu amor.

# Sumário

## **Introdução, 14**

- Trajetória da pesquisa, 15
  - Desvio, 15
  - O projeto inicial, 15
  - A experiência com a Bienal de São Paulo, 19
  - A preparação do curso *Campo Minado*, 23
  - As questões surgidas, 24
- Definição do objeto, 26
- Considerações metodológicas, 34
  - Formações discursivas, 34
  - Crítérios de seleção e análise, 37
  - Organização, análise e proposição, 42

## **Parte 1: Uma antologia de discursos comentados, 51**

- Capítulo 1: Aproximações
  - Ignorância mútua, 52
  - Individuação, 54
  - Pode ser arte?, 61
  - Qualidades misteriosas, 70

- Capítulo 2: Hierarquias
  - Altos e baixos, 77
  - A obra de arte total, 89
  - A redução à socialidade, 96
  - Do museu às ruas, 99

- Capítulo 3: Profissionais
  - Artesão, artista, engenheiro?, 107
  - Design, artesanato e fazer manual, 116
  - O compromisso com os outros, 120
  - Designer como autor, 124

#### Capítulo 4: Propósitos

- Propósitos e processos, 133
- Utilidade e funcionalidade, 147
- Funções e significados, 152
- Objetos específicos, 156

#### Capítulo 5: Críticas

- Economia política dos signos, 162
- O malogro do design art, 169
- As possibilidades e os impasses da crítica, 177

#### Capítulo 6: Sínteses

- Desdiferenciação, 186
- Desterritorialização, 188
- Hibridação, 191
- Campos, 193
- Expansões, 195
- Prognósticos, 197

### **Parte 2: Uma proposição disciplinar, 204**

#### Capítulo 1: Ausências

- Crônica de um campo anunciado, 205

#### Capítulo 2: Indefinições

- O que é o que é?, 209
- Disciplinas, 213
- Por um outro design, 219

#### Capítulo 3: Uma definição

- Prólogo, 226
- Um objeto e suas consequências, 227
- O problema da arte, 241

### **Bibliografia, 245**

# Introdução

## Trajetória da pesquisa

Como costuma acontecer com muitos projetos, o resultado desta pesquisa não se parece em nada com aquilo que se anunciava em seu início. De fato, a correspondência parece tão tênue que seria possível simplesmente deixar o tema inicial de lado e tratar diretamente do novo assunto, não fossem seus mirrados pontos de contato tão significativos. Mas essas aparências enganam.

O tema original desta pesquisa, que era investigar o panorama do design gráfico no Brasil dos anos 1950, transformou-se numa investigação das relações entre arte e design. Embora essa não tenha sido uma evolução natural das investigações anunciadas, foi de certa forma uma consequência da intromissão de duas experiências fundamentais ocorridas durante a pesquisa e fora do ambiente acadêmico.

Foram essas experiências que demonstraram haver na pesquisa inicial questões de fundo ao mesmo tempo importantes e ao que tudo indicava pouco aprofundadas, mas suficientemente instigantes para determinar o escambo de um levantamento histórico por um levantamento teórico.

Um breve relato das intenções do projeto inicial e das experiências mencionadas servirá, portanto, para melhor contextualizar este trabalho e suas motivações.

### O projeto inicial: investigar o design gráfico nos anos 1950

Embalado pela pesquisa realizada como complemento da exposição *Concreta '56 - a raiz da forma*<sup>1</sup>, que produziu um breve panorama da

---

<sup>1</sup> Realizada em 2006 no Museu de Arte Moderna de São Paulo, com curadoria de Lorenzo Mammì, a exposição procurou reconstruir a configuração original da I Exposição Nacional de Arte Concreta, ocorrida 50 anos antes. Para complementar a reconstituição, o curador solicitou a realização de duas curadorias complementares, relacionadas ao campo da poesia concreta e do design, cuja produção e interlocução no período foram dignos de nota. A curadoria da exposição dedicada à poesia concreta foi realizada por João Bandeira. Além da curadoria da exposição de design, coube a mim e à equipe da Tecnopop, empresa à qual sou associado, o projeto expográfico da exposição como um todo.

produção de design relacionada às vertentes construtivas das artes visuais entre o fim da década de 1940 e o início da década de 1960, o projeto inicial pretendia investigar o panorama da profissão do design no Brasil nos anos 1950, tendo em vista a importância do período para a formação da atividade no país.

O cenário, de fato, pedia complementação. Por um lado, o design de matriz construtiva correspondia a uma parcela bastante específica da produção do período, conforme atesta de forma contundente o recém-lançado *Linha do tempo do design gráfico brasileiro* (Melo & Ramos, 2012). Por outro lado, mesmo aquela produção merecia – e continua a merecer – um levantamento mais aprofundado, que contemplasse não apenas a produção de designers e artistas menos pesquisados, mas também a documentação de seus diálogos, polêmicas e proposições.

### ***O domínio construtivo e seu viés corporativo***

Uma das principais questões relacionadas a esse período é a predominância dos discursos das vertentes construtivas na caracterização não apenas de uma produção “merecedora de respeito”, mas também da própria atividade do design, marcada por mitos de fundação forjados precisamente nesses anos.

As razões históricas para isso, que podemos mencionar de passagem, englobam o fortalecimento da produção artística de vertente construtiva (cf Amaral, 1977; 1998), a eclosão de instituições e eventos museológicas com pretensões cosmopolitas (sobretudo em São Paulo, como foi o caso do Museu de Arte Moderna e sua Bienal Internacional de São Paulo), a vinda ao Brasil (em caráter episódico ou definitivo) de profissionais ligados à produção e difusão artística (como Pietro Maria Bardi e Lina Bo Bardi, Max Bill e outros) e o intercâmbio entre artistas brasileiros e instituições internacionais como a Escola de Ulm – tudo sob o inebriante efeito das perspectivas desenvolvimentistas da industrialização acelerada e, do meio da década em diante, dos compactos “cinquenta anos em cinco” anunciados pelo presidente Juscelino Kubitschek.

### ***O viés corporativo***

De fato, a visão predominante a respeito do design praticado nesse período vincula-o quase que exclusivamente às vertentes artísticas construtivas, como se as forças que emanaram e irromperam desse



campo tivessem tido o poder de apagar o significado, a importância e até mesmo o registro do restante da produção da época.

A própria avaliação da influência construtiva no design brasileiro, de uma forma geral, costuma enfatizar apenas um de seus referenciais, que é a mencionada Escola de Ulm. Dada a característica propriamente missionária do intercâmbio entre profissionais brasileiros e a escola (cf Braga, 2005, pp. 30-31), pode-se afirmar que a visão firmou-se mais como o resultado de uma estratégia corporativa de instituição da profissão que como uma postura histórica verdadeiramente investigativa em relação aos embates que caracterizaram a adoção dos princípios construtivos nas principais obras desses anos.

### ***A relação com as artes visuais***

Uma das principais características do ensaio que deu origem ao projeto de pesquisa é a profundidade da relação entre design e artes visuais na produção dos designers e artistas pesquisados, de resto comum à produção de profissionais ligados às vertentes construtivas desde seus lampejos iniciais na Rússia.

“Artistas com atuações notáveis fora das artes plásticas nunca foram novidade. Boa parte dos artistas do século 20 fez praça nas artes gráficas. Um contingente um pouco menor no campo mais estrito do design e da arquitetura. De modo geral, essas incursões complementaram e enriqueceram suas obras, mas normalmente não passaram de coadjuvantes de obras bem mais potentes.

A arte construtiva constitui uma exceção a essa regra. Comprometida desde o início com o estabelecimento da autonomia do discurso artístico e com a transformação das bases produtivas e materiais da sociedade, expandiu-se rapidamente para fora de seu centro. No Brasil, não é nenhum exagero dizer que as transformações produzidas pelas tendências construtivas nas artes plásticas, na literatura e no design foram igualmente importantes. A palavra influência, por exemplo, é tímida para ilustrar o impacto da arte construtiva no design brasileiro. (...)

Assim, dentre todas as vanguardas modernas, o construtivismo foi a que encontrou a maior ressonância entre aqueles que vislumbravam a concretização de uma nova realidade. Por essa mesma razão, deixou rapidamente de ser um projeto exclusivamente vinculado às artes plásticas e se fez sentir com a mesma intensidade em áreas como a

música, a literatura, a fotografia, a arquitetura e o design.” (Stolarski, 2006, pp. 191-193)

Como veremos mais adiante, esse amálgama de produtos de natureza aparentemente diversa sob uma única efígie é um dos traços definidores desse “novo artista”, um profissional “capaz de unir sensibilidade artística, conhecimento técnico-científico e engajamento político para forjar um mundo igualmente novo e revolucionário” (op cit 2006, p. 193) preconizado por diversos movimentos e escolas do século 20.

Por mais que esse ideal não tenha se realizado plenamente, os diversos casos em que essa equivalência ocorreu parecem ser especiais, não tanto por representarem a realização de uma doutrina ou projeto artístico-social, mas sobretudo por apontarem para situações em que as relações entre arte e design estão íntima e – o que é mais importante – conscientemente delineadas.

### ***Outros caminhos***

Parte do caráter especial dessa produção se deve evidentemente à qualidade e ao rigor da grande maioria dos artistas relacionados ao movimento construtivo no Brasil, e o mesmo pode ser verificado em outros países em que isso ocorreu. Por outro lado, a análise dessa produção deixou a impressão de que a própria configuração de situações de diálogo entre as artes visuais e o design poderia, caso bem elaborada, ser suficientemente poderosa para desaguar em experiências análogas de contornos inteiramente diferentes, e ainda assim poderosos.

A própria unidade aparente de crenças e práticas que animaram a atividade dos artistas inicialmente estudados, confrontada com a realidade de sua produção e alguns de seus depoimentos, dava sinais de esboroar, revelando uma forte diferenciação interna de contornos, que seria ainda mais aprofundada com o início do movimento neoconcreto.

“Assim como não existe uma poesia concreta, mas poesias concretas, não faz sentido eleger uma vertente privilegiada ou hegemônica do design na relação com a arte concreta, e certamente não há como falar em um ‘design concreto’, a não ser como delimitação puramente estilística e, para nossos fins, vazia. Se é verdade que um ‘otimismo projetual’ (Belluzzo, 1999) animava todos os envolvidos, não havia, por outro lado, homogeneidade no tipo de envolvimento ideológico com a ‘causa’ concreta, seja na utilização estrutural ou estilística de seus referenciais,

seja no modo de entender a relação entre a figura do artista plástico e o designer”. (Stolarski, 2006, p. 199)

De fato, ainda que esse tenha sido o momento e o movimento que concentrou de forma mais intensa o diálogo consciente entre artes visuais e design no Brasil, é inevitável considerar o significado de suas limitações sociais, políticas, filosóficas e estéticas.

“(...) à medida que ampliava o espectro de atuação das vanguardas, essa “intuição artística dotada de princípios claros e inteligentes e de grandes possibilidades de desenvolvimento prático” (Belluzzo, op cit) dava mostras de possuir limitações tão profundas quanto sutis. Ao procurar racionalizar e humanizar as relações sociais, o construtivismo ocidental evitou o combate frontal com o modo de produção dominante, procurando integrar-se a ele de forma funcional, em oposição às demais vanguardas artísticas e ao próprio movimento Arts & Crafts. Mais do que isso, manteve-se em larga medida atrelado a um racionalismo mecanicista e cartesiano típico do século 19”.<sup>2</sup> (Stolarski, 2006, p. 201)

Qual seria então o *status* dessa relação em outros âmbitos? Que outros movimentos artísticos poderiam ter dado origem a experiências e atuações análogas? Isso seria mera especulação ou poderia ter ocorrido e estar ocorrendo com esse nível de profundidade?

Essas questões, que se impuseram desde o início como tópicos importantes subjacentes ao projeto inicial, terminaram ganhando força muito maior por conta de dois eventos interligados, ocorridos durante a pesquisa, entre 2009 e 2010: a preparação da 29ª Bienal de São Paulo e do curso Campo Minado, no Museu da Arte Moderna de São Paulo.

### **A experiência com a Bienal de São Paulo**

A preparação da 29ª Bienal de São Paulo teve início em meados de 2009, logo após a posse da nova diretoria da Fundação Bienal de São Paulo, que assumiu sua gestão com o propósito de recuperar a instituição, palco de sucessivas crises que culminaram com a 28ª Bienal, que ganhou a alcunha de “Bienal do Vazio”.

---

<sup>2</sup> Para mais referências sobre esse debate, ver (Brito, 2002)

Como decorrência dessa postura, a equipe convidada para realizar a 29ª Bienal de São Paulo – na qual fui incluído como designer responsável pelos projetos visuais relacionados ao evento – foi chamada a realizar um duplo trabalho, envolvendo tanto a preparação da exposição quanto a formação e consolidação de equipes permanentes de apoio à fundação nas áreas de produção, projeto educativo e design.

### **Design corporativo ou arte contemporânea?**

Ainda que minha experiência prévia com a realização de projetos de design relacionados às artes visuais seja relativamente intensa, nenhum deles se compara à extensão e complexidade de uma Bienal. Para a 29ª Bienal, foram realizados mais de 400 projetos de diferentes grandezas, relacionados a pelo menos seis eixos de trabalho (identidade visual, publicações, impressos, design ambiental e sinalização, vestuário, programação e interfaces digitais) e a todas as áreas da instituição (curadoria, produção, educativo, arquivo histórico, captação e marketing) ao longo de mais de dois anos.

Não é exagero nenhum afirmar que o projeto visual de uma Bienal é tão ou mais complexo que boa parte dos projetos de grande escala desenvolvidos por designers visuais para médias e grandes corporações. Por outro lado, os conceitos e questões que orientam uma Bienal pouco ou nada têm a ver com as aspirações dessas mesmas corporações. Trata-se de um exercício curioso, em que técnicas de planejamento típicas de grandes empresas e estranhas ao meio cultural são postas a serviço de premissas e expectativas absolutamente estranhas ao meio corporativo.

Independentemente da escala, o resultado desse choque costuma ser transformador para ambos os lados. Por um lado, as premissas do trabalho curatorial abrem todo tipo de possibilidade inédita no campo projetual. Por outro, processos projetuais eficazes abrem caminho para que sua realização seja possível. Dependendo da qualidade da mediação, o resultado pode ser único, inédito e reflexivo, ampliando fronteiras previamente estabelecidas de atuação.

“Há sempre um copo de mar para um homem navegar”. Este verso, de autoria do alagoano Jorge de Lima, foi o mote adotado pela 29ª Bienal para sugerir e ampliar os significados das relações entre arte e política explorados pelo evento. Foi também o mote para o desenvolvimento de sua identidade visual, que adotou como núcleo a

fotografia de uma bússola caseira: um copo de plástico cheio d'água com uma rolha atravessada por um alfinete imantado.

Embora a sugestão do copo tenha sido proposta pela designer Ana de Carvalho e desenvolvida pelo restante da equipe de design, não foram poucas as pessoas que pensaram se tratar de uma obra de arte elevada à categoria de identificação do evento (os nomes mais mencionados foram os de Marepe e Fernanda Gomes). O fato mais curioso, no entanto, é que essa ambiguidade havia sido prevista dentro de um exercício de avaliação de possíveis leituras dos diversos públicos da Bienal. Noutras palavras, parte do exercício do desenvolvimento do projeto de design da Bienal envolveu a incorporação de um tipo de leitura e avaliação não apenas *típico*, mas sobretudo *inscrito* na história da arte e no panorama da arte contemporânea, ao ponto de levar a ambiguidade da imagem a uma espécie de paroxismo. Isso, evidentemente, dá o que pensar.

### **Projetos, projetos, projetos**

Um fato que pode passar despercebido em boa parte das exposições de arte, mas que cai como uma birgorna em eventos ou instituições com a escala das bienais, é o grau de importância e complexidade dos projetos relacionados às obras em exposição.

De fato, bem mais da metade das obras expostas – nesta e em muitas outras exposições – depende não raro de orientações projetuais absolutamente precisas, e não apenas em termos construtivos. Muitos outros fatores, tais como a localização, a relação com espaços e obras vizinhas, a previsão de substituição de materiais, a transposição de contextos linguísticos e até mesmo a interação com o público são previstas em detalhe – isso quando o projeto não é ele mesmo um dos principais protagonistas das obras expostas, como ocorre por exemplo com todos os representantes da arte conceitual.

Mesmo quando essa orientação projetual não deriva da fatura direta do artista, o sistema museológico se encarrega de preencher a lacuna de forma inequívoca – basta pensar nos inúmeros relatórios, contratos e instruções de transporte, embalagem, montagem, restauro e outros tantos procedimentos, que transformam o mais displicente dos guardanapos desenhados em uma verdadeira Torre Eiffel para os montadores e as equipes de produção.

Essa questão, que por si só é digna de investigações muito mais profundas, vai aqui desenhada com pinceladas grossas apenas com o

intuito de assinalar que foi mais uma daquelas que reverberaram com força durante o tempo em que esta pesquisa foi sendo desenvolvida.

### **Uma equipe de design moldada pelo sistema da arte**

Há, no entanto, um outro aspecto dessa experiência que merece ser mencionado para os propósitos deste trabalho. Trata-se do outro lado da missão: a formação de uma equipe permanente de design, que mais tarde se transformou numa equipe permanente de comunicação.

Em princípio, parece não haver maiores problemas ou dilemas em criar e manter um time permanente de apoio projetual para a fundação e seus eventos. Nada poderia estar mais distante da verdade. De certo modo, a Bienal é uma espécie de olho do furacão das artes visuais no país. Ela é o termômetro do novo, o signo da mudança, o lugar da reconfiguração. Como é possível, portanto que uma mesma equipe seja capaz de se responsabilizar não apenas por uma, mas por diversas bienais em sequência? Antes que tentemos responder a essa pergunta, é melhor reconhecer que isso, de fato, não é possível.

Por outro lado, também não é possível pensar que a manutenção de uma equipe dedicada apenas às questões internas e institucionais da fundação seja um bom modelo, uma vez que essa postura tende a jogar fora todo o cabedal de experiências e métodos acumulados com a realização de bienais, que afinal são muito complexas. A saída, nesse caso, foi estabelecer determinados parâmetros através dos quais a equipe interna teria sempre a possibilidade de atuar como um apoio crítico aos diversos projetos curatoriais, independentemente de sua configuração ou pré-configuração projetual. Noutras palavras, não importa de que forma o curador ou a instituição resolvam desenvolver o projeto visual de uma bienal, essa equipe estará lá para apoiá-lo, ainda que seja eventualmente para sugerir que não seja ela a principal protagonista do processo projetual (o que efetivamente está ocorrendo na organização da 30ª Bienal).

Novamente, trata-se de uma resposta ao mesmo tempo inédita e peculiar, diretamente relacionada ao campo do design, dada a uma condição não apenas típica da arte contemporânea, mas sobretudo a uma organização semântica do próprio sistema das artes, no qual público, curadores, artistas e outros tantos participantes tomam parte de forma decisiva. O fato curioso é que esta resposta não tem, efetivamente, nenhuma relação com qualquer tipo de resultado visual ou

comunicacional, mas diz respeito à própria estrutura que consigna a uma equipe de designers a possibilidade de desenvolver seu trabalho! A profundidade e as consequências projetuais desta interação com o universo da arte adicionou mais alguns graus ao caldeirão das questões expostas mais acima.

### **A preparação do curso Campo Minado**

Uma última experiência, decisiva para a alteração dos rumos desta pesquisa, foi a preparação do curso *Arte e Design: Campo Minado*, realizado entre maio e junho de 2011 no Museu de Arte Moderna de São Paulo.

A proposta inicial, bastante genérica, era atender ao interesse crescente do público do museu pelas discussões do design contemporâneo – o que por si só já é digno de nota. Considerando a experiência e as perspectivas abertas pela exposição *Concreta '56*, sugeri que o curso utilizasse o próprio acervo do museu para contar uma espécie de história da relação entre as artes visuais e o design no Brasil, desde a década de 1940 até os dias de hoje.

Uma consulta ao acervo produziu uma lista de aproximadamente 70 obras produzidas por mais de 60 artistas, diretamente relacionadas a essa questão.<sup>3</sup> As relações identificadas, bastante heterogêneas, tratavam de questões tão diversas quanto os limites entre a arte e o design, o status dos objetos cotidianos, o diálogo com a história em quadrinhos ou a tipografia, a subversão do uso, os múltiplos, a produção em série etc.

---

<sup>3</sup> Como referência para futuras discussões, a lista de artistas vai reproduzida a seguir: Alexandre Wollner, Alfredo Nicolaiewsky, Almir Mavignier, Aloisio Magalhães, Amilcar Packer, Andrea Velloso, Arthur Lescher, Bené Fonteles, Caetano de Almeida, Carlos Zilio, Chelipa Ferro, Chico Amaral, Cildo Meireles, Claudio Tozzi, Darcy Penteado, Elida Tessler, Emmanuel Nassar, Fernando Lemos, Georgete Melhem, Gustavo Rezende, Guto Lacaz, Hermelindo Fiaminghi, Iran do Espírito Santo, Irmãos Campana, Jac Leirner, João Carlos Sampaio e outros, José Spaniol, Jota Medeiros, Laura Vinci, Ligia Pape, Lothar Charoux, Luciana Martins e Gerson de Oliveira, Luiz Barth, Luiz Seman, Lygia Clark, Marcelo do Campo, Marcius Galan, Maria Villares, Marta Strambi, Maurício Nogueira Lima, Max Bill, Mira Schendel, Nazareth Pacheco, Olney Krüse, Paulo Bruscky, Paulo Climachauska, Pedro Osmar, Regina Silveira e Julio Plaza, Rivane Neuenschwander, Rodrigo Matheus, Romanita Martins, Rose Lutzanberger, Rubens Cabral, Sandra Cinto, Sandra Tucci, Sérgio Romagnolo, Siron Franco, Ubirajara Ribeiro, Valdirlei Dias Nunes e Waltercio Caldas.

Sentindo-me, contudo, incapaz de conduzir o curso sozinho, convidei o artista e historiador Pedro França, à época responsável pela concepção e organização da programação dos Terreiros da 29ª Bienal de São Paulo, para dividir a tarefa comigo. Ao fim de alguns encontros, expandimos o programa inicial e adicionamos uma aula inicial para contextualizar a relação histórica entre arte e design em âmbito mundial.

Como não havia grandes limites para o programa do curso, não nos ativemos a remontar a história das transformações das relações entre arte e indústria no século 19 e retrocedemos até o século 13, tratando de obras tão diversas como os desenhos de Villard de Honnecourt, os afrescos da capela degli Scrovegni e as obras representativas da querela entre as escolas de Florença/Roma e Veneza/Lombardia no século 16.

É importante notar que não se tratava de surpreender a presença de projetos de design em períodos históricos nos quais essa identificação é anacrônica – tarefa de resto cumprida por diversos historiadores do design que, como Philip Meggs (2007), se refere a práticas como “o design gráfico da idade média” – mas apenas de identificar, nas obras e debates trazidos à luz do projetor, algumas questões mais ou menos relacionadas aos arranjos e transformações que tiveram alguma influência na configuração das relações entre os campos da arte e do design a partir do século 19.

O propósito deste relato não é o de detalhar a experiência do curso ou de seu programa, mas de assinalar a forte impressão que dela restou – a de uma razoável escassez documental, teórica e analítica sobre a relação entre arte e design que nos acompanhou durante o processo, escoltada por outra forte impressão, relacionada à relevância que a discussão dessa relação tem para a própria constituição do campo, digamos, epistemológico do design.

Foi o casamento entre essas duas impressões de escassez e relevância que determinou definitivamente a mudança de rumo desta pesquisa no final de 2010.

### **As questões surgidas**

Feito o relato dos contextos nos quais surgiram as principais questões que motivaram a realização desta pesquisa, é conveniente resumi-las:



**1.** Uma intuição, motivada pela pesquisa sobre o design nos anos 1950, de que as discussões sobre a relação entre design e arte no Brasil, bem como sobre a própria disciplina do design, tinham motivações e feições de caráter mais corporativo e profissional que eminentemente disciplinar.

**2.** A impressão de que as relações entre arte e design são mais profundas e transformadoras de parte a parte do que é costume considerar, fortalecida pela experiência com a 29ª Bienal de São Paulo.

**3.** A alta relevância crítica e a paradoxal escassez de documentos, teorias, análises e debates sobre as relações entre design e arte evidenciadas pela realização do curso *Campo Minado*.

Tendo essas questões como mote, o passo seguinte foi definir o objeto da pesquisa.

## Definição do objeto

### ***Universo em expansão***

As relações entre o design e a arte são múltiplas e multifacetadas. Seu universo temático é enorme, mesmo se considerarmos que as três questões expostas acima tendem a reduzir esse universo a um campo mais reduzido. O primeiro esforço de organização da pesquisa, com efeito, levantou seis áreas ou tópicos a serem investigados.

**1.** A hipótese que caracterizava o primeiro tópico sugeria que diversos conceitos utilizados na contemporaneidade para entender a relação entre arte e design, embora fossem eficientes na descrição de seus resultados, não davam conta de algumas das contribuições essenciais de parte a parte. Noções disseminadas como *fronteiras*, *híbridos* e *interdisciplinaridade* faziam parte desse conjunto. Tratar desses assuntos exigiria um levantamento taxonômico e um aprofundamento propriamente teórico de suas principais referências.

**2.** O segundo tópico relacionava-se à investigação do processo ocorrido no Brasil (e em certa medida noutras partes do mundo) em que a profunda aproximação entre design e arte ocorrida nos anos 1950 foi sendo paulatinamente convertida em afastamento e rejeição. A hipótese a ser investigada dizia respeito à responsabilidade dos expedientes utilizados para a consolidação do campo profissional do design nesse afastamento. Neste caso, a pesquisa seria propriamente histórica, com a consequente investigação de documentos e a coleta de depoimentos relacionados ao assunto.

**3.** Os embates entre os discursos que procuram separar ou unir arte e design, que pareciam estar relacionados a esse processo de aproximação e separação, constituíam o objeto do terceiro tópico. A investigação, neste caso, consistiria em levantar o maior número possível de discursos sobre a relação, organizando-os e comentando-os de forma a apontar para os impasses e perspectivas oferecidos pelo conjunto dos enunciados.

**4.** Para melhor avaliar as contribuições mais relevantes dos discursos recolhidos, o quarto tópico, marcadamente opinativo, propunha-se a estabelecer uma visão disciplinar do design, cujas

consequências também abririam novas possibilidades para pensar as relações entre arte e design.

5. A partir daí, seria possível investigar mais dois tópicos: um deles procuraria identificar, na história da arte, exemplos de diálogos e trocas não apenas entre o design e a arte, mas entre a prática artística e a noção de projeto.

6. O último tópico investigaria especificamente alguns casos contemporâneos marcados pela dificuldade de estabelecer contornos claros entre a arte e o design, auxiliando a identificar perspectivas virtuosas dentre essas práticas.

Para resumir, a pesquisa investigaria a inadequação de conceitos contemporâneos, a história da relação entre arte e design no Brasil a partir dos anos 1950, os discursos existentes sobre a relação em âmbito mais geral, faria uma proposta disciplinar para auxiliar no debate e reavaliaria essa relação na história da arte e na produção contemporânea. Um trabalho para uma vida, inviável como recorte de pesquisa para uma dissertação de mestrado.

### ***Redução***

Essa grande declaração de intenções foi afinal reduzida aos dois tópicos centrais da pesquisa, preterindo as investigações propriamente históricas e os estudos de caso atuais em favor da manutenção do levantamento de discursos sobre a relação entre design e arte (tópico 3) e da redação de uma proposição disciplinar relacionada ao design que pudesse auxiliar tanto na avaliação desses discursos quanto em novas formas de compreender a relação (tópico 4).

### ***Mal-entendidos***

Desde o princípio, a investigação dos discursos existentes reforçou o acerto do recorte, tanto pelo incentivo ao debate identificado em alguns textos quanto pelo delineamento do problema subjacente aos discursos – o grande mal-entendido que caracteriza a formulação das relações entre design e arte. Com efeito, identificar e caracterizar as disputas e debates em torno ao tema demonstrou rapidamente ser também uma via de acesso a dimensões mais profundas relacionadas à própria caracterização do design.

No texto “¿Arte, estética o ideología?” [“Arte, estética ou ideologia?”], o professor espanhol Javier González sugere que a relação

entre design e arte seria um sintoma de como “o design parece querer resolver suas contradições fora de si mesmo”, demonstrando a pertinência de “situar o debate num panorama mais amplo”:

“Apesar da anterior imersão em distinções do tema arte-design, creio que é mais importante situar o debate num panorama mais amplo. Trata-se de uma abordagem pragmática: o que ‘faz’ a defesa do design como arte no panorama do design? Que interesse tem a distinção ou a assimilação? Que consequências? Que interesse tem inclusive para quem diz que o tema não tem interesse? Ou – no melhor estilo dos filmes norteamericanos – o que move esse debate? Como problema de identidade se pode pensar que o design ainda se encontra (ou regressou a?) numa fase de espelho em que se mira na arte, em lugar de afrontar valores autônomos, simbólicos e convencionais na interlocução social. Mais ainda: talvez haja, por parte de instâncias exteriores ao design, um interesse em situá-lo na direção da arte, e a eventual aceitação ou convivência por parte do design não seria um ato crítico, mas um simples reflexo de uma situação social. Por isso, essa aproximação pode ser interpretada como um caso de ideologia patente: uma naturalização de interesses entendidos como comuns através de um padrão cognitivo hegemônico de ascendente gramsciano. E pode ser que, finalmente, nos encontremos ante um típico caso de proposição mítica: uma solução sublimada que liquida na superfície contradições não resolvidas em seu próprio terreno. Mediante a discussão da superfície estilística, furta-se a discussão sobre o que é atinente ao inamovível do sistema organizativo-produtivo.

A discussão sobre o tema arte-design tem alguma coisa a ver com tudo isso? Se tiver, penso que não é banal”.<sup>4</sup> (González, 7AD)

---

<sup>4</sup> “A pesar de la anterior inmersión en distinciones del tema arte-diseño, creo más importante situar el debate en un panorama más amplio. Se trata de un abordamiento pragmático: qué ‘hace’ en el panorama del diseño la defensa del diseño como arte. ¿Qué interés tiene la distinción o asimilación? ¿Qué consecuencias? ¿Qué interés tiene incluso para quienes dicen que el tema no tiene interés? O —en el mejor estilo de telefilme norteamericano— ¿cuál es el móvil? Como problema de identidad se puede pensar que el diseño está aún (¿o ha regresado?) en una fase de espejo en la que se mira en el arte, en lugar de afrontar valores autónomos, simbólicos y convencionales en la interlocución social. Más aún: quizás haya, desde instancias exteriores a él mismo, un interés por situar el diseño en la dirección del arte, y la eventual aceptación o connivencia por parte del diseño no sería un acto crítico sino simple reflejo de una situación social. Por eso puede ser interpretable como un caso de patente ideología: una naturalización de intereses entendidos como comunes a través de la imposición de un estándar cognitivo hegemónico de ascendente gramsciano. Y puede que, finalmente, nos encontremos ante un caso típico de planteamiento mítico: una solución sublimada que liquida en superficie contradicciones no resueltas en su propio terreno. Mediante la discusión de la superficie estilística se hurta la discusión sobre lo que atañe a lo inamovible del sistema organizativo-productivo.

A hipótese de Javier não é das mais abonadoras para a relação entre design e arte mas, como será analisado bem mais à frente, não deixa de ser pertinente num de seus âmbitos bastante específicos, embora certamente não dos mais frutíferos. Nesse contexto, Javier alerta para o perigo de que a relação seja reduzida a um “simples reflexo de uma situação social”, tratada de maneira acrítica e essencialmente ideológica.

A pertinência de trazer o debate à tona e incluí-lo na agenda dos designers também foi defendida em tons bastante diversos por Agnaldo Farias durante o 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design ocorrido em São Paulo:

“Quase um século após Adolf Loos haver publicado ‘Ornamento e delito’ e seis anos após Hal Foster haver retomado o tema em ‘Design e crime’, o relacionamento entre arte e design segue sendo um tema controvertido. Ainda que muito do que tenha sido feito em nome da ativação do binômio arte e design revele uma incompreensão de ambos os termos, não é mais possível manter esse debate de fora da agenda dos designers e menos ainda daqueles que se ocupam de sua formação. Acomodar-se, a essa altura, no interior dos marcos definidos pelo pragmatismo tecnológico de Ulm e seus afluentes locais significa, a um só tempo, reduzir o papel da imaginação e as peculiaridades que os processos envolvidos na produção artística vêm assumindo na contemporaneidade.” (P. L. Farias & Tori, 2008, p. 42)

Não deixa de ser significativo que o texto acima, utilizado como resumo de uma palestra, continuasse ecoando problemas já elaborados por Farias quase uma década antes no artigo “Design é arte?”, publicado na *Revista ADG* nº 18:

“Embora não mais hegemônicas, as poéticas racionalistas prosseguem dando bons frutos ao mesmo tempo em que fazem censura a poéticas caudatárias de outras matrizes, em primeiro lugar, porque nenhum outro caminho possui ainda um lastro tão convincente, um cabedal teórico de quem produziu escolas e um patrimônio cultural de primeira grandeza. Aliás, será que não mesmo? Ou se trata apenas do crônico descompasso entre nós e o resto do mundo, alimentado pela

---

¿Tiene algo que ver con todo esto la discusión en torno al tema arte-diseño? Entonces pienso que la discusión no es banal”.

indiferença em discutir as novas posições estéticas?” (A. Farias, 1999, p. 26) (A. Farias, 1999)

As motivações originais do trabalho foram reforçadas por essa pergunta. Haveria, nesse âmbito, um descompasso entre o Brasil e o resto do mundo? De que forma as “poéticas racionalistas” apareceriam nesses diálogos? O diálogo entre design e arte teria produzido resultados diferentes noutras paragens? De que forma isso poderia transparecer na coleta de discursos sobre o tema?

Um outro ponto crucial levantado pelo artigo é a falta de diálogo causada pela “Esquizofrenização do meio cultural”. Farias levanta esse problema partindo de exemplos que demonstram a subordinação de artistas cujas poéticas se encontram distantes do racionalismo a designers que, em vez de estabelecer um diálogo ou uma troca mais rica no campo da linguagem, mantêm distância desse intercâmbio com base na autoridade de sua posição:

“Mas onde a idéia de neutralidade mais pega, onde as poéticas racionalistas ostentam sua força é (...) entre aqueles, que, não sendo designers, fazem uso do trabalho dos designers para veicularem seus próprios trabalhos. O responsável mais imediato por esse estado de coisas é, naturalmente, a esquizofrenização do meio cultural, incluindo aí o ensino superior, que faz de cada um de nós alguém culto na sua área de ação e um ignorante na área imediatamente vizinha. Como corolário, cada área, e os profissionais que a constituem, desponta como segundo responsável dessa situação de ignorância mútua. Tenho para mim que cada área do conhecimento humano é importante demais para ser deixada nas mãos exclusivamente daqueles que a praticam. Se por um lado o ensimesmamento excessivo leva ao desenvolvimento de uma determinada área, ele com frequência conduz a um comportamento corporativo e, mais adiante, no natural encastelamento de uma fração da categoria cuja coesão se dá em torno de uma doutrina, escola ou tendência, defendida como absoluta. (A. Farias, 1999, pp. 28-29)

No artigo de Farias, a constatação da falta de diálogo encorajada pela segmentação e especialização das áreas de conhecimento, que deságua num estado de ignorância mútua, diagnosticava que “o que cada um conhece do outro é no mais das vezes o que do outro já está consolidado”. Durante a pesquisa, essa avaliação demonstrou ter grande

relação com os discursos que iam sendo levantados nas pesquisas bibliográficas.

“Artistas plásticos desconhecem o que vem sendo produzido pelos, designers gráficos e vice-versa. Arquitetos desconhecem o que vem sendo produzido pelos artistas plásticos e vice-versa. Os designers gráficos desconhecem... os círculos prosseguem encadeados entre si formando a vistosa guirlanda que hoje engalana nossa ignorância. Como já foi dito a propósito das poéticas racionalistas, o que cada um conhece do outro é no mais das vezes o que do outro já está consolidado; aquilo que tendo sido um dia uma transgressão, hoje goza do status de coisa canonizada. As poéticas racionalistas, malgrado um dia haverem protagonizado uma revolução, hoje são um legado bastante pesado para quem se aventura pela área. Cumpre discutir esse extraordinário legado, pois, para o que nos interessa, a crítica e não a reverência é único tributo digno de ser rendido à inteligência.” (A. Farias, 1999, p. 29)

Outra constatação fundamental, que também serviu de norte não apenas para a pesquisa mas para as proposições e os comentários relacionados a parte dos temas levantados, relacionava-se ao próprio comportamento questionador da arte contemporânea com relação a si mesma:

“Desde que Duchamp realizou o primeiro, *ready-made* ficou patente que um dos aspectos basilares da produção artística era o questionamento de suas fronteiras. Vale dizer que muito do que hoje se faz em nome da arte é contra as compreensões correntes do que seja arte. Vai daí que discutir se design gráfico é arte ou não é perder-se em uma falsa questão. Discute-se a pertinência de uma etiqueta e, em contrapartida, perde-se de vista a dimensão estética do produto, uma dimensão que jamais poderá ser reduzida as demandas funcionais sob pena de perder seu interesse no âmbito da cultura.” (A. Farias, 1999, p. 29)

A “falsa questão” identitária com relação ao design e a arte, bem como a da importância da dimensão estética fechavam, por assim dizer, os principais eixos preliminares de investigação do objeto analisado.

### ***O problema da teoria***

Uma última questão, relacionada à teoria do design, também surgiu como um pano de fundo relevante para o debate. Em última análise, a coleção, organização e proposição de debates a partir de discursos sobre a relação entre design e arte é um procedimento essencialmente teórico, e espera-se que seu resultado possa contribuir com o avanço da teoria do design. Nos fragmentos abaixo, os professores Jorge Frascara e Gui Bonsiepe reforçam a impressão de que essa é uma tarefa importante, tanto para segmentos específicos do design quanto para o todo da atividade projetual:

“O design gráfico existe há tempo suficiente para que seu papel na sociedade seja facilmente entendido. Entretanto, ao contrário da arquitetura, literatura ou da arte, ele se desenvolveu sem muita reflexão teórica”.<sup>5</sup> (Frascara, 2006, p. 26)

“Apesar de o design penetrar nas ramificações capilares da prática cotidiana, a pesquisa projetual ainda não se institucionalizou de modo desejável. Requerem-se mais esforços para a institucionalização das pesquisas projetuais em design. Afinal de contas, cabe a pergunta: para que teoria? Sobretudo, para que serve a teoria do design? Certamente não como coadjuvante para legitimar ou enfeitar a prática. Porém, ela deve ser considerada como domínio onde se cultiva o ‘pensamento discordante’. Concordo: o status da teoria é precário. Afinal, de contas ela não contribui para o aumento do PIB. Partindo da citação de Gayatri Spivak sobre a estreita ligação e dependência entre teoria e prática, a atividade teórica pode ser justificada pela seguinte frase: ‘O que faz a teoria? A teoria torna explícito aquilo que está implicitamente contido na prática’. Isso não é uma missão modesta”. (Bonsiepe, 2010, p. 197)

Neste trabalho, o termo ‘pensamento discordante’ utilizado por Bonsiepe ganhou três dimensões. A primeira, mais próxima da concepção de Bonsiepe, é que parte das conclusões deste trabalho pretendem contribuir de forma saudável para superar certos impasses e proposições que não têm mais como se sustentar na atualidade. A segunda, não aludida por Bonsiepe mas confirmada pelo conjunto dos

---

<sup>5</sup> “Graphic design has existed long enough for its role in society to be easily understood. However, unlike architecture, literature, or the fine arts, it has developed without much theoretical reflection.”



discursos recolhidos é que, como a dimensão do plano teórico é mesmo um imenso plano de embate e conflito, a importância de trabalhos como este (que não passam de um primeiro esforço de organização) está em possibilitar uma visão relativamente panorâmica com respeito às disputas sobre o tema e em permitir mapear o terreno dos seus debates. Finalmente, a terceira dimensão, que também não está implícita no trecho acima, é muito mais significativa, e diz respeito a uma questão central da proposta disciplinar apresentada na segunda parte desta dissertação, sobre a qual se assenta a conexão profunda entre o design e a arte.

Penso que a avaliação de Spivak mencionada por Bonsiepe de que a teoria torna explícito aquilo que está implicitamente contido na prática é verdadeira, mas incompleta. Mais do que explicitar o implícito da prática, a teoria também é capaz de induzir práticas. Considerando-se o estado crítico em que se encontra a compreensão das relações entre o design e a arte, espera-se que esse trabalho possa cumprir essa dupla função.

### ***Premissas***

Em resumo, as premissas teóricas adotadas para a realização deste trabalho foram as seguintes: tratar o debate sobre a relação entre design e arte como o sintoma de um problema mais profundo relacionado à epistemologia do design; considerar a sua urgência e relevância para contribuir com a diminuição do descompasso entre o Brasil e outras partes do mundo, sobretudo em termos estéticos; estar alerta para as manifestações de “esquizofrenia cultural” e para as visões preconceituosas de parte a parte; evitar perder-se na pergunta pelo design como arte e buscar, no conjunto do material recolhido e comentado, contribuir com o panorama teórico do design. Feitas essas considerações, cabem algumas ressalvas quanto ao método utilizado para o recolhimento e organização dos discursos apresentados.

## Considerações metodológicas

### Formações discursivas

A porção central desta pesquisa, tal como foi caracterizada mais acima, é composta por um levantamento de discursos sobre a relação entre design e arte, tratada como uma “antologia comentada”, conforme descreve o título.

Antes de prosseguir na descrição da estrutura desta porção e da parte seguinte, que fecha o trabalho, é importante fazer algumas observações sobre a natureza desse levantamento, os métodos adotados e as referências teóricas que serviram para situá-lo ao longo de sua realização.

#### ***Posição relativa à história do design***

Em primeiro lugar, é importante observar que este levantamento não tem qualquer relação com a constituição de uma *história do design* ou de uma *história do pensamento* sobre as relações entre arte e design, ainda que o panorama dos discursos recolhidos possa contribuir de alguma forma para pesquisas orientadas a esse fim. Uma verdadeira história do pensamento no âmbito da história do design implicaria em retomar o conjunto de análises e levantamentos históricos tanto no campo do design quanto da arte, identificando e situando a partir daí as principais correntes de investigação, para então buscar nos discursos relacionados a essas correntes a chave para a compreensão do movimento dos pensamentos que construíram o edifício conceitual dos campos ao longo do tempo.

De certa forma, o esforço realizado neste trabalho corre exatamente em sentido inverso. Utilizando alguns critérios de seleção, que serão detalhados mais adiante, o que se buscou fazer foi recolher um conjunto de discursos unidos por algumas características que justificam sua consideração como um grupo e, a partir daí, organizá-los de uma forma específica, que não é contudo a única, embora não seja de forma alguma arbitrária, e que definitivamente não é histórica, embora acesse uma série de debates propriamente históricos.

### ***Um estudo de formações discursivas***

Feita esta ressalva, é importante fazer outra, de cunho talvez mais problemático. Uma das obras referenciais relacionadas ao método de levantamento e análise de discursos é o livro *Arqueologia do saber* (Foucault, 1987), originalmente publicado por Michel Foucault em 1969, que tinha como propósito sistematizar procedimentos adotados pelo próprio filósofo em obras anteriores, como *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*, publicada três anos antes.

O termo “arqueologia” não deixa dúvidas quanto à sua natureza histórica, embora seu objetivo, não sendo propriamente o de produzir uma história, visa abrir a possibilidade de construir um campo de saber que, não sendo necessariamente científico, seria ainda assim válido no campo da cultura. O conjunto identificado por Foucault para a constituição desse campo é o que ele denomina de “formação discursiva”, cuja constituição não se dá unicamente nos “domínios científicos”, mas no que Foucault qualifica como “territórios arqueológicos”.

Especificamente no que concerne a este trabalho, esta requalificação territorial que aufere a certos tipos de discurso a possibilidade de constituir campos de saber interessa especificamente por acolher na pesquisa discursos não apenas aparentemente dispersos com relação a suas fontes, mas que poderiam também ser tratados de forma desqualificada dentro de uma perspectiva puramente científica:

“Os territórios arqueológicos podem atravessar textos ‘literários’ ou ‘filosóficos’, bem como textos científicos. O saber não está investido somente em demonstrações, pode estar também em ficções, reflexões, narrativas, regulamentos institucionais, decisões políticas (...). A prática discursiva não coincide com a elaboração científica a que pode dar lugar; o saber que ela forma não é nem o esboço rigoroso nem o subproduto cotidiano de uma ciência constituída. As ciências – pouco importa no momento a diferença entre os discursos que têm uma presunção ou um estatuto de cientificidade e os que não apresentam realmente seus critérios formais – aparecem como elemento de uma formação discursiva e tendo o saber como fundo”. (Foucault, 1987, p. 222)

Libertado, portanto, da pretensão de estabelecer aqui uma ciência da relação entre design e arte, este trabalho dedica-se ao recolhimento de

discursos que, ainda que conectados e comentados, apresentam-se de forma ainda assim única e sujeita à inúmeros outros procedimentos posteriores de recombinação e pesquisa. Não serão puras unidades enfileiradas, mas sua organização específica também não terá um caráter definitivo. O importante, neste caso, é que praticamente nenhum fragmento discursivo foi deixado de lado por seu caráter mais ou menos apropriado, mais ou menos científico.

“Por mais banal que seja, por menos importante que o imaginemos em suas conseqüências, por mais facilmente esquecido que possa ser após sua aparição, por menos entendido ou mal decifrado que o supnhamos, um enunciado é sempre um acontecimento que nem a língua nem o sentido podem esgotar inteiramente. Trata-se de um acontecimento estranho, por certo: inicialmente porque está ligado, de um lado, a um gesto de escrita ou à articulação de uma palavra, mas, por outro lado, abre para si mesmo uma nela remanescente no campo de uma memória, ou na materialidade dos manuscritos, dos livros e de qualquer forma de registro; em seguida, porque é único como todo acontecimento, mas está aberto à repetição, à transformação, à reativação; finalmente, porque está ligado não apenas a situações que o provocam, e a conseqüências por ele ocasionadas, mas, ao mesmo tempo, e segundo uma modalidade inteiramente diferente, a enunciados que o precedem e o seguem”.

(Foucault, 1987, p. 32)

A postura adotada por este trabalho coincide com a visão de Foucault relativa à “unidade do discurso” no que diz respeito à contraposição entre um “objeto singular”, que precederia qualquer análise, e a contínua transformação e reconfiguração desse objeto no movimento e sucessão dos “objetos de discurso”:

“Assim, a questão é saber se a unidade de um discurso é feita pelo espaço onde diversos objetos se perfilam e continuamente se transformam, e não pela permanência e singularidade de um objeto”.

(Foucault, 1987, p. 37)

É preciso, entretanto, fazer uma última ressalva: embora esteja alinhado com a visão de Foucault relativa à validade dos enunciados na realização de uma arqueologia que é capaz de resgatar e constituir um campo do saber na unidade dos discursos, o propósito deste trabalho está muito aquém da construção dessa unidade do discurso. A seleção de

trechos que mencionam a relação entre arte e design está muito mais próxima de um levantamento preliminar cujo destino pode ser múltiplo, que da adoção de um método propriamente arqueológico para a constituição de um campo de saber.

Mesmo assim, isso não impede que certos procedimentos de análise derivados dessa arqueologia sejam utilizados em benefício de um avanço na compreensão e relação entre os discursos recolhidos, como veremos mais adiante.

### **CrITÉRIOS de seleção e análise**

É importante esclarecer quais foram os principais critérios adotados na seleção dos discursos presentes neste trabalho. Antes que sejam descritos os critérios propriamente relacionados à seleção ou ao descarte de trechos e textos, é preciso fazer duas ressalvas.

#### ***Recorte parcial e pessoal***

A primeira é que, por mais restrito que seja o recorte discursivo vinculado às relações entre design e arte, ele será sempre potencialmente infinito. Desde o início, a pesquisa demonstrou que a amplitude do universo de citações e discussões disponíveis é enorme e que seria, portanto, impossível pretender qualquer tipo de completude ou varredura significativa do campo, que contivesse mais presenças que ausências. A seleção feita por este trabalho, embora significativa sob um certo ponto de vista, é necessariamente parcial e certamente muito reduzida frente ao campo total dos discursos sobre o tema.

Nesse sentido, pode-se considerar que o trabalho realizado aqui é incompleto, não tanto como o fracasso de uma tentativa quixotesca, mas como a abertura a um campo específico de investigação de discursos que enriquece e é enriquecida por tentativas passadas e futuras.

Independentemente dos critérios relatados a seguir, portanto, é imperativo admitir que *a seleção aqui reunida tem um caráter pessoal*, para o qual concorre certa afinidade com determinados campos de pesquisa e uma valorização feita sempre em primeira pessoa sobre a relevância de certos terrenos de investigação com relação a outros.

### ***A referência ao debate como critério principal***

O principal critério adotado na seleção dos textos desta pesquisa foi privilegiar aqueles que tivessem como propósito *estabelecer ou discutir diretamente a relação entre arte e design*, de preferência com *menção direta a essas duas palavras*.

Mesmo não sendo esse o propósito principal, a inclusão do debate ou mesmo *a inclusão de uma simples comparação ou enunciado de relação entre ambos* foi, na maioria dos casos, suficiente para justificar sua inclusão.

Noutras palavras, os textos selecionados *deveriam demonstrar contribuir de alguma forma para o debate sobre a relação entre design e arte, não importando muito o caráter específico dessa contribuição*. Definições conceituais, especulações disciplinares, levantamentos e discursos históricos, previsões para o futuro, interpretações pessoais, enfim, todas as modalidades nas quais o debate e a relação estivesse inserida foram considerados como modos válidos de discurso para inclusão no trabalho, independentemente de seu caráter opinativo, laudatório, acadêmico, informal etc.

A razão para isso é que, como a seleção irá demonstrar, não há como definir *a priori* um modo privilegiado de discurso dentro do todo dos debates sobre a questão, a não ser às custas da própria relevância do trabalho. Em alguns casos, por exemplo, uma fala informal e aparentemente banal, proferida durante uma entrevista, tem relevância pela ascendência do enunciatador no campo do design (Paul Rand, por exemplo). Há outros casos onde discursos teóricos com nítidos problemas de embasamento ou argumentação são importantes por conta de sua reverberação ou difusão. Para este trabalho, importa mais a caracterização dos campos e das modalidades dos debates que a qualidade intrínseca dos discursos individuais.

Por extensão, a seleção não buscou por trechos ou discursos *exemplares* que confirmassem certa visão preexistente à pesquisa, mas pelo *particular* da enunciação, evitando assim a confirmação de modelos em favor do apontamento de impasses. Não que não haja visões preexistentes. Elas existem e seus critérios estão descritos de forma bastante explícita na definição do objeto relatada mais acima. Apenas não foram usadas como critério de seleção.

A qualidade ou a pertinência dos discursos e proposições, portanto, não foi um dos critérios adotados para a seleção. Em muitos casos, o que

ocorreu foi exatamente o oposto. Os problemas inerentes a certas proposições, sua inadequação e incompletude também foram considerados como qualidades relevantes para a análise. Essas características, de todo modo, também não foram levadas em conta como critérios de seleção, ou seja, nem os problemas, nem as virtudes de um discurso foram, *a priori*, determinantes para sua inclusão no trabalho e, na maioria dos casos essas qualidades foram encontradas ou construídas na relação com outros discursos, depois de sua seleção.

Embora os critérios adotados para a inclusão dos discursos tenham sido bastante abertos, foram privilegiadas as visões que se poderia chamar de externas ou auto-conscientes sobre o tema. Noutras palavras, a relação entre design e arte deveria estar explícita no texto de forma reflexiva, e não implícita na descrição de um processo ou num texto cuja relação poderia ser identificada, mas cujo caráter seria, em última análise, lateral.

### ***Fontes de pesquisa***

A despeito de sua abertura, é fato que a seleção realizada é inapelavelmente parcial e, em certa medida, necessariamente pessoal. Mesmo assim, é importante mencionar alguns dos critérios que orientaram a busca pelas fontes de pesquisa às quais se recorreu para a coleta dos discursos.

Em primeiro lugar, foram privilegiadas as fontes bibliográficas compostas por publicações e compêndios editados e disponíveis em livrarias e bibliotecas, ou seja, fontes facilmente acessíveis e disponíveis. Esse critério, antes de pautar-se apenas na facilidade de acesso do pesquisador, também é um indicador da facilidade de acesso das fontes ao público, e de certa forma um índice de sua capacidade de disseminação e influência na constituição de visões sobre o tema.

Dentro desse universo, têm especial importância publicações que sejam de alguma forma referenciais, tais como livros de história do design – de clássicos da historiografia como *Os pioneiros do desenho moderno* (Pevsner, 2002) a pesquisas mais recentes como *Design: uma introdução* (Schneider, 2010) – ou publicações que funcionem como cristalizações de certos temas relacionados, tais como *Design, cultura e sociedade* (Bonsiepe, 2010).

Também foram privilegiados livros cujos títulos se referiam diretamente a essa relação – como a versão do livro *Arte comme*

*mestiere*, de Bruno Munari, traduzida para o inglês como *Design as Art* (Munari, 2008) – também foram valorizados. Embora de feição mais indireta, catálogos de exposições e monografias de designers cuja obra tem proximidade comprovada com a relação entre design e arte – tais como Tibor Kalman (2000) ou Paul Rand (1998) – foram incluídos dentre as fontes pesquisadas.

Compêndios, recolhas e antologias de textos sobre design tais como a série *Looking Closer* e seus congêneres – *Design Culture* (1997), *Citizen Designer* (2007) e outros – foram de especial valia para esta pesquisa, atuando não apenas como filtros temáticos mas como índices da permanência, importância e circulação de determinados discursos sobre o tema.

Dois deles, diretamente ligados ao tema desta pesquisa, constituíram fontes valiosíssimas não apenas para o recolhimento de discursos, mas também para o mapeamento de fontes de pesquisa adicionais. Trata-se dos volumes *Design and Art* (2007), uma coletânea de textos sobre o tema organizada pelo historiador inglês Alex Coles, e *AC/DC - Contemporary Art, Contemporary Design*, que reúne o conjunto de documentos e registros do encontro de mesmo nome ocorrido em Genebra (2009) com alguns dos principais estudiosos do tema na atualidade.

No que se refere ao conjunto de revistas e periódicos especializados, a pesquisa se limitou a investigar exemplos mais recentes relacionados sobretudo à imprensa nacional. Considerando-se a quantidade de periódicos publicados em âmbito internacional, seria necessário empreender um esforço parecido com o total da realização deste trabalho dedicado exclusivamente a fazer um levantamento desse conjunto.

Embora essa seja uma pesquisa de fundamental interesse para o futuro, é importante levar em consideração que a maioria dos textos obtidos em coletâneas e compêndios foram publicados inicialmente nesses mesmos periódicos. Desse modo, os compêndios supriram em alguma medida, ainda que com seu filtro, a impossibilidade de uma investigação mais extensa neste campo.

Os repositórios de trabalhos acadêmicos de algumas das principais universidades brasileiras (e, em menor grau, do exterior) também foram utilizados como referência. Em geral, foram poucas as dissertações e teses que se dedicavam de forma mais específica ao tema. Dentre os



exemplares levantados, são mais comuns as referências a assuntos específicos dentro do campo de pesquisa, como por exemplo os irmãos Campana (Neves, 2011), ou então a menção parcial ao debate mais amplo da relação entre arte e design, da qual o exemplo mais relevante é a pesquisa sobre design, arte e tecnologia realizada por Mônica Moura (2005), cujo capítulo sobre a relação entre design, arte e ciência foi uma referência importante.

Em outro nível, os anais dos Congressos Brasileiros de Pesquisa e Desenvolvimento em Design também foram de grande utilidade, especialmente nas versões disponíveis online, não apenas pelo acesso a artigos ligados ao tema, mas também como índice da presença e frequência dos debates relacionados a esta investigação no âmbito da pesquisa em design no Brasil.

Com o crescimento da internet e o avanço dos sites, blogs e fóruns de discussão sobre design, não seria possível deixar de incluí-los no escopo desta pesquisa. Assim como ocorre com os periódicos, este é um conjunto enorme, em permanente expansão, e os critérios utilizados para a sua seleção estiveram relacionados sobretudo ao direcionamento específico dos sítios em questão para os temas da relação entre design e arte e da epistemologia do design, com privilégio para as publicações em português.

Por fim, a pesquisa também se alimentou das próprias referências presentes nos textos pesquisados. Muitos dos textos selecionados traziam indicações de obras pertinentes à pesquisa. Em alguns casos, essas indicações levavam a textos com características muito próximas àquelas descritas nos critérios de seleção. Em outros casos, apontavam para referências mais amplas, propriamente teóricas, que auxiliaram a contextualizar e a organizar o material selecionado, sem contudo converterem-se em novas fontes de pesquisa. Sempre que possível, essas referências foram mencionadas ou citadas nos comentários às passagens incluídas.

## **Organização, análise e proposição**

### ***Textos e contextos***

A análise das obras, textos e trechos identificados a partir do levantamento acima produziu, aos poucos, uma lista, que foi livremente cadastrada numa base de dados sem qualquer tipo de organização prévia. Em cada caso, foram selecionados os trechos que pareciam mais significativos como enunciados da relação pesquisada. Esta seleção, também de certa forma fruto de uma visão pessoal, continuou fiel aos critérios expostos acima, em que a reflexão explícita sobre o tema era inquestionável.

É certo que, em muitos casos, os textos relacionados aos trechos escolhidos aprofundam e oferecem visões por vezes mais amplas sobre o tema. Por essa razão, apesar de não abdicar da seleção de trechos específicos, procurou-se contextualizar tanto quanto possível a referência bibliográfica, tanto na indicação precisa do trecho ou capítulo consultado em cada fonte, quanto na menção ao contexto e ao caráter do texto ou do contexto do qual o trecho mencionado foi retirado.

### ***Crítérios de organização***

Recolhidos e selecionados, os trechos foram então recombina- dos, não de uma única vez, mas num processo razoavelmente lento, em que afinidades e diferenças iam sendo identificadas. Aqui, mais uma vez, várias das considerações presentes na *Arqueologia do saber* podem auxiliar a qualificar esse procedimento. Com relação à organização dos enunciados, foram considerados três tipos de relação, a saber:

“Relações entre os enunciados (mesmo que escapem à consciência do autor; mesmo que se trate de enunciados que não têm o mesmo autor; mesmo que os autores não se conheçam); relações entre grupos de enunciados assim estabelecidos (mesmo que esses grupos não remetam aos mesmos domínios nem a domínios vizinhos; mesmo que não tenham o mesmo nível formal; mesmo que não constituam o lugar de trocas que podem ser determinadas); relações entre enunciados ou grupos de enunciados e acontecimentos de uma ordem inteiramente diferente – (técnica, econômica, social, política)”. (Foucault, 1987, p. 31)

Não havia, portanto, qualquer categoria previamente estabelecida que fosse anterior à combinação e recombinação do conjunto de enunciados. Uma característica importante relacionada a esse tipo de procedimento, apontada por Foucault, é a libertação de “grupamentos considerados como unidades naturais, imediatas e universais”:

“(...) libertando-os de todos os grupamentos considerados como unidades naturais, imediatas e universais, temos a possibilidade de descrever outras unidades, mas, dessa vez, por um conjunto de decisões controladas. Contanto que se definam claramente as condições, poderia ser legítimo constituir, a partir de relações corretamente descritas, conjuntos que não seriam arbitrários, mas que, entretanto, teriam permanecido invisíveis”. (Foucault, 1987, p. 33)

Que relações e condições seriam essas? Neste ponto, a análise realizada distancia-se consideravelmente dos métodos e perguntas expostos na *Arqueologia do saber* e se aproximam do campo da análise do pensamento. Não se tratou de fazer o que Foucault chama de “descrição de acontecimentos do discurso”, ou seja, de “indicar como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar” (Foucault, 1987, p. 31), mas de proceder também a uma análise comparativa do pensamento, pergunta que Foucault formula como “o que se dizia no que estava dito?”

Foucault, de fato, diz que “A arqueologia busca definir não os pensamentos, as representações, as imagens, os temas, as obsessões que se ocultam ou se manifestam nos discursos; mas os próprios discursos, enquanto práticas que obedecem a regras”. (Foucault, 1987, p. 160) Neste ponto, contudo, é possível voltar à *Arqueologia do saber* como uma referência válida, pois este trabalho busca, no enfeixamento dos discursos, revelar certas regras que subjazem a eles e que, no limite, dizem respeito a um determinado tipo de relacionamento com a disciplina do design.

Este é, sem dúvida, um terreno pantanoso, pois a análise corre o risco de simplesmente desdenhar de um discurso para promover outro, reescrevendo os enunciados segundo critérios que lhes são estranhos. Essa reescritura, contudo, faz parte da arqueologia, e não se confunde com a história. A esse respeito, procurou-se esclarecer sempre que possível o leitor, utilizando alguns dos elementos da avaliação do campo

discursivo não apenas como critérios de organização mas também como análises explícitas expostas ao longo do texto que acompanha os trechos selecionados:

“(...) trata-se de compreender o enunciado na estreiteza e singularidade de sua situação; de determinar as condições de sua existência, de fixar seus limites da forma mais justa, de estabelecer suas correlações com os outros enunciados – que pode estar ligado, de mostrar que outras formas de enunciação exclui”. (Foucault, 1987, p. 31)

Este foi, de fato, o trabalho realizado na organização dos trechos selecionados, e é importante que seja feita aqui uma distinção entre o trabalho de organização e enfeixamento dos discursos e seu posterior agrupamento temático e costura na forma de uma narrativa, que resultou, efetivamente, num novo discurso. Noutras palavras, se a organização e cotejamento dos trechos foi feita de forma bastante rigorosa segundo os critérios de análise do campo discursivo, a sua apresentação seguiu um outro caminho, produzindo uma narrativa própria.

Por outro lado, essa narrativa, como consequência do próprio método de organização dos discursos, é também uma forma de explicitá-la, auxiliando a tornar visíveis e operacionais conexões anteriormente inexistentes ou invisíveis. Para utilizar um linguajar menos abstrato, procurou-se organizar as relações entre os discursos de forma a identificar os principais debates sobre a relação entre design e arte, apontando para os impasses, divergências e pontos de vista específicos em cada caso, com maior ou menor número de ocorrências ou amostras.

De um modo geral, as proximidades entre os discursos construíram por si mesmas campos finitos de relações, ou “arenas de debate” bem definidas, o que já ocorre num nível mais amplo, já que “(...) os enunciados, diferentes em sua forma, dispersos no tempo, formam um conjunto quando se referem a um único e mesmo objeto”.  
{Foucault:1987uh p.34}

Não há dúvida de que uma enorme quantidade dos textos selecionados se referia a mais de um tópico ou debate, mesmo dentro de um único parágrafo. Essa característica apontaria, finalmente, para um universo de relações mais próximo de uma base de dados relacional que

de um texto, que é a forma adotada por este trabalho. Além disso, como bem aponta Foucault,

“Fora de cogitação, entretanto, está o fato de se poder descrever, sem limites, todas as relações que possam assim aparecer. É preciso, numa primeira aproximação, aceitar um recorte provisório: uma região inicial que a análise revolucionará e reorganizará se houver necessidade. Mas como circunscrever essa região? Por um lado, é preciso, empiricamente, escolher um domínio em que as relações corram”. (Foucault, 1987, p. 34)

O domínio referido por Foucault, neste trabalho, é bem definido: trata-se de apontar sempre para as limitações pertinentes às inquietações teóricas relacionadas à busca por contatos mais profundos do ponto de vista disciplinar entre a arte e o design. Com efeito, independentemente da organização relativa dos discursos, todos eles foram, de uma forma ou de outra, submetidos a essa pergunta, que também é a pergunta fundamental desta pesquisa.

As conexões construídas entre os discursos relacionam-se, embora não de forma processual *avant la lettre*, com as questões relacionadas à natureza e construção ideológica presentes na obra de Louis Althusser, em especial no que se refere ao texto “Ideologia e aparelhos de estado” (in Vaisman, 2006), e também com a Teoria dos Campos de Pierre Bourdieu, em especial na forma com que é referida e avaliada no livro *Questões de sociologia* (2003), originalmente publicado em 1989. Esses vínculos, contudo, são mais indicações de como as relações podem ser melhor entendidas ou elaboradas, e menos testemunhos de métodos utilizados na organização dos discursos.

De toda forma, não há como negar que as questões apontadas por esses teóricos compareceram fortemente também na organização dos discursos, na medida em que ela foi pautada pela identificação de questões intersticiais, ou seja, temas que em muitos casos não eram mencionados explicitamente nos enunciados recolhidos. Em diversos casos, esses temas diziam respeito, com toda propriedade, a características próprias da construção de ideologias (as ocorrências são de fato muito numerosas, mas podemos mencionar aqui as relações entre alta e baixa cultura, as formulações do design como a “nova arte”, o conceito de design como *life style*, a superficialização da estética etc). Noutros, são os conflitos, as nuances e os avanços e recuos dos campos

referidos por Bourdieu que aparecem como o centro das atenções, sobretudo no que diz respeito às disputas por espaços funcionais do design e da arte na sociedade, ao estabelecimento de campos profissionais etc. Num dos trechos selecionados, o professor Jean-Pierre Greff, por exemplo, sugere a adoção da Teoria dos Campos como um modelo para estudar as relações entre arte e design. (Greff, 2009)

Em diversos momentos, os conflitos e debates surgidos não decorrem da discordância pura e simples, mas às vezes de sutis diferenças entre proposições aparentemente semelhantes.

### ***Organização final***

O cotejamento dos discursos produziu, de início, aproximadamente 30 agrupamentos temáticos, que foram reduzidos a 25. Esses agrupamentos, por sua vez, foram organizados em seis grandes grupos de debates.

O fio condutor desses grupos é heterogêneo, situando-se ora no plano histórico, ora no plano conceitual. O movimento geral, entretanto, parte dos grupos mais relacionados à falta de diálogo e compreensão entre os termos, passa por alguns dos debates históricos que informam essa relação, trata de alguns conceitos muito utilizados nas tentativas de separação entre arte e design e mostra, a partir daí, como esses conceitos são relidos, transformados e reconceituados na contemporaneidade, resultando em novas questões e crises profundas para ambos os campos. Ao final, o panorama dessas relações é colocado novamente em jogo segundo formulações e prognósticos contemporâneos.

O primeiro capítulo, *Aproximações*, trata das formas de discurso mais literalmente aproximativas e imprecisas, também mais afeitas aos perigos engendrados pelo senso comum. Ignorância mútua, necessidade de independência do campo do design, sua eventual ascensão ao estado de “arte” e as qualidades envolvidas no processo fazem parte dos debates.

O capítulo seguinte, *Hierarquias*, põe em jogo os discursos que tratam dessa relação hierárquica, com discursos que tratam de sua natureza histórica na constituição do sistema das artes, nas tentativas de reorganização “totais” que marcaram o final do século 19 e o início do século 20, das características de aproximação com a sociedade e com a vida em geral que marcaram essas tentativas e de uma consequente

rejeição, de natureza propriamente retórica e ideológica, das instituições museológicas – e por extensão da arte – no período.

O terceiro capítulo, *Profissionais*, abre espaço para as diversas caracterizações de designers, artistas e seus muitos híbridos, resultantes dos movimentos discutidos no capítulo anterior. Os papéis dos engenheiros, artistas, artesãos, técnicos e outros profissionais aparecem neste ponto. Aparecem também as tentativas de caracterizar as diferenças entre designers e artistas por sua relação com “o outro”, que é a outra face da caracterização do artista como indivíduo romântico, genial ou autônomo. Os discursos que tratam do papel interpretativo, individual e autônomo do designer como autor fazem contraponto a essas visões.

O quarto capítulo, intitulado *Propósitos*, surge precisamente do debate sobre os compromissos de artistas e designers com a sociedade, fortemente concentrados nas querelas sobre os propósitos e processos essencialmente diferentes do design e a da arte, das noções de funcionalidade e utilidade e dos problemas vinculados à complexa relação entre função e significado. O minimalismo e a arte conceitual, divisores de águas na discussão dessas características, comparecem aqui para tornar o debate ainda mais complexo e matizado.

No capítulo seguinte, *Críticas*, são tratados os resultados das crises relacionadas ao rompimento das noções anteriores, no contexto específico do desenvolvimento do capitalismo desde o último cartel do século 20. Além de temas como a pós-modernidade, a espetacularização do design sob a égide do poder crescente da mídia, aparece aqui o fenômeno conhecido como Design Art, inicialmente concebido como um modo específico de reação do meio artístico aos temas levantados no capítulo anterior, e o debate sobre seus resultados contraditórios, que parecem ter acirrado ainda mais os comportamentos que pretendiam denunciar. Os discursos que aparecem a seguir fazem um balanço dos impasses críticos do design em sua relação a esse contexto e ao papel da arte.

Batizado de *Sínteses*, o último capítulo da primeira parte do trabalho reúne textos que buscam situar em novas bases as relações entre design e arte. Emprestando conceitos relacionados à teoria dos campos, categorias geográficas como territorialização e desterritorialização e termos oriundos da semiótica como a noção de híbrido, os discursos parecem apontar para uma expansão e diluição generalizada de limites,

não apenas entre o design e a arte, mas entre todos os campos do conhecimento. Nesse ponto, entram em cena diversas proposições que buscam, na inter-relação dos diversos campos e disciplinas, sínteses para essa totalidade sem fronteiras. Fechando o capítulo, o tópico Prognósticos traz algumas formulações propostas para o futuro da relação entre arte e design, abrindo caminho para novas discussões.

### ***Uma proposição disciplinar***

A segunda parte deste trabalho, aparentemente independente da primeira, procura fornecer um novo parâmetro para a avaliação das relações entre arte e design, partindo, é certo, dos impasses disciplinares expostos no último capítulo da primeira parte, mas levando também em consideração todos os demais problemas identificados nos trechos relacionados anteriormente.

Embora o raciocínio disciplinar desenvolvido nesta parte entabule estreito diálogo com alguns autores de indiscutível importância, em especial Victor Papanek, Tony Fry (que por sua vez recorre a conceitos elaborados por Pierre Bourdieu e Hannah Arendt) e, no campo interdisciplinar, Rita Maria de Souza Couto, seu caráter é eminentemente pessoal.

Isso não quer dizer, de forma alguma, que as ideias contidas na segunda parte sejam originais. São, de fato, diversas as proposições disciplinares baseadas na defesa da adoção de seu objeto. O que é efetivamente pessoal, neste caso, é a escolha por uma referência específica, situada na obra do geógrafo Milton Santos, que empreendeu movimento idêntico na defesa de uma geografia nova, que tivesse o espaço geográfico como objeto de reflexão:

“A geografia é viúva do espaço. Sua base de ensino e de pesquisa é a história dos historiadores, a natureza ‘natural’ e a economia neoclássica, todas as três tendo substituído o espaço real, o das sociedades em seu devir, por qualquer coisa de estático ou simplesmente de não existente, de ideológico. É por isso que tantos geógrafos discutem tanto sobre a geografia – uma palavra cada vez mais sem conteúdo – e quase nunca do espaço como sendo o objeto, o conteúdo da disciplina geográfica. Conseqüentemente, a definição deste objeto, o espaço, tornou-se difícil e a da geografia, impossível. Destemporalizando o espaço e desumanizando-o, a geografia acabou dando as costas ao seu objeto e terminou sendo uma ‘viúva do espaço’. Para este resultado contribui o



fato de terem sido perdidos muito esforço e muito talento na busca de soluções imediatistas para problemas considerados imediatos, em perseguir respostas particulares para problemas considerados específicos. Acabamos, por isso, tendo uma multiplicidade tão grande de geografias que justificaria a um espírito irônico dizer que, nos dias de hoje, há muitas geografias mas nenhuma geografia” (Santos, 1978, pp. 91-92)

Mantidas as devidas distância, minha opinião é que o campo do design vive, mais de três décadas após as considerações do geógrafo, o mesmo dilema. De fato, é impressionante o significado que algumas das frases de Milton Santos ganham quando o termo *geografia* é substituído por *design* e o termo *espaço* é substituído por *projeto*. Formulações como “o *design* é órfão do *projeto*”, “o *design* acabou dando as costas ao seu objeto, o conteúdo da disciplina do *design*”, “a definição deste objeto, o *projeto*, tornou-se difícil e a do *design*, impossível” ou “há muitos *designs* mas nenhum *design*” cairiam como uma luva, em minha opinião, para descrever o estado em que, ao final, se encontram não apenas os debates sobre a relação entre design e arte mas, num nível mais profundo, como aponta Javier González, sobre as contradições internas ao design na atualidade.

Este trabalho compartilha da visão do geógrafo de que cada disciplina particular só encontra sua coerência ao determinar seu objeto, que corresponderia a uma totalidade menor da sociedade total. Determinado o objeto, o passo seguinte seria definir suas categorias fundamentais e analíticas.

A segunda parte, que nada mais é do que o reforço dessa visão sobre a importância de uma *proposição disciplinar*, é apenas um esboço que demonstra algumas das consequências imediatamente visíveis da plena adoção do *projeto* como *objeto* de investigação da *disciplina do design*. Fica assinalado aqui que o exame da obra do geógrafo, ou seja, o aprofundamento do diálogo entre o design e a geografia, parecem ser fundamentais para o avanço da disciplina.

A forma pela qual este objeto é tratado neste trabalho é também, na melhor das hipóteses, ensaística, e sua abordagem, embora não seja aberta nem disciplinadamente fundamentada, é declaradamente fenomenológica, pois propõe uma redução do conceito de projeto ao nível básico de sua eclosão, não como idealidade, mas como categoria

cravada na história e na multiplicidade das experiências particulares que lhe dão expressão real.

Esse aspecto, porém, não é propriamente aprofundado na segunda parte, mas simplesmente tratado como um partido analítico que não ousa ir além das experiências reais que podem ser caracterizadas como projeto, de modo a assinalar as dificuldades de formulação conceitual do termo, que rejeita a maioria absoluta das categorias historicamente utilizadas na tentativa de definir indiretamente o projeto através da caracterização do design – com exceção de uma, que também funciona como processo central ao projeto: a noção de *problematização*.

É dessa constatação a partir da qual a relação entre design e arte parece ganhar contornos efetivamente centrais de parte a parte, que o trabalho pretende contribuir não apenas com a transformação dessas relações, mas para a superação dos impasses disciplinares que têm impedido o design de assumir seu verdadeiro papel no mundo, ancorado na importância fundamental do *projeto*.

Parte 1

# **Uma antologia de discursos comentados**

Capítulo 1

## Aproximações

### Ignorância mútua

Apesar de todas as modalidades de interação e dos esforços de aproximação que circundam as relações entre arte e design, não é ilícito supor que há muitos interlocutores neste debate que ignoram o que acontece do outro lado do muro. Em sua defesa, podemos invocar as características de nossa sociedade, que ainda se baseia em larga medida na especialização como parâmetro de competência, encorajando essa situação. O próprio redemoinho da vida e das escolhas profissionais, que enreda contextos altamente específicos e idiossincráticos (pense, por exemplo, no designer gráfico que se tornou um especialista em decoração de bolos de aniversário), se encarrega em parte de ampliar essa distância. Mesmo aqueles que lidam diuturnamente com os assuntos e afazeres da cultura, da arte e do design, não importa com que nível de criatividade ou relevância, não estão em melhor posição para entabular esse diálogo.

O fato é que essa aproximação exige, em todos os casos, um razoável esforço de deslocamento, investigação e formulação teórica, e que ultrapassa largamente as atividades cotidianas de quem se envolve com essas atividades, por mais próximas ou imersas que estejam dessa relação. Paul Rand, um dos maiores designers gráficos norte-americanos do século 20, contou certa vez em entrevista a Steven Heller sobre o momento exato em que decidiu avançar por esse caminho:

“Comecei a ler por causa de um comentário de Moholy Nagy... Lembro-me que ele perguntou: ‘Você lê crítica de arte?’ e eu disse ‘não’. A única coisa que ele disse foi: ‘pena’<sup>6</sup>. (Rand, 1998, p. 12)

Essa acomodação que paira constantemente sobre nós não é um privilégio do meio do design. Em entrevista ao mesmo Steven Heller, a artista norte-americana Barbara Kruger, conhecida por obras nas quais

---

<sup>6</sup> “*I started reading because of a remark of Moholy Nagy... I remember, Moholy asked me, ‘Do you read art criticism?’ And I said, ‘No’. The only thing he said was, ‘Pity’*”.

fotografia e tipografia articulam mensagens cujo impacto tem origem numa articulação descendente em linha direta do design gráfico modernista, revela nuances do outro lado da moeda:

“Não há dúvida de que meu trabalho como designer se tornou, com pouquíssimas diferenças significativas, minha obra como artista. De fato, eu diria que noventa por cento do que faço é formalmente informado por ser uma designer. O que isso significa é outra história. Mas muitas pessoas que escrevem sobre meu trabalho e que vêm da história da arte ou do mundo da arte não sabem nada sobre design”.<sup>7</sup> (Heller, 1997, p. 271)

O problema aqui se torna bem mais matizado. Ao reconhecer, ainda que de forma curiosamente quantitativa,<sup>8</sup> que seu trabalho como artista é em grande medida uma extensão de seu trabalho como designer, Barbara expressa sua frustração com uma parcela da crítica que, ao não entender de design, não consegue se aproximar da própria natureza da obra de arte que examina. Formulando o problema de outra forma, é uma crítica de arte incapaz de criticar arte por não entender de design!

As distâncias críticas entre arte e design, portanto, não se comportam apenas como funções biunívocas, cujos resultados são sempre expressos do outro lado. Seu efeito, como neste caso, pode ser parecido com o de um bumerangue (e não é difícil imaginar como ele pode continuar ricocheteando de ambos os lados em um movimento virtualmente infinito), com consequências de toda sorte para a falta de entendimento da produção e das possibilidades abertas por seus praticantes.

O primeiro ponto a considerar é que, no caso da arte e do design, esse vaivém, seja ele feito de distâncias e mal-entendidos quanto de aproximações e *insights* profundos, é estrutural.

---

<sup>7</sup> “There's no doubt that my job as a designer became, with very few major differences, my work as an artist. Indeed, I'd say 90 percent of what I do is informed formally by being a designer. What it means is another issue. But a lot of people writing about my work, coming from art history or the art world, don't know anything about design”.

<sup>8</sup> Não deixa de ser interessante especular sobre o que significariam os dez por cento restantes...

## Individuação

Não há, ao menos dentro do universo de textos incluídos nesta pesquisa, nenhuma tentativa precisamente sistematizada suficientemente aprofundada para descrever e classificar as relações entre arte e design, embora alguns lampejos apareçam aqui e ali. Num artigo dedicado a entender “como estes campos podem estabelecer relações de proximidades de modo a somar, contribuir e ampliar a ação da própria área [do design]”, a pesquisadora Mônica Moura afirma:

“Sabemos que o design está relacionado à cultura e a produção de linguagem, fato que aproxima este campo do universo de criação colocando-o muitas vezes como um universo implícito e outras vezes como universo paralelo à arte. O design atua a partir da relação com a arte enquanto processo de criação, de referência e também a partir de interferências, influências e inter-relações entre estes dois campos.”  
(Moura, 2005, p. 2)

Trata-se aqui de uma aproximação associativa feita de fora para dentro. Se o design trabalha com cultura e linguagem, lida também com a criação, o que o aproxima da arte. Independentemente da abrangência, pertinência ou precisão dessa associação, é interessante registrar os termos utilizados (linguagem, cultura, criação), na medida em que eles mesmos podem ser vistos como aproximações conceituais da arte, que enfatizam alguns de seus aspectos.<sup>9</sup>

São, contudo, os termos finais da declaração que nos interessam: processo de criação, referência, interferências, influências e inter-relações. Trataremos da noção de *campos* mais tarde. Enquanto os dois primeiros são abertamente instrumentais, os três últimos são modais. Nos dois primeiros, a arte interessa ao design porque compartilha com ele de uma questão central, relacionada ao processo criativo, e é ao mesmo tempo fonte de referência (talvez de repertório, mas também possivelmente de processos e até mesmo em termos disciplinares). É irmã na indagação criativa e mãe de algumas respostas. Os modos da relação têm intensidade modulada (da arbitrariedade da interferência à

---

<sup>9</sup> A teoria dos topoi elaborada por Oswald Ducrot entre os anos 1980 e 1990 é certamente uma referência para aprofundar leituras como essa, onde os discursos são engendrados pelos vocábulos. Entretanto, ela foge ao escopo desta pesquisa.

intimidade da inter-relação). De toda forma, a forma da aproximação resta indeterminada (a autora dá a entender que talvez seja esta a sua natureza), uma vez que o universo do design pode ser “implícito” ou “paralelo” ao da arte, caracterizações que dificilmente podem ser tomadas ao pé da letra.

O mapeamento dessas formas de inter-relação foi tema do discurso de abertura de Jean-Pierre Greff, Diretor da Haute école d'art et de design de Genebra, que acolheu em 2007 o simpósio AC/DC, Contemporary Art, Contemporary Design – talvez o primeiro grande evento acadêmico a tratar do problema em escala mundial. Ao apresentar a estrutura do encontro, Greff fez a seguinte avaliação:

“(...) o simpósio, a exposição e as aulas-mestras nos permitem explorar os três níveis de inter-relação entre arte e design contemporâneos, que podem ser associados em termos de criação/produção, bem como de distribuição (institucional ou mercadológica) ou recepção (crítica ou pública)”.<sup>10</sup> (Greff, 2009, p. 13)

À dimensão criativa de Mônica Moura, Greff adiciona duas outras, que assinalam momentos posteriores e indicando uma visão sistêmica ou estrutural da questão: a distribuição e a recepção. Trata-se, é claro, de uma visão econômica e até certo ponto instrumental, na medida em que amplia o espectro de análise para os circuitos de circulação e consumo de ambas as atividades. Este seria, talvez, um bom ponto de partida para sistematizar pesquisas empíricas dessas formas de relação num espectro mais abrangente de ocorrências.

Aqui, Greff não faz nenhuma menção à natureza dessa relação, concentrando-se em seus níveis de análise. Noutra passagem, contudo, Greff (2009, p. 13) recusará o que denomina de “sincretismo ideológico da des-definição”, buscando terrenos mais firmes para trabalhar. Essa mesma postura, contudo, sugere que não seria despropositado adicionar um nível mais essencial e efetivamente disciplinar de análise aos três já mencionados.

O fato é que, por mais que a “des-definição” seja um problema, ela é também de certa forma constitutiva do debate. Na abertura de uma

---

<sup>10</sup> “Moreover, the symposium, exhibition and master classes enable us to explore the three levels of interrelationship between contemporary art and design which can be associated in terms of creation/production, as well as of distribution (institutional or market) or reception (critical or public)”.

mesa-redonda do mesmo evento, o professor Dario Gamboni, colega de Greff na Universidade de Genebra, trata desse impasse:

“O que me parece ser importante é que termos como ‘arte’, ‘design’ e ‘arquitetura’ sempre foram definidos diferencialmente, ou seja, em relação e em contraste consigo mesmos, a tal ponto em que é possível dar voltas e voltas com questões como ‘É possível aproximá-los, podem fundir-se?’; ‘Mas não, eles existem separadamente, afinal de contas’ e assim por diante. Esse problema, que é, estritamente falando, terminológico, é quase insolúvel. Penso que devemos situar a emergência do design e sua relação com a arte, ou seja, ‘arte’ no sentido genérico, da forma como o termo tem sido usado desde Marcel Duchamp, de acordo com Thierry de Duve, no contexto do longo processo pelo qual as belas artes foram definidas e diferenciadas”.<sup>11</sup> (Foster, Poynor, Midal, Pesce, & Gamboni, 2009, p. 53)

Gamboni propõe dispensar uma abordagem terminológica em favor de uma visão histórica interna ao próprio desenvolvimento da arte. Propõe também duas bases teóricas para isso (a visão de Duchamp e sua leitura por Thierry de Duve). Antes de tratarmos delas, vale a pena voltar à declaração de Gamboni sobre o problema “terminológico” e notar que ele o caracteriza como “quase” insolúvel. Porque quase? Qual a brecha para resolver esse problema? A resposta, é claro, está na própria formulação da questão: se esses termos foram historicamente definidos de um modo diferencial, talvez a solução passe por encontrar, dentro desses mesmo termos, as condições necessárias para uma definição que não seja estritamente diferencial, e onde os termos talvez não tenham tanta importância quanto suas qualidades disciplinares. Concentremo-nos, por enquanto, em sua proposição histórica.

No ensaio “O que fazer da vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20?”, originalmente publicado em 2003, Thierry de Duve (2010) faz um balanço das contribuições de um século a outro no âmbito

---

<sup>11</sup> “So what seems to me to be important is that terms such as ‘art’, ‘design’ and ‘architecture’ have always been defined differentially, that is, in relation to each other and in contrast to each other to such a degree that you can go around and around with questions such as ‘Can they move closer together, can they merge?’ ‘But no, they do exist separately, after all’ and so on. This problem, which strictly speaking is one of terminology, is nearly insoluble. I think we must place the emergence of design and of its relationship to art that is, ‘art’ in the general sense, as it has been used since Marcel Duchamp, according to Thierry de Duve in the context of the long process by which the fine arts were defined and differentiated.”



das artes, e caracteriza Marcel Duchamp como o “mensageiro” de uma nova possibilidade radical: a arte em geral.

“Decerto, nem tudo é arte, *a priori* porém, qualquer coisa pode sê-lo. A arte em geral é o nome da novidade de que Duchamp foi mensageiro. Esse nome substitui a denominação genérica ‘belas-artes’, que corresponde à situação que encarnavam a Academia, a Escola e o sistema das belas-artes antes que sua falência fosse declarada pelas vanguardas históricas”. (deDuve, 2010 p.182)

“A discussão sobre o caráter artístico do design é uma das questões que, tradicionalmente, mais preocupam os jovens que se deparam com problemas conceituais pela primeira vez. A resposta mais simples à questão ‘o design é uma arte ou não?’ é a que avalia que este não deve ser assim considerado, pois, de acordo com a história da arte, a partir do século 19, nesse conceito encaixavam-se as produções individualistas e transcendentais, enquanto os designers sempre defenderam uma atividade funcional, que atendesse à sociedade. No século 19, novas necessidades socioeconômicas levaram a uma cisão nas atividades ditas artísticas e houve, a partir daí, uma diferenciação gradual, mas bastante evidente, entre designers e artistas plásticos.

Por outro lado, é importante ressaltar que o termo ‘arte’ não é restritivo, isto é, não deve estar atrelado a qualquer atividade profissional. Neste sentido Ernst H. Gombrich (1999, p.15) apresenta uma leitura relativista da arte, ao afirmar que ‘nada existe realmente a que se possa dar o nome de arte’, ou seja, a arte é um valor e não um fenômeno da cultura”. (Gomes, 2011, p. 97)

Este é, decerto, um debate muito abrangente, cujas ramificações não exploraremos aqui. O que interessa neste momento é a qualificação dessa “arte em geral”: nem tudo é arte, mas *a priori* qualquer coisa pode sê-lo. Essa abertura, essa novidade fundamental produziu, de dentro da arte, todas as condições para a produção de uma indiferenciação profunda, anterior a qualquer outra consideração, cujas consequências não pararam de reverberar por toda parte desde então.

Como veremos mais adiante, muitas das formulações que se tentou produzir sobre a relação entre arte e design ignoram essa proposição central, enquanto muitas outras simplesmente assumem que, sendo este

o caso, não há o que pensar em termos da especificidade do design, e outras tantas, rebelando-se contra uma realidade que não se deixa agrilhoar pela teoria, procuram a diferenciação pela via da ignorância ou da força, o que é semelhante.

Sem que seja preciso aprofundar a questão em termos históricos, já será importante depreender um dado importante da proposição acima. Para a arte em geral, o “qualquer coisa” que pode ser arte é qualquer coisa mesmo. Não apenas um objeto, mas uma pessoa, uma vida, um conjunto de ações, uma visão de mundo, tudo é passível dessa transformação.

É bom notar também que o sentido dessa transformação não tem nenhuma relação intrínseca com qualquer tipo de valoração, mas apenas com a possibilidade da redefinição do status de qualquer coisa sob a condição da arte (o que inclui, naturalmente, a própria arte). Nesse cenário, as dificuldades impostas a qualquer tentativa de afirmação do design são enormes. Alexandra Midal, colega de Greff e Gamboni em Genebra, na apresentação feita para o mesmo simpósio, amplia um pouco mais essa perspectiva:

“Sem deixar que os fundamentos históricos dos primórdios do design – já estabelecidos por críticos como Thomas Carlyle, John Ruskin ou William Morris – pesem demais neste momento, [pode-se afirmar que] a natureza de suas origens artísticas procede de uma dificuldade intrínseca de afirmar sua autonomia e seu campo de ação com relação à arte”.<sup>12</sup>  
(Midal, 2009, p. 48)

A afirmação é um pouco circular, mas o ponto é claro: a dificuldade de afirmação da autonomia e do campo de ação do design faz parte da natureza de suas origens artísticas. Portanto, lidar com essa questão é lidar com essa natureza. O que a perspectiva ampliada de Midal faz é recordar o outro pólo sobre o qual essa discussão assenta, que remonta aos fundamentos históricos do design, tornando o debate ainda mais complexo.

Por outro lado, cabe avançar um pouco mais na investigação dessa “dificuldade intrínseca de afirmar sua autonomia e seu campo de ação”.

---

<sup>12</sup> “Without getting weighed down here with the historical foundations of the beginnings of design, established by art critics such as Thomas Carlyle, John Ruskin or William Morris, the nature of its artistic origins issues from an intrinsic difficulty in affirming its autonomy and its field of action in relation to art.”

No mesmo artigo mencionado mais acima, Mônica Moura aprofunda essa constatação:

“Muitas vezes encontramos em alguns discursos da área quase a necessidade de estabelecer arte e design como campos oponentes e contraditórios. Me parece também que esta discussão toma importância no Brasil e ocorre como uma necessidade de afirmação para a área de design ser respeitada como um campo independente. Talvez pela indicação histórica do surgimento da área do design a partir do campo da arte. Devemos lembrar a atuação dos liceus de artes e ofícios, a arte industrial como disciplina dos cursos de ensino básico e médio e o nascimento de muitos cursos de graduação em design nos departamentos de artes de várias universidades. Talvez, este seja o motivo principal do discurso separatista de design e arte. Porém, hoje o design já está mais do que estabelecido e respeitado como campo de conhecimento.”  
(Moura, 2005, p. 1)

Reforçando os aspectos diferenciais apontados por Gamboni, Mônica fala em oposição e contraditoriedade como estratégias para ganhar respeito, e sugere que essa oposição não seria mais necessária, uma vez que o campo “está mais do que estabelecido e respeitado como campo de conhecimento”, afirmação que a essa altura é saudável questionar.

Não obstante, o importante é o contexto onde essas estratégias ocorrem. A hipótese de Mônica fala da eclosão da atividade em escolas e universidades, marcada pela marginalidade e pela orientação ao ofício e à indústria. O peso dado à importância da atuação do designer na indústria, presente em diversos discursos sobre o papel do designer como artista, como veremos mais adiante, expõe aqui contornos significativos.

Com efeito, as tentativas de diferenciação, oposição e contradição entre arte e design que surgem dentro do ensino tem, de um modo geral, forte relação com a formação de profissionais com fins eminentemente práticos, ainda que historicamente direcionados a projetos políticos, econômicos ou sociais de naturezas bastante distintas. Se o peso corporativo dessas tentativas de “ganhar respeito” não pode ser menosprezado, cabe perguntar também pela sua influência na qualidade das formulações disciplinares desenvolvidas para este fim.

Essa é uma via de mão dupla. De acordo com a natureza específica da atividade desenvolvida ou fomentada em cada contexto, o movimento

pode ser realizado tanto no sentido de afastar quanto de aproximar design e arte. O professor e teórico alemão Gui Bonsiepe, um dos principais pensadores da área – também um dos maiores defensores do papel político e emancipador do design no contexto dos países periféricos –, faz um alerta no sentido oposto, demonstrando que esse campo de conhecimento “estabelecido” ainda é palco de fervorosos debates:

“As tentativas de transformar o design em arte também podem ser interpretadas mais como retrocessos do que avanços da teoria projetual. Há muito tempo dispomos de conceitos filosóficos para fazer distinção entre arte e design. Classificar design em categorias artísticas só pode ser explicado por critérios da política de distribuição de verbas nas universidades”.<sup>13</sup> (Bonsiepe, 2010, p. 181)

Esta declaração de Bonsiepe, extraída de seu texto “Entre ocularismo e verbocentrismo”, no qual o autor qualifica diversos aspectos de uma teoria do design, deixa nítido o quanto certas concepções e práticas artísticas ainda são capazes de conflagrar calorosos debates. Neste caso específico, Bonsiepe opõe-se ao que chama de “comportamento contemplativo” da teoria e sua desconexão com a prática. Referindo-se a “filosofemas”, infere que parte das teorias relacionadas ao design e desenvolvidas no âmbito da arte estariam desconectadas da realidade e da prática projetual.

O perigo de “transformar o design em arte”, neste caso, seria aprofundar essa desconexão, tirando o design de seu caminho virtuoso. Contudo, ao sair em defesa de um certo conjunto de visões pertinentes ao design (atitude que evidencia como esse campo de conhecimento ainda está longe de seu estabelecimento definitivo), sem deixar claros quais seriam os conceitos filosóficos capazes de distinguir inequivocamente ambos os termos, Bonsiepe repete de certa forma os procedimentos unilaterais que encorajam o afastamento crítico e a falta de diálogo entre eles.

---

<sup>13</sup> Embora Bonsiepe não forneça mais dados a esse respeito, é possível questionar essa afirmação, ao menos em termos do que ocorre no Brasil, onde a maioria absoluta de cursos universitários de design não possui nenhum tipo de submissão a dotação orçamentária de departamentos artísticos. Nos EUA, contudo, o quadro pintado por Bonsiepe é bastante palpável e problemático, como atesta o artigo “*The Hole in Art's Umbrella*”, de Roy Behrens (2002).

Antes de defender ou criticar a possibilidade da transformação do design em arte, cabe perguntar se ela pode ser postulada para além do contexto da submissão acadêmica de disciplinas e departamentos. As visões aqui recolhidas mostram como essa iminência pode ser nuançada e por vezes contraditória.

### **Pode ser arte?**

A transformação do design em arte é talvez o modo mais radical da relação entre ambos. No lugar das referências, interferências, influências e inter-relações mencionadas por Mônica Moura, entram em cena a metamorfose e a transformação. De um modo geral, elas não correspondem a qualidades intrínsecas, mas a condições bastante específicas e de certa forma instáveis. O tipógrafo suíço Wolfgang Weingart, que ampliou o repertório modernista com seus experimentos, disse (e imprimiu) várias vezes a seguinte afirmação: “A tipografia, sob determinadas condições, pode ser arte”.<sup>14</sup>

Mas quais seriam essas condições e a que arte Weingart se referia? Parte da produção de Weingart, efetivamente, não tinha qualquer relação com nenhum tipo de demanda comercial e foi desenvolvida dentro de laboratórios escolares. São conhecidas as investigações de Weingart em torno da distorção fotográfica da letra M, das matrizes de fotoletras e muitas outras. De certa forma, elas serviram para ampliar seu repertório e avançar com energia sobre as barreiras impostas pelo funcionalismo e a legibilidade. Contudo, esses procedimentos típicos de ateliê nunca chegaram a fazer com que Weingart se referisse ao seu próprio trabalho como arte; suas declarações sempre se referiam à tipografia em geral, supondo uma espécie de elevação não consumada pela inserção ou pelo diálogo efetivo com o sistema da arte.

O mesmo sentido de elevação ou troca de valores entre campos de atuação aparece na declaração dos designers Michael Arnzlag e Mathias Augustyniak (conhecidos como M/M) numa conversa com o artista David Blamey no Royal College of Art. Após avaliar que a crescente diluição das fronteiras entre arte e design não representa uma novidade

---

<sup>14</sup> “*Typographie kann unter Umständen Kunst sein*”

com relação aos cruzamentos interdisciplinares, realizados nos anos 1960 e 1970 na Inglaterra, e reconhecer o fracasso dessas tentativas, a dupla sentença:

“Talvez tudo o que podemos dizer com convicção é que alguma arte é tão ruim quanto o design e que algum design é tão bom quanto a arte”.<sup>15</sup>  
(MM, Amzalag, & Augustyniak, 2007, p. 195)

Mais do que fixar lugares distintos para o design ou a arte, o que a dupla M/M faz aqui é estabelecer a divisão em termos de um julgamento de valor, com um lugar superior nitidamente destinado à arte. Esse movimento ascendente, neste caso, corresponde ao movimento de sua própria carreira:

“Inicialmente foram as instituições que se aproximaram de nós para que projetássemos para elas. Gradualmente, artistas passaram a nos pedir ajuda para projetar suas obras de arte. Agora estamos numa situação em que as galerias estão nos pedindo para apresentar nosso trabalho num contexto artístico”.<sup>16</sup> (MM et al., 2007, p. 188)

Da forma que é apresentada, a situação da dupla M/M é claramente oposta a de Wolfgang Weingart, embora ambos situem a arte numa posição nitidamente elevada. Aqui, quem manda é a demanda e a alteração do *status* do trabalho é ditada sobretudo pelo contexto em que ele se encontra.

Talvez a característica mais curiosa da declaração da dupla não seja a comparação do ótimo design com a arte, mas da má arte com o design. A separação aqui é total e não parece admitir sequer uma filiação ou uma participação do design no âmbito mais abrangente da arte. Embora haja mobilidade de uma esfera a outra, o papel do designer e o valor do design são nitidamente postos em questão de forma um tanto agressiva.

Comparada a ela, a declaração dada pelo designer norte-americano Charles Eames em entrevista a Madame L. Amic, por ocasião da exposição *O que é design?* realizada em 1972, parece ao mesmo tempo mais otimista e menos crítica:

---

<sup>15</sup> “Perhaps all we can say with conviction is that some art is as bad as design, and some design is as good as art.”

<sup>16</sup> “Initially it was institutions that approached us to design for them. Gradually, it shifted to artists who asked us to help them design their art pieces. Now we are in the situation where galleries are asking us to present our own work in an art context”.

- O design é uma expressão da arte (uma forma de arte)?
- O design é uma expressão do propósito. Pode (se for bom o suficiente) ser mais tarde julgado como arte.<sup>17</sup> (Eames, 2007)

A visão de Eames, embora tenha semelhanças com as duas outras visões expostas mais acima, vai noutra direção, mais próxima do senso comum que impregna a atividade dos designers. Por mais que as condições do julgamento ou a qualidade do projeto possam fazer com que seja julgado como arte, a afirmação nega a possibilidade do design possuir qualquer coisa de *essencial* que o caracterize como tal.

Sua definição de design está ligada à “expressão do propósito”, um dos principais tópicos argumentativos utilizados na tentativa de separar arte e design, dos quais trataremos mais adiante. Por ora, é apenas importante assinalar que as definições de “expressão” e “propósito” de Eames estão firmemente ancoradas no século 19 e que a “expressão” que aparece aqui nada tem a ver com o tipo de expressão pessoal frequentemente associada à arte.

Eames concede que um projeto possa ser “julgado como arte” tempos depois de ser realizado. Contudo, esse “mais tarde” parece não fazer mais parte do círculo de interesses do designer. O destino artístico (ou os critérios pelos quais o projeto tenha sido julgado) parecem interessar ao designer apenas até o ponto em que confirmam a qualidade do projeto, assim como seria percebida dentro do âmbito do design.

Embora Eames conceba a mutabilidade semântica como uma qualidade intrínseca dos produtos de design, ele não o faz de forma aberta. De certa forma, os critérios que permitiriam a um objeto tornar-se arte estariam necessariamente vinculados a uma avaliação qualitativa, com ênfase absoluta na recepção. Releituras, reinterpretações e intenções artísticas dentro do campo do design estão fora de questão.

Como vimos mais acima, o próprio campo da arte se encarregou, com algumas décadas de antecedência, de retirar das mãos dos designers a pretensão de controlar ou regular a atribuição da arte à sua fatura. Nesses termos, essa discussão nem parece fazer sentido, e o destino dos

---

<sup>17</sup> “Q Is design an expression of art (an art form)?

A The design is an expression of the purpose. It may (if it is good enough) later be judged as art”.

objetos parece sujeito a forças semânticas que escapam às mãos de todos.

Essa mobilidade semântica é um dos fundamentos sobre os quais se assenta a teoria dos signos, um terreno vastíssimo que, por si só, mereceria uma investigação aprofundada. De um modo geral, é possível afirmar que a teoria dos signos traz este e outros debates para seu próprio terreno, contribuindo não apenas para diluir mas para redefinir as diferenças entre campos ou disciplinas estabelecidas em seus próprios termos. Neste momento, vamos reter apenas o fato de que o significado dos objetos é, por princípio, mutável e instável, como sugere Eames.

Um dos filósofos que mais investigaram os comportamentos e as consequências dessa mutabilidade foi o norte-americano Nelson Goodman. Com efeito, um dos textos do livro *Ways of Worldmaking* (1978), uma de suas principais obras, intitula-se “When is art?”, por si só uma declaração não apenas dessa condição instável mas, também, da importância da experiência para a ontologia da obra de arte. Nas mãos de Goodman, essa instabilidade torna-se novamente uma via de mão dupla:

“Uma característica saliente da simbolização, como insisti, é que ela tanto pode vir como pode ir. Um objeto pode simbolizar diferentes coisas em diferentes momentos e nada noutros tempos. Um objeto inerte ou puramente utilitário pode vir a funcionar como arte, e uma obra de arte pode vir a funcionar como um objeto puramente utilitário”.

(Goodman, 1978)

Dentro da teoria dos signos, é em particular a vertente estruturalista que procurará determinar formas mais estáveis de classificar essa simbolização, estabelecidas como funções da linguagem.

No texto “As fronteiras entre o design e a arte”, publicado em 2003, os pesquisadores Priscila Arantes e Jorge Luis Antonio fazem uso de uma parcela dessas funções, estabelecidas pelo teórico Roman Jakobson, um dos expoentes dessa abordagem, para “auxiliar a estabelecer distinções entre a prática do designer e a artística.”<sup>18</sup> (Arantes & Antonio, 2003, p. 130)

---

<sup>18</sup> Não é o propósito deste trabalho aprofundar as questões relacionadas às funções da linguagem, mas apenas contextualizá-las. O trecho a seguir, mencionado por Arantes e Antonio em seu texto, pode auxiliar a esclarecer as bases desse enfoque: “A linguagem deve ser entendida em toda a variedade de suas funções. Antes de discutir a função



“Para este ensaio, duas funções da linguagem nos interessam: a função referencial e a função poética. A primeira, aquela que tem ‘um pendor para o referente, uma orientação para o contexto, para aquilo do que se fala’, se refere à prática do designer. Já a segunda, aquela que coloca o enfoque na mensagem, na maneira como se fala de algo, à prática artística.” (Arantes & Antonio, 2003, p. 132)

A tentativa de estabelecer diferenciações entre “mensagens” ou “imagens” do design e da arte através de suas funções pode ganhar diferentes matizes, de acordo com as orientações teóricas empregadas em cada caso. No livro *Imagem também se lê* (2005), a pesquisadora Sandra Ramalho e Oliveira utiliza um leque bem mais amplo de funções,<sup>19</sup> mas baseia-se nos estudos do teórico e crítico literário tcheco Jan Mukařovský para dar especial destaque à função estética, de modo a caracterizar a diferenciação de acordo com a seguinte fórmula:

“(...) quando a imagem tem entre suas funções a função estética, mas ela é secundária, temos uma imagem estética; quando a imagem tem entre suas funções a função estética, e ela é a mais importante, temos uma imagem artística.

A partir desse paradigma podemos responder às questões iniciais. Em primeiro lugar, sim, existem diferenças entre imagens da arte e

---

poética, devemos definir-lhe o lugar entre as outras funções da linguagem. Para se ter uma idéia geral dessas funções, é mister uma perspectiva sumária dos fatores constitutivos de todo processo lingüístico, de todo ato de comunicação verbal. O remetente envia uma mensagem ao destinatário. Para ser eficaz, a mensagem requer um contexto a que se refere (ou "referente", em outra nomenclatura algo ambígua), apreensível pelo destinatário, e que seja verbal ou suscetível de verbalização; um código total ou parcialmente comum ao remetente e ao destinatário (ou, em outras palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem); e, finalmente, um contato, um canal físico e uma conexão psicológica entre o remetente e o destinatário que os capacite a entrarem e permanecerem em comunicação. Todos esses fatores, inalienavelmente envolvidos na comunicação verbal, podem ser esquematizados como se segue:

contexto / remetente mensagem destinatário / contato código

Cada um desses fatores determina uma diferente função da linguagem. Embora distingamos seis aspectos básicos da linguagem, dificilmente lograríamos, contudo, encontrar mensagens verbais que preenchessem uma única função. A diversidade reside não no monopólio de alguma dessas diversas funções, mas numa diferente ordem hierárquica de funções. A estrutura verbal de uma mensagem depende basicamente da função predominante." (Jakobson apud Arantes, 2003)

<sup>19</sup> “Em um olhar panorâmico em direção ao mundo das imagens, poderemos nelas encontrar diversas funções: mágicas, religiosas, políticas, estéticas, epistêmicas, informativas, decorativas, persuasivas ou até comerciais. Além da função simbólica, que parece ser inerente à sua condição de imagem, uma ou mais funções podem se realizar em uma mesma imagem”. (Ramalho e Oliveira, 2005, p.25)

imagens do design, na medida em que existem distinções entre as funções dessas imagens.

E quanto à segunda questão, um produto do design, uma imagem ou um produto estético pode tornar-se, sim, uma imagem ou produto artístico: no momento, no contexto e na medida em que sua função estética tornar-se mais importante que suas outras funções utilitárias.

É o que acontece com muitos produtos do design que já estão em museus, porque são representativos de um estilo, ou de um movimento estético, ou significam uma quebra de paradigmas ou registram um determinado momento da história.

Nesse sentido (e para concluir), é ainda importante lembrar que toda imagem artística é estética, mas nem toda imagem estética é artística.” (Ramalho e Oliveira, 2005, p. 26)

Seja no caso da função poética, seja no caso da função estética, trata-se aqui de utilizar o funcionamento da linguagem, ou seja, a linguagem entendida em seu sentido operacional, para estabelecer distinções entre a arte e o design.

De certa forma, essas abordagens são reconfortantes e, em muitos casos, ajudam a por as coisas no lugar. Contudo, a arte não se deixa apreender tão facilmente. São muitas as controvérsias sobre a abordagem da arte como linguagem, outras tantas sobre o status da estética na obra de arte e mais algumas sobre o seu caráter utilitário. Com efeito, há artistas que recusam a entender sua própria obra como linguagem, outros tantos para os quais a estética não faz parte de seu conjunto de preocupações e vários outros cujas obras não têm, a rigor, como ser distinguidas de objetos utilitários, pertencendo, ainda assim, ao campo da arte. Deixemos, pois, as funções da linguagem de lado e retornemos a Goodman.

Embora Goodman mencione o verbo “funcionar”, sua análise não busca tanto a definição de funções dentro da teoria dos signos mas, sobretudo, o comportamento da simbolização. As “idas e vindas” de Goodman funcionam nos dois sentidos e restituem aos objetos a possibilidade de se moverem livremente pelos domínios da arte e do utilitário. (É interessante notar que Goodman não se refere especificamente ao termo design, atendo-se aos objetos utilitários. Já vimos que mesmo esta acepção encontra facilmente seus limites, mas sigamos adiante.)

Paradoxalmente, a mobilidade proposta por Goodman, em vez de diluir a conceituação do objeto em seu comportamento através do tempo, permitiria fazer exatamente o oposto no momento preciso de sua experiência. Ou seja, *a simbolização é móvel, mas no momento em que é experimentada é inequívoca, ou seja, fixa*. Daí a importância da substituição do *quê* pelo *quando* no título “Quando é arte?”.

Em seu texto “À procura de uma Designologia, ou Ciência do Design. Notas sobre um texto de Nelson Goodman”, o professor Eduardo Côrte-Real (2009) usa essa “brecha temporal” propiciada pelo instante da experiência para procurar uma definição de design. Ele se pergunta:

“Será que a questão ‘o que é o Design?’ tem sido suficiente para destacar o Design da totalidade do mundo Artificial? Será que se colocarmos a questão ‘Quando é Design?’ em vez de ‘O Que é Design?’ obteremos resultados mais satisfatórios?” (Côrte-Real, 2009, p. 57)

Para destacar os objetos de design do restante do mundo artificial, Côrte-Real usa três categorias derivadas da teoria de Goodman (representação, expressão e exemplificação, que serão aprofundadas a seguir), definindo finalmente o que é design a partir de percepções momentâneas, assim listadas:

- Quando o objeto é percebido como representando a ideia que o precedeu.
- Quando o objeto é percebido como expressando uma impressão prévia.
- Quando o objeto é percebido como exemplificando uma ideia de uso como sua amostra autêntica.” (Côrte-Real, 2009, p. 67)

Mesmo considerando a efetividade dessas qualidades em determinados momentos, é forçoso reconhecer que poderiam, ainda assim, ser aplicadas a objetos cuja origem pouco ou nada tenha a ver com design em determinadas circunstâncias. Além disso, essa qualificação corre o risco de esbarrar em problemas históricos mais sérios na análise de determinados objetos. Definições de design são sempre problemáticas, mesmo quando ancoradas em experiências aparentemente decisivas.

Como vimos mais acima, a instabilidade semântica é apenas uma das características que podem ser depreendidas da teoria dos signos, e

mesmo ela não é consensual. O professor suíço Beat Schneider, autor do livro *Design: um introdução* {\*Schneider:2010ve}, dedica um de seus capítulos exclusivamente à relação entre design e arte, em busca da definição de uma diferença. Após descartar o “ato material da criação”, a “unidade entre projeto e execução”, “o exemplar único ou o produto em série”, o “trabalho encomendado e trabalho livre” e o “status de culto” (tópicos que retomaremos adiante), Schneider conclui:

“Por fim, para a definição da diferença, resta-nos apenas uma comparação semiótica e com base na teoria da comunicação.

Os universos sógnicos da arte e do design, cada um em seu contexto histórico, possuem um papel central na comunicação visual. A arte foi o meio visual dominante no passado, até o século 19. O design, gráfico e industrial, entrou no lugar da arte e hoje ocupa uma posição semelhante.

Ambos são superfícies livremente moduláveis de base material, nas quais são inscritas referências (significantes), símbolos de poder, valores, juízos morais, discursos sociais, emoções etc. Os objetos de design podem, e não é só o pós-modernismo que nos mostra isso, ser carregados semanticamente com referências e assim remeter para além de si próprios.

Se a arte é possível ‘quando a intervenção (artística) transforma o objeto num comentário sobre nossos hábitos de vida, nossas formas de percepção ou relações sociais?’, então, por exemplo, a poltrona ‘Consumer's rest’ [Descanso do consumidor], de Stiletto, é arte, pois ela é um tal comentário sobre nossos hábitos de vida e nossa forma de percepção. Resta a questão da decodificação.

Os objetos de design diferenciam-se das obras de arte pelo fato de que a linguagem de produto do design (os signos) pode ter seus significados decodificados em seu teor de significação pelos seus receptores da mesma forma em qualquer situação, enquanto nas obras de arte isso pode permanecer aberto?

Isso, sem dúvida, é válido para o ‘design trivial’ dos objetos cotidianos. Ali o que o sistema de signos tem de inflexível é condição imprescindível para a funcionalidade e o uso do objeto dotado de signos”. (Schneider, 2010, pp. 227-228)

Novamente, a tentativa resulta frágil, a ponto de a sentença que define a diferenciação encerrar com um ponto de interrogação, imediatamente seguida pela redução do universo do design ao “design trivial” dos “objetos cotidianos”. De fato, é difícil defender que o teor de

significação de qualquer coisa possa ser “decodificado da mesma forma em qualquer situação”, a não ser que as condições para isso sejam restritas ao ponto de a proposição original perder sua validade como princípio diferenciador.

Quando Schneider diz que essa decodificação é uma condição para o uso e a funcionalidade dos objetos de design, não está definindo nem esses objetos, nem sua diferença com relação à arte, mas apenas uma de suas qualidades num determinado momento, de forma ainda mais restritiva que o “Quando é design” de Côte-Real (2009).

Nem sempre, contudo, os discursos que mencionam as trocas entre arte e design baseiam-se na diferenciação de práticas ou disciplinas ou em pressupostos teóricos precisamente delineados. Essas aproximações poéticas e empíricas, ao que tudo indica, atingem com frequência um grau de proximidade que compensa a perda de precisão, mantendo abertas as possibilidades de elaboração em torno desse comportamento escorregadio.

No artigo “Design é arte?”, que mencionamos como base das questões desenvolvidas por este trabalho, Agnaldo Farias (1999) ataca a oposição entre arte e design pondo em questão a oposição entre “trabalho encomendado e trabalho livre”, igualmente descartada por Schneider, que será examinada mais à frente.

“(...) retomam-se exposições de design gráfico porque é anacrônico prosseguir mantendo a oposição entre arte e design, pois um produto resultante de um projeto de design, tal como um logotipo, pode ter a mesma força de um haikai; não tem fundamento estabelecer que aquilo que se destina ao mercado e a uma empresa deva ser rigidamente separado do que é produzido artisticamente, fosse assim a capela Sistina não deveria ter a importância que tem por ter sido encomendada pela Igreja”. (A. Farias, 1999, p. 29)

O que nos interessa aqui é o uso do termo “força”, cujo sentido parece ser propositalmente elusivo. Não importa se se trata de força poética, artística ou similar. O que conta é a presença de uma qualidade, talvez inefável (embora neste caso específico muito próxima da “função poética” mencionada mais acima), que une as produções em torno de um denominador comum também ele sujeito a instabilidades semânticas.

O artista plástico Almir Mavignier, um dos expoentes das vertentes construtivas na arte brasileira e colega de Alexandre Wollner e Mary

Vieira na Escola de Ulm, defende essa mesma indefinição de forma similar:

“Arte é design. Pintura e cartaz são objetos: a pintura fascina e o cartaz informa. A fronteira entre os dois é instável porque ambos podem fascinar. A fim de reconhecê-la fui estudar em Ulm [onde] aprendi que a fronteira não existe”. (Mavignier [1963] apud Scovino in Name, 2008 p.48)

Mavignier, frequentemente pintado como um rebelde dentro da Escola de Ulm, atribui exatamente a ela o mérito de o ter ensinado a desconsiderar fronteiras. Em sua declaração, o fiel da balança é a capacidade de “fascinar”. Fascínio, maravilhamento, arrebatamento, força, poder e intensidade são estados de espírito e qualidades de uma experiência ou fruição frequentemente invocadas para atribuir uma existência artística a um objeto de design. Seu modo de aproximação é indefinido o suficiente para manter abertas as portas da análise, o que é benéfico. O perigo está em assumir essas qualidades como categorias analíticas *stritu sensu*. Quando isso ocorre, a arte e sua relação com o design se tornam um verdadeiro mistério.

### Qualidades misteriosas

Como descendente direto do modernismo europeu, o designer norte-americano Paul Rand é um dos principais defensores do design como um gênero artístico. Ao contrário de Eames, para Rand o designer é também um artista e seus produtos pertencem ao gênero pelo fato de possuírem certas qualidades atemporais que definem a própria arte. Não por acaso, o título de seu livro *From Lascaux to Brooklyn* [De Lascaux ao Brooklyn] atravessa sem nenhuma cerimônia vastas extensões de tempo e serve como ponto de partida para o estabelecimento dessas qualidades:

“A grande lição das pinturas das cavernas de Lascaux é que a arte é uma atividade intuitiva, autônoma e atemporal, que opera independentemente do desenvolvimento da sociedade”.<sup>20</sup> (Rand, 1998, p. 18)

---

<sup>20</sup> “The great lesson of the cave paintings of Lascaux is that art is an intuitive, autonomous, and timeless activity and works independently of the development of society”.

Essas definições, que fazem companhia a muitas afirmações que acompanharam a trajetória das vanguardas artísticas, redundam em atributos propriamente artísticos, que definem a qualidade de um bom projeto:

“Graça, dignidade, paixão e prazer assinalam a presença e infundem a atmosfera de qualquer coisa que mereça a honra de ser chamada de arte: um cartaz persuasivo, uma pintura, uma catedral gótica ou um simples utensílio”.<sup>21</sup> (Rand, 1998, p. 18)

A honra de ser chamado de arte, para Rand, importa menos como o salto do âmbito do design ao da arte. Ao contrário, a arte é por ele tratada como uma espécie de qualidade a ser idealmente atingida em todo projeto, coroando a maestria da prática.

Para muitos teóricos do design, sobretudo para aqueles mais preocupados em garantir as condições para que a atividade possa responder a questões práticas, objetivas e complexas, essa natureza intuitiva – acompanhada de definições como “graça, dignidade, paixão e prazer” – é quase um salvo-conduto para que a arte, malgrado todas as mensagens das vanguardas, seja entendida estritamente nesses termos, ou noutros ainda mais delicados, expressos em máximas como a do consultor de marketing e comunicação holandês Wouter Stokkel, que afirma: “Se não pode ser explicado, é arte. Se ninguém pede explicação, é moda. Se não precisa de explicação, é design.” (Stokkel, 2012)

No texto “Graphic Design: Fine Art or Social Science?”, publicado dois anos após o lançamento do livro de Paul Rand, o designer argentino Jorge Frascara procura estabelecer uma espinha dorsal teórica para a prática do design gráfico. Ao tratar dos dilemas da formação do designer, Frascara faz uma declaração curiosa:

“Uma dualidade básica do design gráfico fica evidente quando a formação de seus praticantes é considerada: que habilidades devem

---

<sup>21</sup> “Grace, dignity, passion, and pleasure signal me presence and suffuse the atmosphere of anything worthy of the accolade art: a persuasive poster, a painting, an elegant room, a Gothic cathedral, or a simple utensil”.

desenvolver? O design gráfico é tanto uma atividade racional quanto artística”.<sup>22</sup> (Frascara, 2006, p. 32)

Então ficamos assim: de um lado, a razão, de outro, a arte. Se pensarmos que durante muito tempo e ainda hoje há muitos designers gráficos que se denominam artistas gráficos, não é difícil pensar aonde essas qualidades misteriosas e irracionais da arte podem levar.

Num texto escrito em 1941 e denominado “Uma técnica para lidar com artistas”, o tipógrafo e calígrafo William Addison Dwiggins (1999) abre uma seção exclusivamente dedicada a responder à pergunta “Os artistas pensam?” (A palavra “artistas” aqui se refere também a artistas gráficos e outros tipos de artistas comerciais.) A resposta de Dwiggins é reconfortante e significativa:

“Se um artista for de fato um artista e não apenas um esteta, pode ficar tranquilo quanto à sua racionalidade.”<sup>23</sup> (Dwiggins, 1999, p. 87)

O movimento que transforma certas qualidades fugidias em sinônimo de arte e desemboca na associação pura e simples de arte com irracionalidade e intuição, a despeito de todo o desmentido que a própria história da arte é capaz de fornecer, parece ter contudo calado fundo na visão de teóricos influentes. Ao estudar as relações entre arte, ciência e design, Maria Rita de Souza Couto (1996) mostra como a conexão entre design e arte é tratada no livro *Diseño Industrial*, de Gui Bonsiepe, publicado em 1978:

“No que diz respeito à relação do Design como Arte, (...) Bonsiepe (...) diz ser conveniente assinalar igualmente que não há justificativa para a interpretação do Design como uma atividade artística, supostamente intuitiva. A Arte, em suas diversas manifestações pode representar os arquétipos hegemônicos da experiência estética, mas não pode pretender exclusividade. O autor defende a ideia de que o submundo do Design está ligado ao mundo da estética, mas não necessariamente ao mundo da Arte.” (Couto, 1996, p. 3)

---

<sup>22</sup> “A basic duality of graphic design becomes apparent when the formation of practitioners is considered: what skills do they need to develop? Graphic design is both a rational and an artistic activity.”

<sup>23</sup> “If an artist is actually an artist – not a mere esthete – you may rest easy about his rationality”



Neste exemplo, fica evidente que a intuição e a irracionalidade são apenas pretextos para investidas (de certa forma também intuitivas e irracionais) contra o papel da arte e da estética no design.

É certo que o design não é uma atividade exclusivamente intuitiva, mas essa ressalva também se aplica à arte. A ironia é que as mesmas qualidades que inspiraram Paul Rand a vincular a arte ao design são aqui tratadas como razões de sua extirpação.

Em vez de beber na fonte da arte, o design toma de vez em quando uns goles de estética, substância entretanto disponível apenas no submundo da profissão (uma interpretação bastante peculiar do compartilhamento da função estética da linguagem pela arte e pelo design).

O mais das vezes, posições como essa, que relegam a estética a um plano secundário, acabam funcionando como formas de promover uma de suas vertentes, regida por atributos como objetividade, legibilidade e racionalidade.

Não que essa seja a intenção principal de seus detratores. Frequentemente, trata-se de uma tentativa legítima de declarar propósitos mais amplos e responsáveis ao campo de trabalho dos designers. No início do texto mencionado mais acima, Jorge Frascara denuncia a predominância da estética como preocupação dos designers, e põe a conta na confusão entre design e arte promovida pelas vanguardas artísticas:

“Embora a qualidade dos projetos de Lissitzky, Schwitters e Theo van Doesburg em suas próprias exposições, ideias e publicações possa ser elogiado, o fato de não terem conseguido perceber que sua linguagem visual não era apropriada em todos os casos possíveis deve ser reconhecido. O mesmo se aplica a outros artistas que produziam algum design gráfico. Joan Miró, por exemplo, era perfeitamente talentoso em promover suas próprias exposições, enquanto o projeto de Josef Albers para um festival de cinema do Lincoln Center diz muito sobre Albers e pouco, ou nada, sobre um festival de cinema.

A excessiva importância dada ao movimento de vanguarda no contexto da história do design gráfico baseia-se em sua incapacidade de reconhecer o design gráfico como algo diferente de uma forma de arte.

Mais ainda, como uma forma de arte, o design gráfico é considerado apenas de um ponto de vista estético sem consideração suficiente por seu

significado comunicacional e social. É claro que a estética é importante, mas ela não é de modo algum a única medida de qualidade.<sup>24</sup>

A discussão deveria começar com uma definição de trabalho: design gráfico é a atividade que organiza a comunicação visual na sociedade”. (Frascara, 2006, pp. 27-28)

Vimos, nos exemplos acima, como certos termos usados para procurar aproximar-se de características mais ou menos apreensíveis como artísticas, ou próximas da arte, podem facilmente desaguar em conotações negativas de arte, estética e intuição como termos potencialmente incontroláveis, que dificultam a obtenção de uma “linguagem visual apropriada”.<sup>25</sup>

Livres de amarras teóricas ou empíricas, as visões que reduzem a arte ao domínio do intuitivo podem alastrar-se *ad infinitum*, produzindo todo tipo de associação. Em 2010, o prestigiado designer Valpirio Monteiro, proprietário de um dos maiores escritórios de design do país, publicou um artigo intitulado “O design como instrumento de transformação cultural”, no qual tece uma hipótese psicológica sobre as diferenças essenciais entre arte e design:

“(…) buscando explicações na psique, com raízes freudianas, a arte seria a criança destituída de superego. Se expressa de forma fluida e sem amarras. O design é a arte que adoleceu. Entende que suas ações provocam reações e tenta organizá-las. Mas, como todo adolescente, sofre uma eterna crise existencial por ainda não entender como colocar ordem no caos e por não mais poder viver em total liberdade, às custas apenas de seu id.” (Monteiro, 2010)

Essa parábola é um nítido exemplo de como as fantasias sobre a arte nascidas no âmbito do design são capazes de mistificá-la ao ponto de romper o liame saudável que poderia estimular o diálogo entre ambas.

---

<sup>24</sup> Para mencionar um descendente direto das vanguardas artísticas citado até aqui, vale a pena recuperar a visão ponderada de Paul Rand a respeito desse equilíbrio: “A estética é a linguagem das aparências – da arte, do design, do belo e do feio... Para falar, estudar, ensinar ou criticar uma obra de arte, deve-se sempre enfocar os problemas da forma em relação a um conteúdo particular, é claro”. {Rand:1998ua} [“Aesthetics is the language of appearances – of art, design, the beautiful, and the ugly... To talk about, study, teach or criticize a work of art, focus must always be on problems of form in relation, of course, to a particular content.”]

<sup>25</sup> Vale mencionar que a noção de apropriação é extremamente problemática para caracterizar ou orientar a constituição do design como disciplina, como veremos mais adiante.

Cabe aqui perguntar: qual é o estatuto do descontrolado, da intuição, da força explosiva ou destrutiva, do inefável e de outras tantas características incontroláveis no âmbito do design? No final do livro *Design para um mundo complexo*, o historiador Rafael Cardoso, depois de um breve apanhado histórico, propõe uma forma de entender a questão bem mais próxima de uma verdadeira contribuição disciplinar:

“Ao longo do século 20, o lado criativo do design foi sistematicamente subestimado e até combatido por um ideário que ansiava firmar a metodologia projetual em bases supostamente científicas, distanciando-a das artes plásticas e do artesanato. Tal postura reflete uma bagagem intelectual positivista, bastante rasa, herdada do século 19 junto com o marxismo de panfleto que alguns designers e arquitetos modernistas proclamavam a título de ideologia. Em meio aos conflitos ideológicos intensos que marcaram a ‘era dos extremos’ (no dizer de Eric Hobsbawm), o tolo preconceito contra a criação e a criatividade ganhou sobrevida. Primeiramente no movimento construtivista, insinuando-se para o interior da Bauhaus, onde ocasionou grandes divergências, e, dali, para a Escola de Ulm, a noção tola de que ‘design não é arte’ foi ganhando certo *pedigree* às avessas, simplesmente por força de tanto ser repetida.

Se tomarmos arte no sentido restrito, de artes plásticas, é verdade que design não é arte. Somente os projetos mais sofisticados de design teriam condição de pleitear tal designação. Se tomarmos Arte em sentido amplo, com A maiúscula, design é uma de suas manifestações, sem dúvida. Arte é um meio de acesso ao desconhecido, em pé de igualdade com a ciência, a filosofia, a religião – enfim, os poucos caminhos que o ser humano encontrou para relacionar seu interior com o universo que o cerca – e, nesse sentido, design é uma categoria subordinada mais à arte que aos outros três citados. Afinal, design é um campo dedicado à objetivação, à construção, à materialização de ideias. Compartilha com arte, arquitetura e engenharia o propósito de moldar formas, constituir espaços e definir relações por intermédio de marcadores visuais e táteis”. (Cardoso, 2011, pp. 242-243)

Como buscamos apontar desde o início deste capítulo, partimos de um estado de ignorância mútua, consideramos os esforços para estabelecer relações e diálogos entre a arte e o design, tratamos dos dilemas estruturais e originais que se inscrevem nos esforços de diferenciação e individuação do design como disciplina, de sua eventual

elevação à categoria de arte e do efeito de certas qualidades misteriosas ligadas a essa “promoção”. Em todos os casos, a arte tende a aparecer como um fator predominante, ao menos em termos de uma hierarquia ou julgamento de valor que permeia os fragmentos recolhidos. A esse respeito, a curadora do departamento de design do Museum of Modern Art de Nova York (MoMA), Paola Antonelli, fez a seguinte declaração:

“Sinto que quando o design é chamado de arte, isso não faz justiça à real profundidade e às reais possibilidades do design”.<sup>26</sup> (Antonelli, 2009, p. 71)

As hierarquias externas e internas à arte são, de fato, um componente estrutural das relações entre design e arte e em seus desdobramentos desde fins do século 19, e sua importância não parece arrefecer à medida que o século 21 avança. É o que discutiremos no capítulo a seguir.

---

<sup>26</sup> “*I feel that when design is called art, it doesn't do justice to the real depth and the real possibilities of design*”.

## Capítulo 2

# Hierarquias

### Altos e baixos

No manifesto visual que abre o livro *Perverse Optimist* (2000), o designer húngaro Tibor Kalman vaticina:

“Novas ideias existem na alta cultura [high art] (frequentemente chamada de arte) e baixa cultura [low art] (às vezes chamada de vernacular). Nunca achei muita coisa no meio”.<sup>27</sup> (in Hall & Bierut, 2000, p. 20)

Kalman faz um julgamento de valor sobre os extremos representados por esses pares opostos, ao qual fazem companhia outros como artes maiores/artes menores, arte pura/arte aplicada etc. Seu interesse, entretanto, não é entender qual o lugar do design, mas o de apontar para as qualidades encontradas em seus extremos, com especiais consequências para a importância do vernacular nesse circuito, que tem se tornado uma fonte de referência cada vez mais popular.

Por contraste, a declaração idealista e o desprezo de Paul Rand pelos produtos da assim dita “baixa cultura”, publicada originalmente no livro *A Designer’s Art*, serve para situar melhor o quanto a eleição de referências explicitamente hierárquicas expõe discrepâncias na avaliação dos valores e da própria concepção de arte que informa os designers:

“Meu interesse sempre foi o de restituir a validade das ideias que de uma forma geral têm guiado os artistas desde o tempo de Políclito. Creio que é apenas na aplicação desses princípios atemporais que é possível começar a obter algo parecido com qualidade numa obra. É a persistente relevância desses ideais que pretendo enfatizar, especialmente para aqueles que cresceram no mundo do punk e do grafite”.<sup>28</sup>  
(Rand, 1998, p. 30)

---

<sup>27</sup> “New ideas exist in high art (often called art) and low art (sometimes called vernacular). I have never found much in between.”

<sup>28</sup> “My interest has always been in restating the validity of those ideas which, by and large, have guided artists since the time of Polyclitus. I believe that it is only in the application of those timeless principles that one can even begin to achieve a semblance

No entanto, é a consideração do lugar do design nessa organização hierárquica que domina os discursos sobre a relação entre arte e design.

Embora não seja intenção deste trabalho organizar essas relações ou seu sistema, é possível apontar para alguns dos principais pontos em que os discursos se referem especificamente ao design, considerando-se a medida em que tiveram alguma influência sobre percepções posteriores.

No texto que acompanhou a exposição *Eliseu Visconti: arte e design*, Rafael Cardoso (2007) faz um apanhado resumido das origens dessa situação:

“A passagem de fins do século 19 para as primeiras décadas do 20 foi um período de radical transformação das artes plásticas no mundo ocidental, geralmente reduzido nos compêndios de história da arte à denominação genérica de ‘modernismo’. Por essa palavra, aparentemente simples, mas profundamente manhosa, subentende-se todo um processo de modernização consciente do meio artístico que incluiu a redefinição quase completa dos pressupostos mais básicos fundamentando a produção, recepção e circulação de obras de arte. No século 18, o enciclopedismo iluminista classificara cinco áreas de criação (pintura, escultura, arquitetura, poesia e música) como ‘belas-artes’, relegando todo o resto a um patamar de inferioridade implícita. As outras formas de criação plástica passaram a ser designadas por termos como artes ‘aplicadas’, ‘decorativas’, ‘utilitárias’ ou o temível ‘artes menores’, instaurando uma dicotomia com as supostas ‘artes maiores’ que perduraria até o século 20 e que, ainda hoje, ronda a distinção essencialmente arbitrária que se faz entre arte e design”. (Cardoso, 2007)

No artigo “John Ruskin e Aloísio Magalhães, para além das ‘Artes e Ofícios’ e do design gráfico”, a pesquisadora Fabrícia Guimarães Sobral Cabral (2006) cita Janet Wolf ao mencionar as condições para o surgimento das “temíveis” artes menores:

“(...) a condição da arte decorativa como ‘arte menor’ e das demais como ‘arte maior’ pode ser situada historicamente e relacionada com o aparecimento da idéia do ‘artista como gênio’”. (Cabral, 2006, p. 2)

---

*of quality in one's work. It is the continuing relevance of these ideals that I mean to emphasize, especially to those who have grown up in a world of punk and graffiti.”*

Ruskin foi o primeiro a enfrentar com força essa divisão, inicialmente dentro do próprio âmbito das artes decorativas, cuja inferioridade recusava. Na palestra “A manufatura moderna e o design”, realizada na Inglaterra em 1859, declarava: “toda arte pode ser decorativa, e que a maior parte que já se produziu o era”. Conforme descreve Cabral, Ruskin baseou-se na noção de convencionalismo para estruturar seu combate aos “falsos princípios” que então estruturavam as artes decorativas:

“[Ruskin] distinguiu as diferentes ordens de arte decorativa, ditando normas e fórmulas a serem seguidas ao se lidar com cada categoria descrita. A primeira categoria seria a arte decorativa ‘destinada a lugares em que não pode ser perturbada ou danificada, e em que pode ser vista com perfeição’. A pintura em que as partes principais deveriam ser elaboradas pelos grandes mestres seguindo as normas e os dogmas da boa arte, modo de produção constante na Idade Média em que o mestre pintava as partes principais e os ajudantes ou aprendizes pintavam as demais. A segunda a arte decorativa que ‘está exposta a danos, desgaste e ao uso, ou à alteração de sua forma’. Nessa categoria estão os objetos, que deveriam ficar aos cuidados dos designers e receber formas simples ou formas artísticas inferiores – o que posteriormente Ruskin denominou de nobre convencionalismo. As formas simples se prestariam às distorções ocasionadas pelo uso e tornar-se-iam mais adequadas a esses objetos. (...) Ruskin chegou à conclusão de que o designer deveria ocupar-se do convencionalismo, pelo fato de sua criação ser voltada para os objetos sujeitos ao desgaste. Sugeriu como solução o ‘convencionalismo nobre’ que teria como base o ensino das artes. E fez a primeira distinção entre o artista e o designer: o design deveria ocupar-se do convencionalismo nobre; o artista, da interpretação das formas da natureza”.

(Cabral, 2006, p. 3)

Segundo Cardoso (2007), “a partir dos escritos de John Ruskin, (...) teve início toda uma campanha que propagou ativamente, ao longo de duas gerações, a necessidade de repensar a produção artística e sua inserção na sociedade.” A declaração “Vida sem indústria é culpa e indústria sem arte é brutalidade”<sup>29</sup> resume de forma cristalina a visão de Ruskin frente à ameaça do descontrole industrial que se anunciava. (Ruskin apud Bonsiepe, 1999, p. 162)

---

<sup>29</sup> “*Life without industry is guilt, and industry without art is brutality.*”

No texto “O desenho industrial”, publicado originalmente em 1955, o historiador Giulio Carlo Argan dá uma outra medida da reação a essa hierarquia:

“À arte ‘pura’ tem sido em geral reconhecido um grau de valor ou de dignidade mais elevado do que à arte ‘aplicada’: o próprio conceito de aplicação implica a idéia de uma precedência da arte pura e do sucessivo emprego secundário das suas formas na produção de objetos de uso. Esse juízo dependia da avaliação da técnica como mera prática, e da prática como mera manualidade, desprovida de todo caráter e força ideais. No século passado, isto é, justamente quando ocorria a ‘revolução industrial’, aquela ordem de valores se inverteu: a técnica e a prática, ligando-se àquela ciência positiva que constituía o grande ideal do século, assumiram um valor ideal, enquanto o antigo ideal estético decaía, como se sabe, em academicismo inútil. As pontes, os viadutos, as grandes lojas e por fim as primeiras construções de ferro e de cimento são o precedente direto do desenho industrial; a sua ‘beleza’ depende de sua perfeição técnica e de sua aderência a uma função prática; e uma vez que a técnica e a prática implicam um fazer, a idéia do belo se conectou ao fazer e não mais ao contemplar.” (Argan, 2000, pp. 117-118)

Malgrado todo o movimento de combate a essa hierarquia, é digna de nota a sua persistência. Se Cardoso (2008) denuncia que ela, “ainda hoje, ronda a distinção essencialmente arbitrária que se faz entre arte e design”, Argan, de certa forma, também constata a vigência dessa divisão quando da redação de seu texto, quando constata que “À arte ‘pura’ tem sido em geral reconhecido um grau de valor ou de dignidade mais elevado do que à arte ‘aplicada’”.

É interessante notar como esse debate mantém sua força, ainda que matizada por visões particulares, ao longo de todo o século 20. Dois trechos de textos relacionados a figuras-chave do design moderno – Tomás Maldonado e Herbert Bayer – atestam a continuidade da batalha. Em 1949, Maldonado escreve:

“É preciso notar que o desenho industrial, embora apareça claramente vinculado à vasta problemática do desenvolvimento artístico contemporâneo, não pode afirmar-se dependente dela; não é, como crê a opinião corrente, uma manifestação aplicada, menor – em última instância, infra-artística – de uma arte hierarquicamente superior. Este mal-entendido, este equívoco persistente, que se compraz em estabelecer



hierarquias na criação das formas – acima, as formas ‘artísticas’; abaixo, as formas ‘técnicas’ –, este ‘fetichismo do artístico’ deve ser superado por todos aqueles que aspirem a captar o significado último de uma nova visão de nossa cultura. Porque a vigência do ‘artístico’ se deve sobretudo ao fato de que a ideologia idealista segue exercendo uma forte influência entre todos nós. O mito do ‘artístico’ quer fazer crer que a arte é uma realidade metafisicamente apartada, solitária, incongruente com outras realidades de nosso tempo, que dá as costas para as conquistas da ciência e da técnica ao mundo criador da vida social.” (Maldonado, 1997)

Se o discurso de Maldonado está inserido numa esfera propriamente crítica, o relato de Arthur Cohen sobre a obra de Herbert Bayer mostra que esse embate teve consequências bastante concretas no plano pessoal, nas carreiras e na própria compreensão das obras de artistas que levaram adiante esse combate:

“Para entender a obra de Herbert Bayer, é importante abordar corretamente as questões da arte do designer e a do design do artista. Elas não são as mesmas. Proficiência e excelência numa não são garantia de soberania noutra. Por outro lado, seria igualmente equivocado assumir que aquilo que o público absorveu como a percepção recebida da capacidade projetual de um artista compromete *ipso facto* a riqueza e profundidade do poder do mesmo artista para construir uma geometria pictórica. (...) A disposição de Bayer para adaptar seu vocabulário aos requisitos da comunicação de massa, para aplicar uma estética rigorosa às necessidades de uma cultura de consumo – mesmo quando obtida com uma retórica de elegância e simplicidade – foi usada contra ele por aqueles que, com crenças puristas e mesmo puritanas, pensavam a si mesmos apenas como artistas. (...) Vejo a distinção entre arte comercial e belas artes [fine art] como uma retórica da confusão, um floreio verbal não instrutivo e moralmente desastroso. Ela parece sugerir que se um artista utiliza sua mão para ganhar a vida fazendo outra coisa que não arte, terá sucumbido a alguma espécie de capitulação ou, pior, à hipocrisia”. (Cohen, 1984 p.239)

No livro *A linguagem das coisas*, Deyan Sudjic, historiador e atual diretor do Design Museum de Londres, lembra de uma *boutade* onde esse traslado é levado ao paroxismo:

“Parafraseando Roland Barthes, Stephen Bayley, o primeiro diretor do Design Museum, costumava dizer que Michelangelo, se vivo fosse, hoje

estaria desenhando carros para a Ford, em vez de perder seu tempo esculpindo túmulos de mármore.” (Sudjic, 2010, pp. 191-192)

Segundo o historiador Bernard Darras, as razões para a persistência dessa hierarquia estão profundamente ancoradas no tempo. A conclusão de sua palestra “Artists and Designers - Can the divide be overcome?” [“Artistas e designers: pode a divisão ser ultrapassada?”], apresentada em 2006 no 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, dá uma boa medida das questões a serem investigadas nesse âmbito:<sup>30</sup>

“Para concluir, gostaríamos de começar a responder à questão que nos fizemos no início deste artigo: ‘Artistas e designers: pode a divisão ser superada?’

Se nossa afirmação histórica estiver correta, a produção de bens culturais por mais de 2500 anos permaneceu organizada sobre as bases da divisão inicialmente implementada para assegurar a operação e a justificação de uma sociedade aristocrática e pró-escravidão.

O sistema de valores criado àquela época continuou a estruturar e hierarquizar nossas concepções de conhecimento, ciência, técnica e arte. Isso é particularmente visível na área da produção artística e cultural, na qual as divisões simbólicas, econômicas e profissionais foram mantidas e reforçadas no final do século 19. Pensamos aqui nos mecanismos da economia reversa descrita por Pierre Bourdieu (1992) no texto ‘as regras da arte’, na qual quanto mais alto o capital simbólico, mais baixo deveria ser o capital material e vice-versa. Toda essa organização é mantida e perpetuada pelos atores do sistema e notadamente pelos professores, que são os guardiões desses conjuntos de valores estruturantes. Os artistas são colocados no topo da hierarquia social liberal e do capital simbólico, enquanto os artesãos, designers gráficos e outros designers são rebaixados para o lado do capital material e mecânico, e de suas funções biológicas: acomodação, vestuário, alimentação, transporte, comunicação etc. O aparato hierárquico impõe uma dinâmica de elevação (social e espiritual) que torna os artistas desejáveis e transforma artesãos e designers em seguidores”.<sup>31</sup> (Darras, 2006, p. 14)

---

<sup>30</sup> No início da mesma palestra, Darras oferece uma visão sucinta e bastante didática das raízes históricas e da evolução dessa divisão hierárquica entre as artes.

<sup>31</sup> “In conclusion, we would like to begin to try to answer the question we asked in the title of this article: ‘Artists and designers: can the divide be overcome?’ If our historical statement is right, for almost 2.500 years the production of cultural goods remained organized on the basis of the divide initially implemented to assure the operation and justification of a society both aristocratic and pro-slavery.

Como sugere Darras, o problema não apenas possui raízes fundas, mas uma organização bem montada para mantê-las saudáveis.<sup>32</sup> No ensaio “Art’s Little Brother”, publicado originalmente em 2005, o jornalista e crítico de design Rick Poynor reforça essa impressão:

“Os designers sempre tiveram um complexo de inferioridade quando se trata de sua relação com os artistas e a arte. Isso não é dito de forma tão crua – ninguém gosta de admitir suas fraquezas – mas a verdade é essa. Não importa que o papel do design na cultura seja maior do que jamais foi, ou que alguns argumentem que ele se tornou uma atividade mais significativa que a arte. Velhas formas de pensamento persistem e o equilíbrio de poder parece manter-se o mesmo”.<sup>33</sup> (Poynor, 2007, p. 94)

No caso de Poynor, é interessante notar sua referência às “fraquezas” dos designers. É um pouco como se, a despeito de todo o ataque à estrutura reinante, esse estado de coisas fosse considerado uma falha – interna ao design e aos designers – a ser superada. A curadora Paola Antonelli engrossa esse “coro dos descontentes”:

“Porque é que todo mundo pensa que os artistas podem descer ao nível do design e não vice-versa?”<sup>34</sup> (Antonelli, 2009, p. 71)

---

*The system of values created at that time continued to structure and hierarchize our conceptions of knowledge, science, technique and arts. This is particularly visible in the area of cultural and artistic production where the symbolic, economical and professional divides have maintained themselves and have been reinforced at the end of the 19th century. We think here of the mechanisms of reverse economics as described by Pierre Bourdieu (1992) in 'the rules of art'. Economics according to which the higher the symbolic capital, the lower the material capital should be, and contrariwise. All this organization is maintained and continued by the players of the system and notably by teachers who are the guardians of these structuring sets of values. Artists are placed at the top of the liberal social hierarchy and of the symbolic capital, while artisans, graphic designers and other designers are downgraded to the side of the material and mechanical capital and its biological functions: accommodation, clothing, food, transport, communication, etc. The hierarchical apparatus imposes a dynamic of elevation (social and spiritual), which makes artists desirable and transforms artisans and designers into followers”.*

<sup>32</sup> Os mecanismos da economia reversa mencionados por Darras serão tratados mais adiante.

<sup>33</sup> “Designers have always had an inferiority complex when it comes to their relationship with artists and art. It isn't usually talked about in quite such bald terms – no one wants to admit to weakness – but that's what it is. It doesn't matter that design is playing a bigger role in culture than ever or that some argue that it has become the more significant activity. Old ways of thinking persist and the balance of power seems to stay much the same.”

<sup>34</sup> “Why is it that everybody thinks artists can descend towards design and not vice versa?”

Um dos relatos pessoais mais reveladores de como essas diferenças persistem no cotidiano dos designers da atualidade faz parte do livro *Barnbrook Bible*, publicado pelo designer Jonathan Barnbrook, um dos designers mais combativos e inovadores da Grã-Bretanha na atualidade. No início dos anos 2000, Barnbrook projetou o catálogo de uma exposição de Damien Hirst, figura maiúscula e polêmica no sistema da arte contemporânea. Seu relato, uma lista numerada acompanhada de sinais matemáticos, intitula-se “Diferenças entre artistas e designers que eu descobri trabalhando neste livro”.

+1- Artistas são vistos como indivíduos ‘românticos’ e místicos, cuja criatividade precisa ser encorajada. Isso tem sobretudo a ver com as galerias perpetuando o mito de seus artistas para manter seus preços altos. / Designers são vistos como parte de uma indústria de serviços e podem ser enfraquecidos por seus clientes a qualquer momento porque eles acham que sabem mais.

-2+ Você pode se tornar rico se for um artista de sucesso numa grande galeria. / Você pode ficar muito pobre se for um designer trabalhando para uma grande galeria.

+3- Pela primeira vez eu percebi quão insignificante é o design gráfico no quadro cultural mais amplo da sociedade. / Há muitos artistas que ganham muito mais respeito e dinheiro que os designers mas são significativamente menos talentosos.

-4+ A maioria das pessoas não sabe o que um designer gráfico faz e não pensam nele como um profissional criativo, mas como um facilitador de mensagens comerciais. Certamente elas não veem como os designers poderiam ter preocupações éticas ou sociais. / Como o design gráfico é ‘invisível’, nós raramente recebemos críticas de verdade (do tipo que os políticos recebem). Minha única exposição a isso ocorreu com as resenhas deste livro na imprensa e foi realmente doloroso quando as pessoas foram antipáticas a seu respeito.

-5+ Esta foi a primeira vez que eu fiz ‘sucesso’ com uma grande audiência (na falta de uma palavra melhor); mas em vez de aproveitá-lo comecei a me preocupar que toda a minha carreira seria definida por isso. Eu não queria discutir apenas isso para o resto de minha vida. / Eu ponho meus créditos bem pequenos no livro. Eu pensava: ‘quem souber, saberá’. Em vez disso, a maioria das pessoas achou que Damien Hirst tinha feito tudo. Isso me ensinou que ser sutil nem sempre é uma boa ideia.

-6+ A maioria dos artistas interessantes e seus estúdios têm muito mais senso de negócios que os designers de ponta. De alguma forma eles conseguem conduzir sólidas operações comerciais e ainda assim serem percebidos como pessoas que trabalham sem qualquer comprometimento. / Pequenos grupos de design tendem a ser conduzidos mais por amor que por lucro, o que significa que designers interessantes precisam consolar a si mesmos por serem 'espiritualmente ricos' mas financeiramente pobres. Assim que começam a cobrar por trabalhos não contratados, são acusados por seus pares de serem vendidos.”<sup>35</sup>  
(Barnbrook, 2007 p.104)

Contudo, nem todo o debate é dominado por oposições apaixonadas e ressentidas. Em conversa realizada em 1994 com o crítico e curador Benjamin Weil, a artista Andrea Zittel, cuja obra explora as tensões entre arte e design em ambientes artificiais, declarou:

“Vejo o design como um híbrido entre as belas artes e as artes aplicadas... No século 18, a arte havia desenvolvido uma tática para preservar seu prestígio e autoridade. Essa estratégia incluía apresentar-se

---

<sup>35</sup> *“Differences between artists and designers that I discovered whilst working on this book.*

*+1- Artists are seen as 'romantic' mystical individuals whose creativity must be upheld, this is mostly to do with galleries perpetuating the myth of their artists in order to keep their prices high.*

*Designers are seen as part of a service industry who can be undermined by a client at any time because clients think they know better.*

*-2+ You can become rich if you are a successful artist with a top gallery. / You can stay very poor if you are a designer doing work for a top gallery.*

*+3- For the first time I realised how insignificant graphic design is in the wider cultural picture of society. / There are many artists who get a lot more respect and money than designers but are significantly less talented.*

*-4+ Most people do not know what a graphic designer does and do not think of it as a creative profession, more just as a facilitator to commercial messages. Certainly they don't see how designers could have ethical or social concerns. / Because graphic design is 'invisible' we rarely receive any real criticism (the kind that politicians get). My only exposure to this was with the reviews of this book in the press and it was really painful when people were nasty about it.*

*-5+ This was the first time I had a 'hit' with a wide audience (for want of a better word), but instead of just enjoying it I worried that my whole career would be defined by it. I didn't want to discuss only this for the rest of my life. / I put my design credit very small in the book. I thought 'those who knew, would know'. Instead all that happened was that most people thought Damien Hirst did the whole thing. It taught me that being subtle is not always a good idea.*

*-6+ Most interesting artists and their studios have much more business sense than cutting edge designers. Somehow they manage to run tight commercial operations and are still perceived to be working without compromise. / Small design groups tend to be run for love rather than profit, meaning that 'interesting' designers have to console themselves with being 'spiritually rich' but financially poor. As soon as they are seen to*

como uma autoridade moral com acesso a uma ‘verdade’ mais elevada que a do cidadão comum... uma tática que o design rapidamente adotou no início de seu estabelecimento (...) lembra-se da ênfase pseudo-científica na higiene e no caráter ordeiro dos produtos domésticos?”<sup>36</sup> (Weil & Zittel, 2007, pp. 118-119)

A posição de Zittel revela possibilidades ainda mais curiosas relacionadas à inserção do design na hierarquia da arte. Ao considerar o caráter híbrido do design, contudo, Zittel confirma, ainda que de outro modo, o estado irresoluto em que os esforços das vanguardas vieram dar. Além disso, a artista aponta também para uma estratégia de legitimação com raízes e consequências estéticas que ainda hoje informam certas posturas profissionais. As declarações de Zittel sugerem, efetivamente, que há muito por pesquisar nessa relação delicada e conturbada.

Nesse panorama, talvez uma das contribuições mais sensatas à continuidade do debate envolvendo a posição do design na hierarquia da cultura tenha sido apontada por Ellen Lupton no ensaio intitulado “Low and High: Design in Everyday Life”, publicado em 1994. Usando dispositivos teóricos emprestados do estruturalismo, Lupton sugere que a persistência e o comportamento das hierarquias do alto e do baixo podem ser ainda mais fortes e sutis do que os esquemas históricos permitem entrever:

“A oposição entre baixa e alta cultura tem paralelo com oposições encontradas na linguagem, onde as palavras ‘baixo’ e ‘alto’ se referem primeiramente a uma simples relação espacial, como em sob/sobre, para baixo/para cima, queda/ascensão, base/topo etc. Essas condições espaciais relativas correspondem a julgamentos de valor carregados de conotações culturais: classe baixa/classe alta, espécies inferiores/espécies superiores, piso inferior/piso superior e inferno/céu, para mencionar apenas alguns deles. Repetidamente, a língua inglesa classifica características da vida social e espiritual em termos de uma proximidade com a terra.

---

*charge for their non-commissioned work, they are accused of selling out by their peers”.*

<sup>36</sup> “I see design as a hybrid between fine arts and applied arts... By the eighteenth century, art had developed a tactic to preserve its prestige and authority. This strategy involved presenting itself as a moral authority with access to a higher ‘truth’ than the ordinary citizen... a tactic which design was quick to wield during its initial establishment... remember the pseudo-scientific emphasis on hygiene and orderliness in household products?”

O conflito entre alto e baixo não é uma questão de conteúdo mas de estrutura. Alto e baixo é um padrão, uma casca conceitual cujo referente específico muda de situação em situação”.<sup>37</sup> (Lupton, 1994, p. 104)

De um lado, constatar a desvinculação entre estrutura e conteúdo permite pensar em arranjos bem mais complexos e interessantes dessa mesma relação. Para retornar à declaração inicial de Tibor Kalman, sua opção pelos extremos da alta e da baixa cultura edifica imediatamente um novo “padrão de altura” na avaliação das ideias que merecem ser consideradas. A onipresença dessa “casca conceitual”, mais que indicar realidades a superar, pode sugerir estruturas com cuja permanência tanto o design quanto a arte precisarão sempre lidar, e de onde revelações ou previsões inesperadas podem surgir, tanto no futuro como no passado.

É o que ocorre com o “Esboço do Manifesto da Arte da Propaganda” publicado pelo futurista Fortunato Depero em 1929 – um belíssimo exemplo de reinterpretação das posições relativas nessas estruturas, escolhido aqui para anteceder o próximo tópico, que trata da obra de arte total, uma das antevistas da arte futura, forjada no século 19:

“A arte do futuro será sem dúvida nenhuma

#### A ARTE DA PROPAGANDA

Aprendi esse ensinamento herético dos museus, das grandes obras do passado.

Toda a arte dos últimos séculos tem sido marcada pela exaltação da guerra e dos elementos religiosos.

Ela é apenas a documentação elogiosa de fatos, cerimônias, caracteres, exaltados em suas vitórias, seus símbolos, em suas fileiras de esplendor e comando.

Mesmo seus produtos eram simultânea exaltação: arquiteturas, jardins, tronos, drapeados, bandeiras, armaduras, armas, distintivos, pinturas de qualquer tipo.

---

<sup>37</sup> “The opposition between low and high culture parallels oppositions found in language, where the words ‘low’ and ‘high’ refer first to a simple spatial relation-as do under/ over, down/up, fall/rise, bottom/top, etc. These relative spatial conditions are matched by value judgments loaded with cultural connotations: lower class/upper class, lower species/higher species, downstairs/upstairs, and hell/heaven to name just a few. Again and again, the English language classifies features of social and spiritual life as a proximity to the earth. The conflict between high and low is not a question of content but of structure. High and low is a pattern, a conceptual shell, whose specific referent shifts from situation to situation”.

Não há obra antiga que não tenha guirlandas propagandeando triunfos!  
Mesmo hoje, temos:  
os reis dos pneus  
as princesas dos carros  
os reis dos magnetos  
os duques dos abanicos  
os imperadores dos motores  
Com águias mecânicas conquistamos o êxtase do espaço!  
Com mágica elétrica apreciamos o espanto dos milagres! A arte do passado exaltava tempos passados!  
A arte de hoje deve exaltar nossas glórias, nossos homens, nossos produtos. Velocidade, praticidade, eletricidade.  
Luz × Luz × Luz × Luz  
A arte da propaganda  
Está livre de restrições acadêmicas, é alegremente corajosa, estimulante, higiênica e otimista. É uma arte de síntese difícil onde o artista lida com a criação original e a modernidade em qualquer escala.  
é fatalmente necessária;  
é fatalmente corajosa;  
é fatalmente nova;  
é fatalmente paga;  
é fatalmente vivida”<sup>38</sup> (Depero, 1999)

---

<sup>38</sup> *The Art of the future will be undoubtedly*

*ADVERTISING ART.*

*I learnt such an heretical teaching from museums, from the great works of the past. All the Art of the last centuries has been marked with the exaltation of war and religious element.*

*They are just flattering documentations of facts, ceremonies, characters, exalted ill their victories, in their symbols, in their ranges of splendour and command.*

*Even their products were in simultaneous exaltation: architectures, courts, thrones, draperies, halberds, flags, armours, arms, badges, paintings of any kind.*

*There is no ancient work without wreaths of advertising triumphs!*

*Even today we have:*

*the kings of pneumatics the princes of cars*

*the kings of magnets*

*the dukes of air fans*

*the emperors of motors.*

*With mechanical eagles we conquered the ecstasy of space!*

*With electrical magic we enjoyed the astonishment of miracles! The Art of the past exalted the past-times!*

*The Art of today has to exalt our glories, our men, our products. Speed, practicality, electricity.*

*Light x Light x Light x Light*

*Advertising Art*

*Is free from any academic refrain, it is cheerfully bold, exhilarating, hygienic and optimistic. It is an Art of difficult synthesis where the artist deals with the original creation and the modernity at any rate.*



## A obra de arte total

“O design é a arte do século 20” {Weidmann:1998ua}. Esta máxima, repetida de formas mais ou menos similares por muitos designers ao longo do século passado, é um dos resultados dos esforços de integração entre arte e indústria e do apagamento das hierarquias internas à organização das artes. Rafael Cardoso resume essa trajetória:

“Nomes como William Morris, A.H. Mackmurdo, W.R. Lethaby e Walter Crane, ativos na Grã-Bretanha entre as décadas de 1860 e 1890, deram forma e liderança ao movimento Arts and Crafts, o qual espalhou para o mundo sua nova concepção da arte integrada à vida, com o propósito de promover o bem-estar coletivo e fortalecer a inserção do indivíduo na comunidade maior. Com significativa difusão, sucessivamente, em países como França, Estados Unidos e Alemanha, a movimentação em torno dessas idéias está na base do ressurgimento internacional das artes gráficas e decorativas que culminou, em torno de 1900, na concepção de uma “arte nova”, cujos princípios norteadores acabaram sendo encampados pelas vanguardas construtivas após a Primeira Guerra Mundial.” (Cardoso, 2007)

Integração entre arte e vida, entre arte e artes, entre design e arte, profissionais e povo, profissionais e profissionais, e outras tantas integrações que derivam desse movimento são, em todos os seus matizes, expressões de desejos radicalmente unificadores ou, se quisermos, totalizantes, que de certa forma ainda permeiam muitos dos discursos sobre design e sua relação com a arte. Como um talismã cujos propósitos variam ao passar de mão em mão, também a utopia da totalidade ganha versões diversas à medida que passa de discurso em discurso.

---

*it is fatally necessary; it is fatally bold;  
it is fatally new;  
it is fatally paid;  
it is fatally lived.*

No livro *Origens da arquitetura moderna e do design*<sup>39</sup>, o historiador Nikolaus Pevsner qualifica essa vontade expressa no discurso de Morris:

“Morris proclama: ‘Não quero arte só para alguns, tal como não quero educação ou liberdade só para alguns’, e formula aquela pergunta fundamental que iria decidir o destino da arte do nosso século: ‘Que interesse pode ter a arte se não puder ser acessível a todos?’ Morris é assim o verdadeiro profeta do século 20. A ele devemos que a residência de um homem qualquer tenha voltado a ser uma criação valiosa do pensamento do arquiteto, e que uma cadeira, um papel de parede ou um vaso sejam de novo criações valiosas da imaginação do artista”. (Pevsner, 2001, p. 5)

Passado quase meio século desde a declaração de Pevsner, cabe perguntar de que forma essa profecia realmente se cumpriu. Não é, evidentemente, o caso de avaliar o grau de realização das pretensões do movimento moderno, mas de olhar com cuidado para a designação “artista” que aparece ao final do parágrafo, pois ela continua sendo motivo de grande polêmica em tempos atuais, e não apenas por razões corporativas. É possível afirmar que, se a palavra “artista” hoje aparece vinculada a essas “criações”, sua percepção pouco tem a ver com o bordão da “arte para todos”, e é bom lembrar que essa foi talvez uma das características mais enfraquecidas ao longo do desenrolar dos movimentos artísticos do século 20.

Nas palavras que abrem e encerram o programa da Staatliche Bauhaus em Weimar, Walter Gropius, também de forma profética, pinta de tons fortemente religiosos a conjugação específica de “arquitetura, pintura e escultura”, reforçados pela imagem da Catedral de Lyonel Feininger que figurava na capa da publicação:

“O objetivo definitivo de todas as artes visuais é a construção total. A mais nobre função das artes plásticas foi, em algum momento, o embelezamento da construção; elas eram componentes indispensáveis da grande arquitetura. Hoje as artes existem em isolamento, do qual podem ser salvas apenas por meio do esforço consciente e cooperativo de todos os artífices (...) Desejemos juntos a concepção e a criação da nova

---

<sup>39</sup> Um dado curioso sobre a edição brasileira deste livro é que, apesar de seu título original em inglês sempre ter sido *The Sources of Modern Architecture and Design*, suas

estrutura do futuro, que conjugará arquitetura, escultura e pintura em uma só unidade e que, um dia, pelas mãos de um milhão de trabalhadores ascenderá aos céus como o símbolo cristalino de uma nova fé”. (Gropius, 2010)

A noção de “construção total” presente no discurso de Gropius não estava originalmente presente nos discursos de Ruskin e Morris, mas surgiu noutro contexto, como assinala o historiador e crítico Hal Foster na palestra intitulada “*A Little Dictionary of Received Ideas About Contemporary Design*” [“Um pequeno dicionário de ideias recebidas sobre o design contemporâneo”], que recupera boa parte das discussões do ensaio “Design and Crime”, originalmente publicado em 2002:

“A noção da *Gesamtkunstwerk* emergiu no romantismo tardio de Richard Wagner como uma forma imaginária de desfazer a separação entre arte e vida (ou foi o contrário?); este foi seu papel também no Art Nouveau.” (Foster, 2009, p. 23)

As formulações totalizantes responsáveis, entre outras coisas, pela pretensão dominadora do design como o local de deságue das artes no século 20, tomaram diversas formas dentro do próprio design. “Arquitetura total”, “obra de arte total” e finalmente “design total” são, todos, filhos de um mesmo ímpeto fantasioso de controle.<sup>40</sup>

No contexto desta pesquisa, interessa assinalar as limitações dessas pretensões no que diz respeito às relações entre arte e design, em parte pela própria abertura radical operada pela arte em si mesma, o que impede que seja, em qualquer ponto, subsumida por projetos dessa ordem.

Contudo, essa limitação de natureza teórica não impede que novas versões desse mesmo ímpeto irrompam periodicamente. A brecha para isso, como aponta Hal Foster em “Design and Crime”, é existencial, tem profunda relação com as perspectivas para a relação entre arte e design na atualidade e passa pela crítica ao Art Nouveau feita por Adolf Loos no conhecido texto “Ornament and Crime” [“Ornamento e Crime”] (1908). Voltemos a ele, na perspectiva de Foster:

---

primeiras edições foram publicadas no Brasil sem incluir a palavra design.

<sup>40</sup> (cf Wigley, 2007)

“Para Loos o design ornamentado do Art Nouveau é erótico e degenerado, uma reversão do caminho apropriado da civilização para sublimar, distinguir e purificar: daí sua notória fórmula – ‘a evolução da cultura é sinônima com a remoção do ornamento dos objetos utilitários’ – e sua famosa associação de ‘ornamento e crime’”.<sup>41</sup> (Foster, 2007, p. 66)

O ataque ao ornamento e a pecha de pureza ou puritanismo que o acompanhou talvez tenha (quem sabe convenientemente) atenuado as bases de seu argumento – o ataque frontal à pretensão de reunir arte e vida. Como recorda Foster:

“Para o designer do Art Nouveau essa totalização reúne arte e vida, e todos os sinais da morte são banidos. Para Loos, por outro lado, essa triunfante superação de limites é uma catastrófica perda do mesmo – a perda dos limites objetivos requeridos para definir qualquer ‘vida, esforço, desenvolvimento e desejo futuros’. Longe de uma transcendência da morte, essa finitude é uma morte em vida”.<sup>42</sup> (Foster, 2007, p. 67)

O problema aqui é a tentativa de consumir uma transcendência inconsumável, tanto entre sujeito e objeto quanto entre vida e morte. Como vimos mais acima, a Arte “com A maiúsculo” pode ser vista como uma “via de acesso ao desconhecido” (Cardoso, 2011) e tem, certamente, um papel transcendente.

O que importa para nós é entender essa manobra paradoxal, que foi decisiva para a afirmação de aspectos fundamentais de um discurso estético próprio do movimento moderno, mas cujo ataque às pretensões transcendentais da reunião entre arte e vida parece ter sido, na melhor das hipóteses, ignorado. Ecoando a crítica de Loos, o jornalista vienense Karl Kraus declara:

“Adolf Loos e eu – ele literalmente e eu linguisticamente – não fizemos nada mais que mostrar que há uma distinção entre um vaso e

---

<sup>41</sup> “For Loos the ornate design of Art Nouveau is erotic and degenerate, a reversal of the proper path of civilization to sublimate, to distinguish, and to purify: thus his notorious formula - ‘the evolution of culture is synonymous with the removal of ornament from utilitarian objects’ - and his infamous association of ‘ornament and crime’.”

<sup>42</sup> “For the Art Nouveau designer this completion reunites art and life, and all signs of death are banished. For Loos, on the other hand, this triumphant overcoming of limits is a catastrophic loss of the same - the loss of the objective constraints required to define any ‘future living and striving, developing and desiring’. Far from a transcendence of death, this loss of finitude is a death-in-life.”

uma urna e que é essa distinção que dá à cultura o espaço para movimentar-se [Spielraum]. Os outros, os positivistas [i.e., os que não conseguem fazer essa distinção], dividem-se entre os que usam a urna como vaso e o vaso como urna’<sup>43</sup>

Aqui, aqueles que usam a urna como vaso são os designers Art Nouveau que pretendem infundir arte (urna) no objeto utilitário (vaso). Aqueles que fazem o contrário são os modernistas funcionalistas que pretendem elevar o objeto utilitário à arte.”<sup>44</sup> (Foster, 2007, p. 67)

A crítica ao ornamento, portanto, não é uma questão lateral com consequências restritas à linguagem do movimento moderno e das vanguardas construtivas. Ela aponta para as fissuras da solda entre imanência e transcendência que estão na base das intenções de comungar arte e design numa coisa só e, portanto, no centro do próprio movimento moderno.<sup>45</sup>

Para os propósitos deste trabalho, duas questões importantes derivam daí. A primeira é a permanência e o desenvolvimento dos impulsos totalizantes da *Gesamtkunstwerk* na contemporaneidade, que apontam para os efeitos problemáticos de uma certa relação entre arte e design consumada não mais como design total (Wigley, 1998) mas como o predomínio do *life style* e do culto à subjetividade que acompanham os impulsos expansivos da atividade a ponto de defini-la. (cf Midal, 2009) Essa é, com efeito, a crítica de Foster ao design contemporâneo, que é também uma crítica da fusão entre design e arte sob o ímpeto da indústria cultural:

“Contudo, em nosso próprio tempo a indústria cultural ‘resolveu’ essa separação entre arte e vida para seus próprios fins. Especialmente

---

<sup>43</sup> Para um exame mais aprofundado das relações entre Loos, Kraus e Wittgenstein, ver o artigo de John Hyman “A urna e o vaso” (2004)

<sup>44</sup> “*Adolf Loos and I – he literally and I linguistically – have done nothing more than show that there is a distinction between an urn and a chamber pot and that it is this distinction above all that provides culture with running-room [Spielraum]. The others, the positive ones [i.e., those who fail to make this distinction], are divided into those who use the urn as a chamber pot and those who use the chamber pot as an urn. Here ‘those who use the urn as a chamber pot’ are Art Nouveau designers who want to infuse art (the urn) into the utilitarian object (the chamber pot). Those who do the reverse are functionalist modernists who want to elevate the utilitarian object into art.*”

<sup>45</sup> É bom notar que nem todos os discursos relacionados a essas vanguardas nutriam essas pretensões totais, ainda que advogassem em favor de uma reunião das artes e atacassem a noção de decoração. No livro *Rodchenko Design*, por exemplo, John Milner afirma que “Para Rodchenko, design e arte aplicada não eram jamais decoração, mas uma linguagem visual radical e um meio para realizar em algum grau a existência material de uma sociedade.” (Milner, 2009, p.36)

em nossos ambientes midiáticos imersivos, a *Gesamtkunstwerk* tornou-se quase que uma condição dada, um programa padrão. Frequentemente isso também é verdadeiro até mesmo (ou especialmente) no domínio da ‘alta cultura’ [*high art*’].<sup>46</sup> (Foster, 2009, p. 23)

A segunda, derivada da primeira, é um contraponto a essa visão de Foster, que não é menos problemático e ainda vive na cabeça de muitos designers, como aponta Cardoso:

“Para o campo do Design, historicamente, o conceito ‘arte’ tem se apresentado de modo antinômico. Segundo boa parte do legado modernista que ainda rege e 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. Por essa razão, várias gerações de designers têm encarado a arte com certa desconfiança, como algo moralmente suspeito, essencialmente supérfluo e egoísta, um resquício do individualismo e do privilégio que caracterizam a burguesia como uma ‘classe do lazer’. Como toda a bagagem pseudo-marxista que costuma passar por teoria sociológica na literatura sobre design, essa divisão dualística entre arte e design nada acrescenta à compreensão desses conceitos, mas serve apenas para empobrecer a ambos”. (Cardoso, 2008, pp. 17-18)

Onde ficamos? É o caso de denunciar a atual versão da *Gesamtkunstwerk* que desmoraliza o design contemporâneo ou de, ao contrário, atacar de frente a divisão entre arte e design, suspendendo, ao menos parcialmente, as restrições de Loos com relação ao papel da arte no cotidiano? Para complicar um pouco mais, considere-se a visão de Gui Bonsiepe sobre essa mesma questão, que atende pelo título de “uma instituição implanejável”:

“O hábito dos tradicionalistas das belas-artes de classificar o design sob a arte causou agora uma reação paradoxal no campo do próprio design: as verdadeiras obras de arte do século 20 – de acordo com essa

---

<sup>46</sup> “The notion of the *Gesamtkunstwerk* emerged in the late Romanticism of Richard Wagner as an imaginary way to undo the separation of art from life (or was it vice versa?); this was its role in Art Nouveau as well. However, in our own time the culture industry has ‘solved’ this separation of art from life for its own ends. Especially in our immersive media-environments the *Gesamtkunstwerk* has become almost a given

opinião – são as obras de design; a arte prévia na forma de pintura e escultura será sucedida pelos cartazes, embalagens, marcas, produtos e máquinas; o cenário do dia comum e profano irá um dia tomar o lugar da elevada exceção. Aqui, a diferença essencial entre arte e design não é reconhecida, o que não exclui o fato de que relações frutíferas podem existir entre essas duas áreas da atividade humana. A arte é uma das poucas zonas na qual o indivíduo é protegido da colisão de forças opressivas e onde ele pode manter seu horizonte de experiências aberto. Desde que a arte se emancipou – processo que corre paralelamente à industrialização –, foi tomada de dúvidas e exposta à insegurança. Ela resiste ao princípio da administração, que parece ser o princípio da sociedade industrial. Não é possível planejar a arte da mesma forma que é possível planejar barragens de pedra. A arte não pode ser justificada, não pode ser derivada de algum esquema funcional. A arte e a filosofia ainda se permitem o luxo da negação”.<sup>47</sup> (Bonsiepe, 1999, p. 163)

Deixemos de lado a interpretação histórica que atribui aos “tradicionalistas das belas-artes” a responsabilidade pela tentativa de caracterização do design como a arte do século 20. Segundo Bonsiepe, o design que reclama para si o status de arte (ou da “nova arte”) não leva em consideração uma “diferença essencial”, que é o caráter “implanejável” da arte. Novamente, praticamente nenhuma das proposições de Bonsiepe se sustenta quando confrontada com as realidades da arte e do design.

Como falar de “indivíduos protegidos da colisão de forças opressivas” na arte? Porque o “horizonte de experiências” dos designers não é aberto? Como é possível afirmar, por oposição, que o design como um

---

*condition, a default program. Often this holds true even (or especially) in the realm of 'high art'.*

<sup>47</sup> “Art as Unplanable Institution

*The habit of the beaux-arts-traditionalists to classify design under the arts has now caused a paradoxical reaction in the field of design itself: the real art works of the 20th century – according to this opinion – are the design works; the previous art in form of painting and sculpture will be succeeded by the posters, packaging, trademarks, products, and machines; the scenery of the profane ordinary day will take the place of the elevated exception. Here, the essential difference between art and design is not recognized which does not exclude that between both areas of human activity fruitful relationships can exist. Art is one of the very few zones in which the individual is protected against the collision with the oppressive forces and in which the individual can hold open his horizon of experience. Since art emancipated itself – this process runs parallel to the process of industrialization – it is affected with doubts and exposed to insecurity. It resists the principle of administration which seems to be the principle of industrial society. One cannot plan art as one can plan the construction of Boulder Dams. Art cannot be justified, cannot be derived from some functional scheme. Art and philosophy still permit the luxury of negation”.*

todo não resiste ao princípio da administração? Em face de todas as idas e vindas expostas acima, como defender que o design é, como instituição, planejável? Como afirmar, de forma tão genérica, que a arte não pode ser justificada? E porque negar ao design o “luxo da negação”, que efetivamente ocorre em inúmeras obras e práticas contemporâneas?

Ao que parece, o problema está mesmo nas tentativas de estabelecer divisões dualísticas entre arte e design, de quem as pretensões unificadoras são apenas a outra face. Até o momento, parece evidente que tanto as tentativas de separação radical quanto os diversos matizes de fusão apresentam problemas sérios no estabelecimento de relações ricas entre arte e design.

Não é mesmo possível (ou desejável) afirmar que o design é a arte do século 20, assim como não é possível dizer que arte e design são uma coisa só, assim como não é possível separá-los definitivamente. No contexto deste trabalho, os problemas colocados por todas as visões programáticas que postularam e vêm postulando as relações entre arte e design *parecem ser todos derivados de sua própria natureza programática.*

A lição que a obra de arte total e seus desdobramentos tem a nos ensinar é que, antes da arte ou do design, é a própria relação entre ambos o termo “implanejável” da equação. Implanejável, contudo, não quer dizer incontrolável ou acima de qualquer suspeita. Não sendo, *a priori*, nem boa nem má, a relação entre arte e design precisa estar, sempre, sujeita ao escrutínio e à crítica. Nesse sentido, o alerta de Hal Foster pode ser entendido como um entre muitos a serem considerados na contemporaneidade.

### **A redução à socialidade**

Independentemente de suas pretensões transcendentais, a integração entre arte e vida que percorre o panorama projetual do século 20 aparece em diversos discursos, que revelam suas pretensões e frustrações. Aqui, a ênfase recai sobre a relação entre arte, design e sociedade e à visão sobre a “cena humana”. Argan, por exemplo, fala na “tarefa” do desenho industrial como uma redução da arte a um “tipo de socialidade”:



“(...) a tarefa criativa do desenho industrial é, definitivamente, uma simplificação e qualificação da existência; é a determinação de um ritmo, estético ao mesmo tempo que econômico, dos atos da vida cotidiana. É a redução da arte a uma socialidade plena e integrada, funcional e não hierárquica; e simultaneamente o modo de restituir um sentido e uma alegria criativa a um fazer que o moralismo tradicional considerava condenação e pena, porque através da propriedade estética do desenho industrial um valor de conhecimento ou de experiência do real é positivamente religado aos atos práticos do trabalho de cada dia. Nesse sentido, o desenho industrial é a forma mais atual e mais funcional daquela instância de socialidade que desde o final do século passado [19] se manifesta em todas as grandes correntes figurativas, na Art Nouveau como no cubismo, na Bauhaus como no neoplasticismo e, ainda que negativamente, no próprio surrealismo: fazer do estilo da arte um estilo de vida, o estilo mesmo da civilização, e restituir à arte o seu papel de grande força diretriz da sociedade.” (Argan, 2000, pp. 122-123)

A transformação do “estilo da arte” em “estilo de vida” ou de civilização, orientado à sociedade, ganha expressão pessoal na “Declaração geral” feita por Herbert Bayer em 1967:

“Embora seja fundamentalmente um pintor, interessei-me profundamente por todas as formas de comunicação visual, da tipografia ao design de exposições. (...)

Acreditando que a separação entre as ‘belas artes’ e as ‘artes aplicadas’ é arbitrária e desafortunada, vivi e pratiquei a integração entre arte e vida através do design. Por essa razão, também me tornei arquiteto e artista ambiental.

Não importa o quanto eu me preocupe com uma obra individual, procuro sempre vê-la em relação ao todo da cena humana.

Minhas pinturas são os elos na cadeia de interesses dessa totalidade.

A importância dessa ideia não está na habilidade de dominar mais de uma disciplina ou de criar formas artísticas em todas elas, mas na congruência de pensamento e princípios que as une numa imagem coerente.” (in Cohen, 1984 p.338)

Avançando com relação às proposições iniciais dos movimentos de artes e ofícios, Bayer deixa claro que não enfatiza a criação de formas artísticas em todas as suas atividades. Seu interesse é o “todo da cena humana” e cada uma de suas obras é sempre vista como um “elo na cadeia de interesses dessa totalidade”. A “congruência de pensamento e

princípios” e a “imagem coerente” de Bayer são, estritamente falando, visões – ou estilos – de socialidade.

No texto “A relação arte-sociedade”, escrito em 1962, Argan aprofunda seu exame da “intencionalidade social da arte”, distinguindo duas direções a um tempo divergentes e convergentes:

“A busca da relação se desenvolve hoje em duas direções que, como provam os fatos, são divergentes: a) a relação deve se estabelecer no plano técnico, isto é, entre os modos específicos da atividade artística e os modos da atividade social ou das técnicas da produção; b) a relação deve se estabelecer no plano ideológico, isto é, com as aspirações políticas da sociedade. Ambas as teses partem do pressuposto de que o interesse social tomou o lugar do interesse religioso, presente e determinante nas grandes tradições artísticas do passado, bem como do pensamento de que o interesse social, que naquela arte se determinava como interesse religioso, se determina hoje como interesse técnico ou como interesse ideológico. As duas teses têm em comum a idéia de um progresso social, do qual a arte deve em certa medida participar agindo ademais como estímulo, já que em geral se admite que a arte é, como a ciência, atividade diretiva ou guia. As duas teses implicam também o mesmo juízo da situação: reconhece-se, de fato, que a condição de crise foi determinada pelo rápido desenvolvimento da produção industrial.” (Argan, 2000, p. 131)

Malgrado os pontos em comum apontados por Argan (o estímulo ao progresso social e o juízo da crise causada pelo desenvolvimento industrial), o fato é que sua avaliação do desenvolvimento da relação entre arte e sociedade aponta para a consideração de dois pólos dialéticos – técnica e ideologia – em oposição à polaridade então acirrada entre abstracionismo e realismo.

Argan entendeu que se produziam naquele momento condições mais claramente delineadas para aprofundar as possibilidades da relação entre arte e sociedade. Não faz parte do escopo deste trabalho investigar de que forma isso ocorreu, mas indicar alguns dos diversos caminhos e colorações que esse movimento tomou, bem como suas consequências para a compreensão das relações entre arte e design.

Veremos logo adiante alguns trechos que ilustram o que o impulso dessa realização significou em termos da mobilidade de artistas e

designers com relação a suas atividades e em termos do questionamento do próprio status da arte e de suas instituições.

### **Do museu às ruas**

Um dos tópicos que animam as discussões sobre arte e design refere-se ao abandono das instituições museológicas em favor do espaço público.

No catálogo da exposição *Diálogo concreto*, a curadora Daniela Name trata desse movimento, relacionando-o ao que denomina de “primórdios do design nacional”:

“Herdeiros de vários princípios das vanguardas que tinham sacudido a Rússia e a Alemanha no início do século 20 (Construtivismo, Bauhaus), concretos e neoconcretos tinham a ambição de levar a arte para um espaço muito mais amplo do que o das galerias e dos museus. Eles cultivavam a crença de que a arte pode ser um agente transformador do espaço e da própria sociedade. Por isso nada mais natural que os construtivos brasileiros tentassem levar os princípios que orientavam os trabalhos de fruição e de especulação, em geral restritos aos espaços museológicos, para as ruas, através de projetos arquitetônicos, cartazes, logomarcas, estamparias para tecidos e projetos para embalagens.”  
(Name, 2008 p.9)

A desqualificação de museus e galerias mencionada por Name é corriqueiramente associada à conquista desse espaço “muito mais amplo”. O designer Alexandre Wollner frequentemente reforça esse discurso, com um detalhe importante:

“Em uma entrevista a Aracy Amaral (“Pintar para quê”, *Mirante das artes*, São Paulo, nº 1, p.37, jan-fev 1967), afirmo: ‘se deixei a pintura foi porque desejava um diálogo não com dez, mas com mil, ou um milhão de pessoas, entre outras razões’”. (Wollner, 1998, p. 235)

Mais que “levar os princípios de seu trabalho para as ruas”, Wollner, como diversos outros designers, abandonou a pintura.<sup>48</sup> Não foram poucos os que, como Wollner, dentro e fora do Brasil, fizeram essa opção, buscando o que poderíamos denominar de um campo de trabalho mais efetivo do ponto de vista social, que também corresponde a uma aproximação da indústria, muitas vezes realizada à custa da manutenção das próprias convicções que impulsionaram o movimento de desvinculação com a prática artística “tradicional”.

Mais de quarenta anos depois, discursos muito parecidos surgem com diferentes intensidades, como é o caso da seguinte declaração de Paola Antonelli:

“Quando um estudante me pergunta qual é a diferença entre arte e design, digo que os artistas podem escolher trabalhar para outras pessoas e assumir alguma responsabilidade por elas ou não. Em contrapartida, os designers por definição precisam dedicar-se a no mínimo quinze pessoas ou, tanto melhor, a quinze mil ou um milhão de pessoas. O design é feito para você e para mim. Ele me faz sentir que tenho um chão debaixo dos pés de uma forma que a arte, de diversas formas, não faz”.<sup>49</sup>  
(Antonelli, 2009, p. 70)

Otl Aicher, professor e mentor de Wollner na Escola de Ulm, havia realizado movimento semelhante, conforme relata Markus Rathgeb:

“Embora fosse um bom estudante [na Academia de Munique], Aicher sentia-se incapaz de reconciliar a lacuna entre aquele tipo de arte, que para ele havia perdido suas bases sociológicas, e as realidades do mundo à sua volta. Em um artigo escrito em 1975, Aicher descreveu suas razões para deixar a academia: ‘Basta de arte. A rua é mais importante que o museu... a criatividade na área da tecnologia é mais importante que a criatividade no estúdio’. De fato, a rejeição de Aicher à arte manifestou-se como uma filosofia mais ampla contra a estética, fato que foi reforçado

---

<sup>48</sup> A atividade foi retomada recentemente do exato ponto em que tinha parado – uma série de progressões geométricas baseadas no triângulo denominadas *Constelações*. (Stolarski, 2010)

<sup>49</sup> “When I am asked by a student about the difference between art and design, I say that artists can choose to work for other people and be responsible toward other people or not. Instead, designers by definition have to devote themselves to at least fifteen other people, but better fifteen thousand or million other people. Design is made for you, it is made for me. It makes me feel that I have ground under my feet the way art in many cases doesn’t”.

por sua decisão de destruir quase todo o seu trabalho artístico até então.”  
(Rathgeb, 2006, p. 23)

A oposição entre rua e museu é mesmo um discurso recorrente. Embora não haja dados suficientes para avaliar a eficácia efetiva da estratégia, é preciso indicar que essa talvez seja uma falsa oposição, ao menos do ponto de vista estritamente quantitativo.

Assim como há obras acondicionadas em museus que são vistas por poucas pessoas, há instituições e obras cuja influência simbólica são incomparavelmente maiores que certos projetos de design que restam engavetados ou são, simplesmente, direcionados a poucas pessoas. Não há nenhum levantamento que tenha sido feito em qualquer época capaz de garantir de que a rua seja mais democrática ou tenha maior alcance do que as instituições museológicas, isso sem falar na comparação entre a qualidade do diálogo estabelecido em cada âmbito.

Mesmo que esse princípio pudesse ser validado estatisticamente, sua legitimidade é desde o início duvidosa porque exerce um julgamento de valor genérico sobre algo inexistente: de fato, não existe “o museu” ou “a galeria”, mas inúmeras instituições museológicas individuais, com aspectos, programas e projetos distintos entre si. Uma generalização desse tipo corre o risco de ser, antes de mais nada, autoritária. A imagem da rua cheia de gente em contraposição a museus e galerias às moscas, contudo, é forte o suficiente para seguir adiante sem dar maiores explicações.

Mas os discursos, certamente, variam. A artista Barbara Kruger, cujo trabalho, como vimos, fez o caminho inverso da arte para o design, tem outra visão sobre o papel das instituições museológicas:

“Steven Heller: A galeria e o museu não são um ambiente elitista para se mostrar um trabalho socialmente relevante?

Barbara Kruger: É preciso tentar lidar com tantos locais quantos forem possíveis. A galeria é um espaço público que é simplesmente mais uma arena na qual insinuar ataques visuais sobre certas suposições”.<sup>50</sup>  
(Heller, 1997, p. 275)

---

<sup>50</sup> SH: *Isn't the gallery or museum an elitist environment in which to show socially relevant work?* BK: *One tries to deal with as many sites as possible. A gallery is a public space that is simply another arena in which to insinuate visual assaults onto certain assumptions.*

A desqualificação museológica é mais um recurso retórico que ajuda a justificar o abandono da arte como ofício e a canalização da “criatividade” para propósitos decididamente mais independentes e (porque não) voltado a públicos mais amplos.

Voltando a Aicher, pode-se afirmar que o movimento que fez com que a arte tomasse a direção da sociedade voltou-se, nesse caso, contra a própria arte e, dentro da arte, contra a estética – ataque que, como vimos anteriormente, mais serviu à entronização de uma classe específica de pensamento estético que ao seu abandono puro e simples.

Apesar dos efeitos colaterais dos discursos adotados contra a arte e suas instituições, é preciso reconhecer que a decisão de Aicher, além de legítima, foi profundamente significativa para o desenvolvimento do design nas décadas de 1950 e 1960. Sem ela, por exemplo, é bem provável que a Escola de Ulm simplesmente não tivesse existido.

Na Itália, um processo parecido com o que envolveu Otl Aicher e Alexandre Wollner ocorreu com Bruno Munari e Joe Colombo (com o primeiro aconselhando o segundo a abandonar a profissão de artista e seguir pelo design). O interesse dessa história é que, em vez de produzir um ataque à arte, o produto desse movimento foi o que Colombo chamou de anti-design, como relata Alexandra Midal:

“São muitos os que quiseram reviver a disciplina a que pertencem. Nesse sentido, o anti-design de [Joe] Colombo é próximo da anarquitectura de Gordon Matta-Clark e da anti-arquitetura de Cedric Price. Seguindo os passos de [Raymond] Loewy e [Max] Bill, Colombo proclamou que o design espraia-se ‘do microcosmo ao macrocosmo’. Design e expansão tornaram-se os corolários de uma nova disciplina”.<sup>51</sup> “Ele foi o primeiro a explicar que o design é o campo a partir do qual é possível repensar o mundo. Ele foi trucidado por todos por ter dito tais coisas!”<sup>52</sup> (Foster et al., 2009, pp. 62-3; Midal, 2009, p. 50)

O caso de Colombo é único. Antes de mais nada, contudo, é importante esclarecer: a proposta denominada de anti-design, antes de

---

<sup>51</sup> “Many are those who have wished to revive the discipline to which they belong. In this sense, the Antidesign of [Joe] Colombo is close to the anarchitecture of Gordon Matta-Clark and the anti-architecture of Cedric Price. Following on from Loewy and Bill, Colombo proclaimed that design stretches ‘from the microcosm to the macrocosm.’ Design and expansion became the corollaries of a new discipline.”

<sup>52</sup> “I was speaking of [Joe] Colombo, but you can see others. He was the first to explain that design is the field from which you can rethink the world. He got himself killed by everyone for having said such things!”

ser um ataque à profissão, é apenas uma inversão da direção tradicional do planejamento. No lugar de ir do todo às partes, Colombo advogava o espraiamento ‘do microcosmo ao macrocosmo’. Na contramão do planejamento macroscópico, Colombo advogava pela adoção de projetos pontuais que utilizassem o poder da afirmação individual para reconstruir a sociedade ‘de dentro para fora’.

Talvez a interpretação de Colombo a respeito das possibilidades de expansão do design pareça literal, e é bem possível que a efetividade de seus projetos e produtos, considerados como simples objetos, não tenha ido tão longe. Contudo, sua posição tem enorme relevância para a caracterização do campo do design – uma posição ao mesmo tempo não dogmática e não antagônica com relação à arte.

As nuances das investidas e tomadas de posição de artistas e designers quanto à sua atuação social são de fato muito variadas. No caso do movimento FLUXUS, por exemplo, a posição adotada por George Maciunas numa carta endereçada a George Smith em 1964 demonstra claramente a crença na possibilidade de prosseguir trabalhando dentro do âmbito artístico com perspectivas sociais claras, abdicando, de maneira talvez mais radical que Aicher, de quaisquer preocupações estéticas:

“Os objetivos FLUXUS são sociais (e não estéticos). Estes objetivos estão ligados ao grupo LEF2 de 1929 na União Soviética (ideologicamente) e se preocupam com: eliminação gradual das belas artes (música, teatro, poesia, ficção, pintura, escultura, etc.) Isto está motivado por um desejo de deixar de desperdiçar recursos materiais e humanos (...) e desviá-los para fins socialmente construtivos, tais como seriam as artes aplicadas (design industrial, jornalismo, arquitetura, engenharia, artes gráficas e tipográficas, impressão, etc.) – que são todas áreas relacionadas mais de perto às belas artes e que oferecem a melhor alternativa profissional para bons artistas.” (Maciunas apud Fukushima, 2008)

Não parece haver de fato fórmula estabelecida ou posição privilegiada para a tomada de posição direcionada ao trabalho social. O grupo de artistas Superflex, por exemplo, trabalha quase que exclusivamente com questões e projetos críticos que poderiam ser entendidos como projetos de design no sentido mais estrito do termo,

mas fazem questão de defender a manutenção de sua posição dentro do campo artístico como condição para a efetividade social de sua atuação:

“Åsa Nacking: Vocês trabalham com interação social em sua prática criativa. Gostaria de perguntar porque vocês optaram por localizar este trabalho dentro do âmbito da arte.

Superflex: Para sermos específicos, escolhemos nos referir à nossa atividade como integração sócio-econômica. Trabalhamos dentro da arte por causa das possibilidades que ela oferece – um espaço no qual experimentar, livre das amarras da convenção.

Åsa Nacking: Parece-me que vocês não estão apenas propondo questões ou usando a arte metaforicamente, mas que realmente acreditam que a arte pode fazer diferença.

Superflex: basicamente, é uma questão do que a arte é capaz de fazer. A arte pode enfocar vários tópicos e discursos e nossa maneira de fazê-lo é ir além da mera problematização. Queremos que nossa arte tenha uma clara relevância social e estamos assumindo total responsabilidade pelas consequências disso. Estamos envolvidos numa operação que esperamos ser concretamente relevante para um indivíduo ou para um grupo de pessoas”.<sup>53</sup> (Superflex, 2007, p. 127)

O terreno é mesmo movediço. A dupla de designers Dunne & Raby, cuja obra no campo do design é tão crítica quanto a do grupo Superflex, adota o ponto de vista oposto, embora seus trabalhos redundem, quase que exclusivamente, em exposições realizadas em museus e galerias de arte. Numa de suas entrevistas, Richard Dunne não hesita em declarar a falência do projeto social da arte nos termos em que foi delineado desde o século 19:

“Atualmente, não creio que o mundo da arte seja muito interessante ou pragmático, especialmente pela maneira com que cataloga e

---

<sup>53</sup> “Åsa Nacking: You are working with social interaction in your creative practice. I would like to ask why have you chosen to locate this work within the realm of art? Superflex: To be specific, we've chosen to refer to our artistic activity as socio-economic integration. We work within art because of the possibilities it offers – a space in which to experiment, free from the bonds of convention.

Åsa Nacking: It seems to me that you are not only posing questions or using art metaphorically, rather you really believe that art can make a difference.

Superflex: Basically, it's a question of what art is capable of doing. Art is able to focus on various topics and discourses, and our way of doing it is to go beyond mere problematizing. We want our art to have clear social relevance, and we are assuming full responsibility for the consequences. We are engaged in an operation which we hope will be concretely relevant to an individual or a group of people.”



monopoliza outros campos (...) O fato de ser um artista ou designer muda as bases econômicas e as estruturas organizacionais com as quais se opera. Não acredito que haja diferenças fundamentais entre os dois, mas penso que o design pode suplantará a arte em tudo que se refere à vida cotidiana. Nesse sentido, com o desejo da sociedade por integrar uma existência cheia de sentido, a arte é um fracasso. Essa é a razão pela qual, e apesar de estarmos irritando muita gente, não paramos de insistir no fato de que o que fazemos é design, nada além de design e somente design”.<sup>54</sup> (Dunne apud Midal, 2009, p. 51)

Se estar no campo da arte não significa (cada vez mais, diga-se de passagem) estar apartado de responsabilidades ou projetos eminentemente sociais, o inverso também é (ao que parece também cada vez mais) verdadeiro: atuar no campo do design não significa, em casos numerosos o suficiente para gerar certo constrangimento, adotar uma postura ou realizar atividades relevantes do ponto de vista social. No texto “Phillippe Starck: ficção semântica”, o professor Henri-Pierre Jeudy mostra como essa postura pode ser demagógica, funcionando tão-somente como estratégia de legitimação profissional:

“O designer atribui um valor todo especial à sua função social, particularmente porque ela é a expressão mais importante da legitimação de seu trabalho. Que os objetos criados por ele sejam avaliados como 'obras', pouco lhe importa! Ele não é responsável por seu destino. Diferentemente do artista, o designer, quando está apto a oferecer alguma explicação sobre suas criações, se refugia atrás de valores comuns que o autorizem a demonstrar que trabalha para o bem de todos... o que, vale dizer, parece evidente, mesmo se essa proposta vem acompanhada de uma certa demagogia social”. (Jeudy, 1999, p. 46)

O complexo movimento que definiu e redefiniu as posições a partir das quais artistas e designers procuraram exercer algum tipo de influência no direcionamento da sociedade desde o século 19 produziu uma variedade significativa de arranjos estratégicos e táticos –

---

<sup>54</sup> “Nowadays, I don't find the art world very exciting or very pragmatic, especially in the way it catalogues and monopolises other fields (...) The fact of being an artist or a designer changes the economic ground and the organisational structures with which you operate. I don't believe there are fundamental differences between the two, but I think that design could supplant art for everything that concerns daily life. In this way, with the desire of society to integrate an existence full of meaning, art is a failure. This is the reason for which, and despite it is irritating a lot of people, we don't stop insisting on the fact that what we do is design, nothing but design and only design”.

evidências significativas que as preocupações ou o caráter social não são, de forma alguma, patrimônios exclusivos que possam ser utilizados por aqueles interessados em separar o design da arte.

Poder-se-ia argumentar que, embora essa preocupação não seja uma exclusividade do design, é a disciplina do design que produz os resultados mais significativos nesse campo. Essa, ao que parece, é mais uma das verdades inverificáveis que rondam a defesa da disciplina. De fato, por mais significativos que sejam, como compará-los, por exemplo, com as consequências de campos como a economia e a política? Por outro lado, como minimizar as inúmeras contribuições sociais da arte sem cair em julgamentos de valor preconceituosos?

Parece mais razoável admitir simplesmente que a sociedade é a arena na qual todas essas atividades se desenvolvem, sem reclamar seu usucapião para a definição desta ou daquela disciplina. Por outro lado, pode parecer absurdo afirmar que o design não tem, por princípio, nenhum vínculo essencial com a sociedade a não ser essa conexão compartilhada por todos, mas essa é, como veremos mais tarde, uma proposição fundamental para a disciplina.

Vamos nos concentrar agora nas questões que envolvem a figura do designer – de sua integração à indústria às questões do artesanato, do compromisso com os outros à autoria.

Capítulo 3

## Profissionais

### Artesão, artista, engenheiro?

Como o design, também os designers são filhos dos impasses da relação entre arte e indústria. Se a identidade do design se debateu das mais diversas formas tentando incorporar para si o papel da “nova arte”, o mesmo pode ser dito dos designers – os “novos artistas” – caracterizados por reunir em si uma miríade de competências diversas, normalmente separadas ou tidas como opostas: arte e técnica, intuição e razão, inspiração e método, artesanania e indústria, distância crítica e integração à comunidade, projetar e fazer.

Sobrecarregado por esse grau de expectativas, não chega a ser surpreendente que esse ideal tenha permanecido como tal, e que a efetiva caracterização do universo de artistas do século 20 tenha se mantido a uma distância razoável desse modelo.

Isso não equivale a afirmar que não houve um enorme esforço despendido por parte de um contingente igualmente imenso de protagonistas altamente talentosos e influentes na tentativa de abraçar e realizar esse ideal, pelo qual muitos lutaram e ainda lutam. Também não significa que esse modelo não seja intrinsecamente virtuoso como um ideal carregado de humanismo.

O que esta pesquisa pretende colocar em jogo, com o auxílio de alguns discursos diretamente relacionados aos contornos desse protagonista sobre-humano, são as consequências da incapacidade demonstrada pela realidade em conformar-se a esse ideal na intensificação dos impasses que caracterizam as relações entre arte e design, e que justificam colocar a validade desse modelo de profissional ideal em questão.<sup>55</sup> Ao que tudo indica, essa abertura intrínseca sugere colocar a própria ideia de modelo em questão.

---

<sup>55</sup> Os capítulos finais do livro *Design para um mundo complexo* {Cardoso:2011vi}, respectivamente intitulados “Abaixo o ensino!” e “Viva o aprendizado!” mostram que esse questionamento não acaba num beco sem saída, mas numa nova maneira de pensar a formação do designer.

Na pequena história descrita abaixo, que resume este processo, o designer Alexandre Wollner, um dos militantes mais representativos do design moderno, que preconiza o designer como o novo modelo do artista, fala de uma “metamorfose evolutiva”:

“A participação do artista como o principal elemento criativo e comunicador com o meio ambiente vem sofrendo distorções desde o momento que esse artista se distanciou do público como receptor de sua arte. Volto praticamente ao Renascimento. Vejo a participação dos artistas no dia-a-dia junto à comunidade que se envolvia com as obras criativas agregadas às catedrais, núcleo de reunião popular, e a integração dessas obras com o suporte e o espaço arquitetônico, a liturgia, a música. Havia todo um envolvimento espiritual e funcional com as pessoas, forma pública de arte que até hoje nos envolve quando nos aproximamos e entramos nas catedrais medievais e góticas. Na realidade de hoje, a partir do barroco, rococó e classicismo, parece que os artistas se divorciaram dessa função harmoniosa. Com o advento da primeira revolução industrial, deu-se o aprimoramento do artesão diante de uma nova realidade, que surge a partir de 1875, com o movimento Arts & Crafts, seguindo o Jugendstil [Art Nouveau]. O artista com formação de artes e ofícios é solicitado a se manifestar através de produtos, cartazes, jornais, revistas, folhetos (De Stijl, Bauhaus, Merz, Dada, Construtivistas), evoluindo com o desenvolvimento dos processos industriais. Durante a Segunda Guerra Mundial os artistas são convidados a participar e a desenvolver manifestos de persuasão. Neste processo, o artista, além de criar elementos visuais, agregava à sua expressão conhecimentos da percepção (Gestalt) e da semiótica, ciências que se desenvolveram a partir dos anos 1930. Já nos anos 1950, portanto no pós-guerra, na Suíça, na Inglaterra e na Alemanha, surge a denominação programador visual, que é o artista com o treinamento de designer, planejador de meios de comunicação visual (Ulm), com uma formação altamente técnica, científica e social-econômica-política. Por aí vemos que o artista sofre uma metamorfose evolutiva que parte do artesão essencialmente inspirado e intuitivo, passando gradativamente a integrar a tecnologia (gráfica, tipografia) e a ciência (Gestalt, semiótica), nos sistemas de redes de comunicação e, hoje, a estruturar e organizar todo um sistema de informações, via multimídia. O artista desenvolve um equilíbrio entre a sua inspiração/intuição e o seu conhecimento técnico-científico. Estes suportes são necessários para a sua criatividade.” (Wollner, 1998, pp. 223-224)

Wollner fala de um “artesão essencialmente inspirado e intuitivo” que passa a integrar a tecnologia e o “conhecimento técnico científico”. Dá a entender que esse seria o caminho para retomar o papel do artista como o “principal elemento criativo e comunicador com o meio ambiente”. É interessante contrapor a imagem integradora e harmoniosa do artista do renascimento feita por Wollner com a descrição de Pevsner, que, não obstante, reforça o desejo de incorporação da ciência que passa a rondar a atividade artística:

“No Renascimento os artistas tinham começado a aprender a se considerar seres superiores, portadores de uma mensagem sublime; Leonardo da Vinci desejava que o artista fosse um cientista e um humanista, mas de modo nenhum um artesão. Quando perguntaram a Michelangelo por que razão tinha retratado sem barba um dos personagens da capela dos Médicis, o pintor respondeu: ‘Daqui a mil anos quem se lembrará como ele era?’”. (Pevsner, 2002, p. 3)

O “distanciamento” mencionado por Wollner pode assumir conotações muito diferentes. Pode se referir ao isolamento do artista, ao eventual hermetismo de suas obras, ao “circuito fechado” das instituições museológicas ou até mesmo ao complexo de superioridade mencionado por Pevsner. A palavra-chave, em todo caso, é a “integração” do artista à sociedade industrial, conforme descreve Herbert Bayer no “credo” que publicou em 1962:

“Minha obra vista em sua totalidade é uma afirmação sobre a integração do artista contemporâneo numa sociedade industrial. Acredito que o artista deve atingir o controle criativo sobre seu ambiente como um todo. (...) Basicamente, sempre fui um pintor. Para mim, pintar não significa cruzar uma fronteira entre o design e a arte. A única diferença é que na arte a função é interior à pintura, enquanto no design ela é exterior.” (in Cohen, 1984 p.334)

Ao contrário de Wollner, que menciona a advenção do termo “programador visual”, Bayer, um dos maiores designers do século 20, limita-se (como muitos outros) a considerar-se como pintor. Também ao contrário de muitos dos que utilizam o atributo funcional para separar arte e design, Bayer entende que esse é um atributo comum, ainda que “interior” na pintura e “exterior” no design. A manutenção dos atributos

funcionais em toda parte é, de fato, coerente com a ideia de que a atividade do artista deve exercer “controle criativo sobre seu ambiente como um todo”.

O controle criativo significa, como Pevsner mencionava mais acima a respeito da “profecia” de Morris, não fazer nenhuma distinção entre contextos. No livro *Willys de Castro*, Roberto Conduru fala sobre essa postura do programador visual:

“Sem distinguir uma galeria de arte de uma siderúrgica, uma capa de livro de um tubo de tinta, a programação visual deveria ser capaz de resolvê-la integralmente, atendendo necessidades de cunho funcional e simbólico, mas também estético – tornar prazeroso o ato de mirar os edifícios, de ler um livro ou de pintar.” (Conduru, 2005, pp. 25-28)

Como Raymond Loewy, que defendia a possibilidade da competência projetual do designer ir “do batom às locomotivas”, ou Ernesto Rogers, que ia da “colher à cidade”, os discursos sobre a abrangência do papel do designer frequentemente tratam desse enorme leque de possibilidades, independentemente da nomenclatura utilizada para caracterizá-lo como profissional, que pode, inclusive, ser múltipla. Ao analisar a obra de Waldemar Cordeiro, Ana Maria Belluzzo mostra como essa multiplicidade de papéis pode ser fértil para a compreensão do intercâmbio interno que caracteriza essas obras:

“Foi o paisagista profissional que sustentou financeiramente o artista puro. O paisagismo, pensado inicialmente como meio de subsistência, inclui-se no campo de suas atividades criativas. É o paisagista que assinala a dimensão propriamente urbana na visão de Cordeiro. O paisagista que projeta espaços destinados ao tempo livre ensina ao pintor o que é a participação concreta do fruidor. É também o paisagista que traz a arte para a dimensão do contingente e do necessário, nunca do utilitário, e de maneira a impedir qualquer suposição de que exista algum resquício funcionalista nestes procedimentos”. (Belluzzo in Amaral, 1998)

A fruição estética, tão importante para Willys como para Cordeiro, tem contudo conotações inteiramente diferentes em cada caso. No primeiro, a dimensão funcional é essencial; no segundo, indesejada. Sua presença ou ausência, tão utilizada como fator distintivo entre arte e design, de que trataremos mais adiante, não é, entretanto, decisiva para

impedir, efetivamente, que artistas, programadores visuais, pintores e tantos outros contribuam com a construção do ambiente do ponto de vista projetual.

De toda forma, há em todos esses procedimentos um traço distintivo: é a pesquisa artística que fornece o material com o qual as outras dimensões poderão contribuir. Para Argan:

“A busca de uma forma plástica *a priori*, que exprima um princípio estrutural válido para todas as artes visuais e portanto assumido como princípio de síntese das artes (como a do Neoplasticismo teorizado por Theo van Doesburg e conduzido pelo grupo holandês De Stijl), visa a colocar a arte como contínuo projetar: daí a sua importância na formação e no desenvolvimento do desenho industrial, que representa de fato o típico produto da colaboração, no plano do projeto, entre arte e indústria.” (Argan, 2000, pp. 132-133)

A síntese feita por Argan dá a justa medida do que significa essa “busca” para as artes. Transformá-las em “contínuo projetar” é a medida que as aproxima do design. Do ponto de vista das relações entre arte e design, é esse plano projetual, e não a eleição de nomenclaturas profissionais, vertentes da atuação ou correntes estéticas, aquilo que de mais significativo pode existir. Normalmente, esse tipo de eleição acaba transformando um cenário rico e variado na afirmação dos propósitos de uma “escola”:

“Mesmo assim, há que tomar cuidado com a avaliação coletiva. Assim como não existe uma poesia concreta, mas poesias concretas, não faz sentido eleger uma vertente privilegiada ou hegemônica do design na relação com a arte concreta, e certamente não há como falar em um ‘design concreto’, a não ser como delimitação puramente estilística e, para nossos fins, vazia. Se é verdade que um ‘otimismo projetual’ animava todos os envolvidos, não havia, por outro lado, homogeneidade no tipo de envolvimento ideológico com a ‘causa’ concreta, seja na utilização estrutural ou estilística de seus referenciais, seja no modo de entender a relação entre a figura do artista plástico e o designer.” (Stolarski, in Mammi, 2006 p.199)

Se no Brasil o vínculo entre arte e projeto foi muito matizado por uma ideologia corporativa ou disciplinar, nos Estados Unidos a variedade foi assumida abertamente. Não apenas os caminhos

profissionais foram seguidos com notável diversidade, mas também as conexões entre arte e design tendiam a seguir em mão dupla. Como aponta Wild, à figura do artista-pesquisador, adiciona-se a do designer ou programador visual que escolhe e reprocessa referências das artes visuais:

“Os designers norte-americanos (nativos ou imigrados) não se organizaram num movimento coerente; aceitaram o modernismo como um bufê de onde se podiam escolher e pegar pratos favoritos. Essa liberdade de interpretação individual foi exacerbada pela ascensão do expressionismo abstrato no fim dos anos 1940 – outro movimento que podia ser usado como estilo. O expressionismo abstrato elevou os gestos dos artistas a evidências de suas mentes (consciente e subconsciente) e seus processos. Isso se misturou com o princípio moderno do design empoderado pelo conceito, e o resultado foram trabalhos que não se pareciam com nada do que os havia precedido”.<sup>56</sup> (Wild, 1997, p. 93)

Apesar de todo o otimismo projetual do modelo de colaboração entre arte e indústria, que parte da investigação artística ou do livre uso de referências artísticas, não é surpreendente que ele seja problemático. A pesquisa artística normalmente é feita às margens da corrida pelo capital e o ponto na qual é ou pode ser incorporada pode variar muitíssimo. Não parece mesmo existir um ponto máximo de eficiência nessa relação. A designer holandesa Hella Jonguerius, cujo trabalho é tido como fronteira entre a arte e o design, fala dessa característica de seu trabalho:

“O marketing nunca é meu ponto de partida. Gosto de experimentar silenciosamente, sozinha. Nesse ponto, sinto-me mais aparentada com os artistas, que geralmente põem mais ênfase no processo que no resultado final. Sei que serei julgada pelo produto final, mas preciso de muita liberdade no processo que leva até ele. Isto inevitavelmente cria

---

<sup>56</sup> “American designers (native or emigre) did not organize themselves into a coherent movement; they accepted modernism as a buffet from which one could pick and choose favorite dishes. This freedom of individual interpretation was exacerbated by the rise of abstract expressionism in the late forties-another modern art movement that could be used as a style. Abstract expressionism elevated the artists' gestures as evidence of the mind (conscious and subconscious) and the artists' processes. This got mixed in with the modern principle of design empowered by concept, and the result was work that did not look like anything that preceded it”.



problemas às vezes, particularmente com a indústria”.<sup>57</sup> (in Schouwenberg, 2012, p. 2)

Embora não se caracterize como artista, Hella provavelmente experimenta os mesmos problemas que muitos de seus colegas, artistas ou não, enfrentam quando seus projetos não partem de dentro da indústria, resguardando seu potencial de inovação em sua própria posição tangencial. O trabalho de Hella, por outro lado, guarda características comuns com o processo normalmente denominado de “artístico”, embora talvez isso também não faça jus ao todo da arte.

Se essas dificuldades ocorrem com um profissional que se denomina designer, deixando claro que não é artista, é de se prever que aumentem quando os designers se declarem artistas em sua essência:

“George Nelson, por exemplo, um dos designers industriais mais racionais dos Estados Unidos, afirmou que ‘o designer é essencialmente um artista, um artista cujas ferramentas são um tanto diferentes daquelas de seus antecessores, mas assim mesmo um artista.’” (Sudjic, 2010, p. 169)

Ainda em seu texto sobre como lidar com artistas, Dwiggin dá uma boa ideia do que significava, para o empreendedor médio norte-americano, o avanço do projeto modernista e a infiltração da arte na indústria:

“Nos últimos dez anos uma mudança curiosa tem arrebatado a imaginação dos consumidores. As pessoas que comprem, ou seja, as mulheres do país, de uma hora para outra pensam que querem arte misturada às suas compras. Um jogo de cozinha não pode mais ser vendido meramente como um jogo de cozinha, mas deve ser oferecido como um jogo de cozinha com um algo a mais.

Essa parte a mais é a arte.

Se os próprios fabricantes e comerciantes devem ser culpados por essa mudança radical no desejo do consumidor é uma questão: quão longe, por exemplo, foram certos indivíduos do grupo tentados a viajar além das fronteiras dos saudáveis costumes conservadores pelos

---

<sup>57</sup> “Marketing is never my starting point. I like to experiment quietly on my own. In this respect I feel more akin to artists, who generally put more emphasis on the process than on the final result. I know I will be judged by the end product, but I need plenty of

territórios da 'estética'? E até que ponto, ao fazer essa viagem, eles bagunçaram o jogo do comércio?

...Mas a mudança ocorreu e o seu resultado é... o caos.

(...) Este novo desejo pelo verniz artístico na mercadoria submete o velho sistema a uma tensão que ele não pode suportar. O fabricante, por bem ou por mal, precisa fornecer arte. Ele mesmo não pode fazê-lo, sua equipe também não, sua telefonista está pasma, o pessoal da loja se assombra e se sente insultado ao ouvir o som da palavra arte; a organização, indefesa, possui metros e metros quadrados de máquinas que fazem coisas, mas não há nenhuma alma por ali capaz de dizer como as máquinas podem fazer coisas artísticas...

Há apenas um caminho a ser tomado pelo proprietário: sair da empresa e chamar um artista!

Ele o faz. Ele dança conforme a música. Ele dá as costas à tradição – à sua força de trabalho cuidadosamente arranjada. Ele chama um artista. E descobre... o quê?

Descobre que não consegue lidar com essa pessoa em termos racionais, de modo algum.

Ele descobre que os artistas falam uma língua estrangeira, pensam coisas estranhas. O que pretendem fazer e como pretendem fazê-lo são assuntos absolutamente estranhos à sua experiência ou à sua compreensão.

Ele descobre que simplesmente não consegue conviver com artistas.”<sup>58</sup> (Dwiggins, 1999, p. 84)

---

*freedom in the process leading up to it. This inevitably creates problems sometimes, particularly with industry.”*

<sup>58</sup> “In the last ten years a curious change has swept across the fancy of the buying public. The people who buy – that is to say, the women of the country, – suddenly think they want art mixed in with their purchases. A kitchen range cannot any longer be sold merely as a kitchen range. It has to be offered as a kitchen range plus. The plus part is art.

*Whether the manufacturers and merchandisers themselves are to blame for this radical change in the consumer-fancy is a question: how far, for example, were certain individuals of the group tempted to travel outside the bounds of sound conservative practice into regions of "esthetics"? How far, by so traveling, did they muddle up the merchandising game?*

*...But the change has occurred, and the result of the change is... chaos. (...) The new fancy for art-varnish on merchandise puts a strain on the old system that it can't stand up under. The manufacturer, by hook or by crook, has got to provide art. He can't supply it – his office-force can't supply it – his telephone girl is flabbergasted – the men in the shop are dazed, insulted, by the simple word – organization helpless, owner to errand-boy-square miles of machines to make things: not a soul on the premises to say how the machines are to make artistic things...*

*There is only one course for the proprietor to pursue: go outside his organization and call in an artist! He does so. He faces the music. He turns his back on tradition – on his own carefully assembled working force. He calls in an artist. And finds... what? He finds that he is not able to deal with this person on any rational terms whatsoever. He finds that artists talk a foreign tongue – think alien thoughts. That what they aim to do*

Com todas as suas dificuldades, o projeto de integração entre arte e indústria é, como vimos, frequentemente descrito em termos de sua capacidade de “integração”, de construção de uma “totalidade harmoniosa”. No texto sobre a relação entre arte e sociedade, mencionado mais acima, Argan expõe mais claramente os propósitos propriamente estratégicos dessa integração, descritos por ele como “finalidade” do desenho industrial: separar a técnica industrial da superestrutura capitalista.

“Em outros termos, a aspiração inicial das correntes construtivistas que têm como critério metodológico comum o projeto ou design é modificar o caráter praticista e especulativo da indústria e dar à produção um caráter criativo ou de qualidade. Já que, de fato, a indústria não visa a produzir valores de qualidade e não cumpre aquela que devia ser a sua finalidade educativa em toda a esfera social – e não cumpre porque é subordinada aos interesses particulares do capitalismo –, a finalidade que o desenho industrial se propõe (ou, ao menos, por coerência com suas premissas teóricas, deveria propor-se) é separar a técnica industrial, assumida como típico modo de operação produtiva da sociedade como um todo, da superestrutura capitalista, que é também a causa da ruptura do ciclo direção-execução, na medida em que distingue nitidamente entre atividade diretiva e responsável e atividade executiva ou não responsável.

Se uma reação violenta foi determinada contra esta associação de arte e indústria, sua causa é o fato de os artistas, mesmo transformando-se em técnicos-projetistas, não terem conseguido inserir-se profundamente no sistema produtivo e o design ter-se tornado um instrumento de que o capitalista se serve para vencer a concorrência, admitindo a busca dos valores de qualidade só na medida em que eles possam favorecer a afirmação do produto no mercado.” (Argan, 2000, p. 133)

Argan, neste texto originalmente escrito em 1962, diagnostica a derrota da tentativa de integração dos artistas à indústria e a redução do design a um papel meramente instrumental da concorrência capitalista. Depois de quase meio século, o diagnóstico de Foster intensifica ainda mais a amplitude desse fracasso:

---

*and how they aim to do it are matters absolutely outside his experience, or his comprehension. He finds that he just can't get along with artists at all.”*

“Aqueles velhos heróis do modernismo industrial, o artista-como-engenheiro e o autor-como-produtor, já se foram há muito tempo, e o designer pós-industrial reina supremo. (...) Uma coisa parece clara: o design contemporâneo incita um circuito quase perfeito de produção e consumo”.<sup>59</sup> (Foster, 2009, p. 21)

As tentativas de caracterização e recharacterização do artista na sociedade industrial são frequentemente retomadas como pontos de disputa nas relações entre arte e design. Convergentes ou divergentes, elas demonstram mudar pouco o destino aparentemente subserviente do design com relação às suas pretensões originais relacionadas à indústria e, em última análise, ao capitalismo.

A intenção deste trabalho não é aprofundar essa questão, mas apenas apontar para o fato de que a atualização ou a superação do artista (e, por conseguinte, da arte) já não é, há algum tempo, uma via estratégica (ou, como qualifica Foster, heróica) para que o design possa assumir uma posição relevante em meio às estruturas capitalistas. Como veremos mais adiante, não é tanto a caracterização apropriada do *professional*, mas sim a da *disciplina*, a via capaz de introduzir permanentemente a sua capacidade questionadora ao cotidiano de sua prática.

Pintores, artistas, artesãos, ilustradores e tantos outros são designers a seu modo, não importa se em tempo parcial ou integral. A adoção dessas posturas continua e continuará sendo fruto de opções pessoais, sem que isso redunde em qualquer perda para o design ou para a arte como campos de atuação.

## Design, artesanato e fazer manual

Uma das consequências da visão evolutiva do artista no panorama do design moderno foi a desvalorização profissional. Fora dos limites da “nova prática” e da indústria, muitas foram as profissões levadas à berlinda. Nas passagens acima, fica evidente a tensão entre artistas e designers. As passagens abaixo discutem o papel do artesão.

---

<sup>59</sup> “Those old heroes of industrial modernism, the artist-as-engineer and the author-as-producer, are long gone, and the post-industrial designer now rules supreme. (...) One thing seems clear: contemporary design abets a near-perfect circuit of production and consumption”.

Em seu trabalho sobre os ideais interdisciplinares da Secessão Vienaense, a pesquisadora Regina Barbosa fala do papel do artesão na construção da obra de arte total:

“A obra de arte total se constrói, ou, de fato, é construída, num processo, então, de interdisciplinaridade. O projeto é do grupo, não apenas do artista, que detém o conhecimento estético, mas também do artesão, que complementa o projeto com o conhecimento dos processos de construção do objeto. Ao trabalhar em conjunto, ampliam-se os horizontes de ambos, artistas e artesãos, e é aberto o espaço necessário para explorar novos materiais, criar novas soluções e buscar novas alternativas formais, a fim de inventar um outro mundo. Esse novo profissional, o artista-artesão, surge no cenário, como a ‘utopia de um único homem que domine a complexidade das diversas formas do saber e controle suas múltiplas práticas’ (DeMasi, 1977 p.177)”. (Barbosa, 2008, p. 1548)

Barbosa dá a entender que a cooperação entre artistas e artesãos produziria um novo profissional, denominado de artista-artesão, descendente direto da linha utópica do super-homem do saber e do fazer. Para nós, importa assinalar que a visão de artista, aqui, equivale ao conhecimento estético, enquanto que o artesão corresponde ao domínio dos processos de construção. Sabemos como essas habilidades podem se misturar e até trocar de pólo dependendo do contexto, mas o malogro do projeto do artista-artesão acabou, em muitos casos, reforçando antigas divisões. Um das razões para isso é a própria eleição de um determinado tipo de indústria como contexto privilegiado para a atuação do designer.

“A distinção entre design e outras atividades que geram artefatos móveis, como artesanato, artes plásticas e artes gráficas, tem sido outra preocupação constante para os forjadores de definições, e o anseio de alguns designers de se distanciarem do fazer artesanal ou artístico tem engendrado prescrições extremamente rígidas e preconceituosas. Na verdade, a idéia que fazemos atualmente de artesanato, como um tipo de trabalho diferenciado e especial, é fruto da industrialização, pois essa distinção faria pouco ou nenhum sentido antes da Revolução Industrial. Design, arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o design já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos designers começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual.” (Cardoso, 2008, p. 21)

Se o design é, antes de mais nada, digno do todo da produção artificial, nada mais natural que artesãos, artistas populares e tantas outras qualidades de produtores mantidas à distância do discurso oficial do design passassem a ser por ele encampados. Podemos mencionar de passagem a enorme influência de Aloisio Magalhães para o reconhecimento da importância social, econômica, estratégica e cultural dessa produção, sem contudo enveredarmos por esse caminho.

No artigo sobre Ruskin e Magalhães mencionado no capítulo anterior, Cabral recobra a concepção de Magalhães de que o artesão brasileiro seria mais um “pré-designer” que um artesão no sentido clássico do termo, e lembra que, décadas antes, Mário de Andrade reclamava a inclusão da arte popular no todo da arte pela caracterização do objeto:

“O Anteprojeto formulado por Mário de Andrade tem como foco a ARTE, definida como ‘uma palavra geral, que neste sentido geral significa a habilidade com que o engenho humano se utiliza da ciência das coisas e dos fatos’. Destarte, Mário de Andrade propõe que a política patrimonial contemple o ‘objeto’ advindo da arte popular, ameríndia, arqueológica, histórica, erudita e aplicada, nacional ou estrangeira”. (Cabral, 2006, p. 11)

Três coisas interessam aqui: a concepção de arte como habilidade do engenho humano, a indistinção entre arte popular e arte e o objeto como elo entre ambas. Mais uma vez, o terreno é fértil para que questões de hierarquia sejam trazidas à tona, como faz Lina Bo Bardi quando pergunta “Que é a arte popular, quando verdadeira? É Arte, com A maiúsculo”. (Bardi, 2009, p. 109)

Mais que a elevação do artesanato à arte, as questões colocadas por Lina apontam para a necessidade urgente de um intercâmbio capaz de superar as cisões entre técnicos e operários, cujas referências seriam enfim reunidas num museu de artesanato e arte industrial. No texto “Arte industrial”, escrito para o *Diário de Notícias* de Salvador em 1958, Lina expõe seu projeto:

“O problema é outro. É um problema urgente que deriva justamente do fim da era artesanal: a cisão entre técnico e operário executor.

O arquiteto que projeta um edifício não convive com o pedreiro, o carpinteiro ou o ferreiro. O desenhista de objetos domésticos, com o ceramista, o vidraceiro. O desenhista de móveis com o marceneiro. Cada um por conta própria. O desenhista técnico tem complexo de inferioridade pela ausência de competência prática. O operário executor é aviltado pela falta de satisfação ética do próprio trabalho. O assunto central poderia ser colocado na base da colheita imediata de todo o material artesanal antigo e moderno existente em cada país, na criação de um grande museu vivo, um museu que poderia se chamar de Artesanato e Arte Industrial e que constituísse a raiz da cultura histórico-popular do país.

Esse Museu deveria ser completado por uma escola de arte industrial (arte no sentido de ofício, além de arte) que permitisse o contato entre técnicos, desenhistas e executores”. (Bardi, 2009, p. 109)

A cisão apontada por Lina pertence àquela classe de questões que fazem parte do repertório permanente de preocupações do design, sem ter contudo data para ser resolvida. Entendida dessa forma, justifica, por si só, a proximidade e o intercâmbio permanente entre artistas, designers, artesãos e outros produtores de cultura material e imaterial.

Há, contudo, uma dimensão propriamente subversiva na declaração de Lina Bo Bardi com relação às aspirações de caracterização definitiva de um campo de trabalho ou de um modelo de qualificação profissional dos designers. De fato, não é preciso qualificar os artesãos como “pré-designers” como fez Magalhães. Uma vez que a produção em larga escala e tantos outros fatores ligados a visões mais rígidas de planejamento não são mais determinantes exclusivos do que seja design (são menos essenciais e mais qualificadoras, por assim dizer), nada impede que os artesãos – e muitas outras classes de produtores – sejam considerados designers no sentido mais amplo do termo. Nesse momento, pode ser interessante retomar uma declaração de Morris recolhida por Pevsner:

“A verdadeira arte deve ser ‘feita pelo povo e para o povo, como uma bênção para quem a faz e para quem a desfruta?’. Considerava portanto desprezíveis tanto o orgulho do artista criador como algumas formas especiais de inspiração, cuja existência verificou na arte do seu tempo. ‘Toda essa história da inspiração é puro disparate’, dizia ele; ‘não existe tal coisa: o que realmente importa é o trabalho manual’”. (Pevsner, 2002, p. 5)

Quando Morris defendia a importância do trabalho manual, o fazia em reação à indústria, defendendo a manutenção de tradições e valores que remontavam ao medievo. Por outro lado, ao defender a ampliação do espectro da arte, não falava em design, mas também em “arte verdadeira”. Mesmo assim, o que Lina Bo Bardi e Morris afirmam é muito similar: não se trata de fazer arte ou design *para* o povo, mas *pelo* povo (num viés menos populista, poder-se-ia simplesmente substituir “povo” por “todos”); importa deixar de lado o “orgulho” e a “inspiração”, inverter o fiel da balança e abrir o panorama do possível para as diversas contribuições que a ele possam ser dadas.

Se a relação entre arte e design tende a ser vista cada vez mais na chave da dissolução de limites, a figura do artesão entre em cena para contribuir com a ampliação, não apenas de seus campos de atuação, mas de seus protagonistas.

### **O compromisso com os outros**

Para todos, por todos. Para os outros, por outros. A relação com o outro é um tópico frequentemente utilizado nas tentativas de caracterizar a separação entre arte e design.

Em seu texto “*Is a Designer an Artist?*” [“É o designer um artista?”], o designer britânico Norman Potter, conhecido por afirmar que a essência do design moderno é a busca por relações, enfatiza a dedicação aos outros como um traço distintivo entre designers e artistas:

“Obviamente, essa não é uma descrição completa, e talvez seja até um pouco negativa, mas é bom deixar claro que um designer trabalha através de outras pessoas e com elas, e se preocupa primordialmente com os problemas delas, mais que com os seus. Nessa perspectiva ele pode ser visto como um médico, com a responsabilidade que um doutor tem pelo diagnóstico acurado (análise do problema) e por uma receita relevante (propostas de design), ainda que a comparação não deva ser levada muito longe. É preciso perceber claramente que os designers trabalham e comunicam indiretamente e que seu trabalho criativo finalmente toma a



forma de instruções a fornecedores, fabricantes e outros executores”.<sup>60</sup> (Potter, 2007, pp. 29-30)

É interessante notar que, apesar de enfatizar sua essência relacional, Potter advoga em favor da separação diretamente atacada mais acima por Lina Bo Bardi, William Morris e tantos outros.

Em seu texto *“But is it art?”* [“Mas... é arte?”], o designer e professor Kees Dorst, da Universidade de Tecnologia de Sydney, assume esse mesmo princípio de uma alteridade impulsionadora como característica do design, mas mostra como o desenvolvimento dessa aparente oposição leva à aproximação entre artistas e designers:

“No design, seus objetivos são parcialmente determinados por outros (...) porque as coisas que você cria precisam satisfazer algum propósito prático no mundo lá fora. Com a arte não é assim. Um artista determina suas próprias metas. Os artistas têm essa liberdade porque não objetivam nenhuma aplicação prática com sua criação, mas procuram influenciar o sentimento ou o pensamento de sua audiência. (...) Contudo, uma vez que o artista decide a meta a perseguir, seu processo criativo passa a se parecer bastante com o processo de design. Os artistas efetivamente transformaram seu desafio auto-proposto em um problema de design parcialmente determinado. E temporariamente se transformam em designers.

Assim, a borda entre arte e design é permeável, e não apenas da arte para o design. Num certo sentido, bons designers também passam para a arte, embora tendam a ignorar esse fato. Os designers frequentemente limitam o horizonte de seu pensamento aos confines de um projeto, mas se você alargar sua visão, verá como esses projetos contribuem com seu desenvolvimento pessoal como designers”.<sup>61</sup> (Dorst, 2007, p. 88)

---

<sup>60</sup> “Not, obviously, a full description, and perhaps a somewhat negative one, but making the fact plain that a designer works through and for other people, and is concerned primarily with their problems rather than his own. In this respect he might be seen as a medical man, with the responsibility a doctor has for accurate diagnosis (problem analysis) and for a relevant prescription (design proposals), though the comparison should not be taken too far. It must be clearly realized, that designers work and communicate indirectly, and their creative work finally takes the form of instructions to contractors, manufacturers and other executants.”

<sup>61</sup> “In design, your goals are partly determined by others (...) because the things you create must fulfill some practical purpose in the wider world. In art, this is not the case. An artist determines his or her own goals. Artists have this freedom because with their creation they do not aim for any practical application but strive to influence the feeling or thinking of an audience. (...) However, once an artist decides on a goal to pursue, his or her creative process looks very much like a design process. Artists have effectively

Antes de prosseguirmos, cabe perguntar se a determinação (parcial ou total) de objetivos aos designers é *sempre* feita por outros. Evidentemente a resposta é não. Muitos projetos de design são iniciados por iniciativa própria, sem qualquer relação com demandas externas. Isso não se refere apenas ao design tido como autoral (nosso próximo tópico), mas também às próprias pesquisas estéticas empreendidas por muitos artistas na busca por “princípios válidos para todas as artes visuais”. (Argan, 2000)

Poder-se-ia argumentar que esses projetos, enquanto não atendem efetivamente a outros, não são design, mas outra coisa. O nome dessa outra coisa, contudo, é *processo projetual*. Nem todo processo projetual desemboca num produto cuja utilidade ou sentido atendam ou tenham sido determinados por outros, o que não os invalida como atividades legítimas do design. É certo que o design não independe de seus produtos, mas reduzi-lo a eles é impensável como raciocínio disciplinar.

No trecho a seguir, retirado da entrevista concedida pelo designer britânico Peter Saville a Hans-Ulrich Obrist em 2007, a questão torna-se ainda mais complexa:

“Peter Saville: Eu juntei este material e comecei a pensar: ‘o que eu faço com isso?’ Algumas pessoas disseram: ‘você está fazendo arte’. Bem, eu não achava que estava fazendo arte. Alguns anos se passaram. Escrevi muito em meu caderno de anotações e tentei entender o que estava acontecendo. Conheci Anna [Blessman] e ela me ajudou. Eu achava que não era realmente um artista porque não havia nada que eu tivesse feito.

Alex Poots: O que você quer dizer com ‘nada que você havia feito’?

Peter Saville: As coisas aconteciam só quando alguém vinha a mim.

Hans Ulrich-Obrist: E essa era a colisão, o ponto de partida?

Peter Saville: Sim. Isso era o catalisador para que algo acontecesse. Não havia nada que eu fizesse todos os dias que eu não poderia deixar de fazer. Então eu percebi que eu não estava indo ao meu estúdio, não estava ajudando meus assistentes, mas estava sentado numa casa do outro lado de Londres escrevendo num caderno de anotações todos os dias. Percebi

---

*turned their self-made challenge into a partly determined design problem. And they temporarily turn themselves into designers. So the border between art and design is permeable, and not just from art towards design. In a sense, good designers also cross over into art, although they tend to ignore that fact themselves. Designers often limit the horizon of their thinking to the confines of a project. But if you take a wider view, you see how these projects contribute to their personal development as designers.”*

que eu vinha fazendo isso todos os dias por anos. Estava enchendo caixas. ‘Esse é o meu trabalho? Eu pensava que isso não era arte!’ Mas então eu pensei: ‘talvez seja esse o ponto’. Sempre que você tenta fazer alguma coisa que seja arte, você não acredita naquilo, e talvez essa coisa que você faça todos os dias, talvez isso seja o que você realmente faça: pensar, falar, observar e perceber. Talvez eu possa mostrar justamente isso. Posso justamente mostrar o que faço e o que penso. As pessoas vão dizer que isso é bobo, mas talvez seja isso que você tenha que aceitar”.<sup>62</sup> (Obrist, n.d., p. 616)

Depois de muito tempo e reflexão, Saville transforma as anotações de seu processo de trabalho como designer em obras de arte, sem contudo assumir uma postura tradicionalmente associada à autoria. Embora nada partisse dele (“As coisas aconteciam apenas quando alguém vinha a mim”) e embora o processo fosse de certa forma inevitável (“Não havia nada que eu fizesse todos os dias que eu não poderia deixar de fazer”), isso não foi suficiente para impedir que as questões trabalhadas durante esse processo fossem finalmente “aceitas” como arte, o que mais uma vez confirma a possibilidade aberta pelas vanguardas de que nos fala de Duve.

O trecho abaixo fornece mais uma perspectiva que desmonta de vez a primazia da relação com o outro como critério de diferenciação. Nele, a dupla de designers M/M recapitula seu encontro com o “pai” da estética relacional, Nicolas Bourriaud. Baseado na tradição filosófica definida por Louis Althusser como “materialismo do encontro fortuito”, que afirma a contingência absoluta do mundo e a inexistência de sentido ou razão prévia aos laços que unem os indivíduos a cada novo encontro,

---

<sup>62</sup> “PS: I built up this material and began to think, ‘What do I do with it?’ Some people said, ‘You’re making art.’ Well, I didn’t think I was making art. A couple of years went by. I wrote a lot to my notebook and tried to figure it out. I got to know Anna [Blessman] at this time and she helped me figure it out. I felt I wasn’t really an artist because there was nothing I did.

Alex Poots: What do you mean ‘nothing you did’?

PS: It was only when someone came to me that something happened.

HUO: And that was the collision, the driving point?

PS: Yes. That was the catalyst for something to happen. There’s nothing that I did every day that I couldn’t help but do. Then I realized I was not going to my studio, not helping my assistants, but sitting in a house on the other side of London writing in a notebook every day. I realized I’d been doing this every day for years. I’d been filling boxes. ‘Is this my work? I felt that’s not art!’ But then I thought: perhaps that’s the point. Every time you try to do something which is art, you don’t believe in it and maybe this stuff that you do every day, maybe that’s what you actually do: think and talk and look and notice. Maybe I can just show that. I can just show what I do and what I think. People will say it’s dumb, but perhaps that’s what you have to accept.”

Bourriaud define a arte contemporânea precisamente como esse “estado de encontro fortuito”, que “estreita o espaço das relações”, sendo “fator de socialidade e formadora de diálogos” (Bourriaud, 2009):

“Encontramos Nicolas Bourriaud pela primeira vez logo antes dele escrever seu famoso texto [“Estética relacional”]. Embora eu realmente ame a poesia daquelas duas palavras trazidas uma ao lado da outra – relacional e estética –, o que é realmente interessante a respeito desse termo é que ele poderia ser uma definição de design gráfico. Basicamente, o que ele diz é que a produção de arte deveria tratar do processo colaborativo – entre produtores e público – e não apenas do objeto final. Isso foi sempre verdadeiro com relação ao design”.<sup>63</sup> (MM et al., 2007, p. 190)

Se o compromisso com os outros não é suficiente para estabelecer divisões sólidas entre arte e design, o que dizer do outro lado da moeda – do compromisso consigo mesmo, da visão individual e da autoria? São esses os tópicos de que trataremos a seguir.

### **Designer como autor**

O debate sobre a autoria no design é um assunto imensamente complexo, cujas múltiplas facetas justificariam por si só pesquisas bem mais vastas que esta. Num dos principais textos sobre o assunto, publicado originalmente na *Eye Magazine* em 1996, o designer Michael Rock constata:

“A autoria tornou-se um termo popular nos círculos de design gráfico, especialmente naqueles que se situam nos limites de profissão: as academias e o sombrio território entre o design e a arte”.<sup>64</sup> (Rock, 2002, p. 237)

---

<sup>63</sup> “We first met Nicolas Bourriaud just before he wrote his infamous text. Though I really love the poetry of those two words being brought together - relational and aesthetics – what is really interesting about the term is that it could be a definition of graphic design. Basically, it says that art production should be about the collaborative process – between producers and audience – and not just about the final object. The same has always been true for design”.

<sup>64</sup> “Authorship has become a popular term in graphic design circles, especially in those at the edges of the profession: the design academies and the murky territory between

No ensaio mencionado acima, Michael Rock procura enquadrar as principais questões relacionadas à autoria em design gráfico. Seu ensaio é dividido em quatro partes. Na primeira, Rock recobra os argumentos e a trajetória de dois textos fundamentais para a propagação da discussão da autoria no design: “A morte do autor”, publicado em 1968 por Roland Barthes, e “O que é um autor?”, publicado no ano seguinte por Michel Foucault como resposta ao primeiro. Na segunda parte, Rock faz um paralelo entre a “politique des auteurs” publicada em 1954 por François Truffaut e as estratégias adotadas pelos designers para assumirem o papel de autores. A terceira parte é dedicada a varrer as formas “complexas e confusas” pelas quais os designers se tornam autores (livro de artista, design ativista, autoria de obras sobre design, projetos em grande escala, trabalhos auto-referentes etc.). Rock termina seu ensaio parafraseando o final do ensaio de Foucault e sugerindo que imaginemos um tempo em que possamos nos perguntar “Que diferença faz quem projetou isso?”<sup>65</sup> e indicando que “a principal preocupação, tanto do espectador quanto do crítico não é quem fez o que, mas o que e como”.

Para este trabalho, o que interessa reter dos discursos sobre a autoria é a medida e a forma pela qual sugerem a construção das relações entre arte e design, artistas e designers, uma vez que nem todas as formas de autoria elencadas por Rock sugerem uma aproximação entre as atividades.

De uma forma geral, é possível afirmar que boa parte dos discursos que envolvem a noção da autoria no design giram em torno da valorização da subjetividade como uma característica típica da arte ou dos artistas. Essa associação é utilizada tanto para aproximar quanto para distanciar as duas áreas.

No 9º Anuário de Produção de Artes Gráficas, publicado em 1950, o crítico e historiador Tom Hess afirmou:

“A arte de hoje tem duas características em comum: ênfase na beleza da ordem e dos materiais em si mesmos e o mergulho no drama do criador individual cuja expressão última demanda uma resposta

---

*design and art. The word has an important ring to it, with seductive connotations of origination and agency.”*

<sup>65</sup> Foucault termina seu ensaio com a seguinte frase: “E por detrás de todas essas questões não ouviríamos senão o burburinho de uma indiferença: ‘Que diferença faz quem está falando?’” (Foucault, 1996, p.928)

igualmente íntima do espectador. Não são essas duas características também relevantes na descrição da maioria das melhores obras gráficas?”<sup>66</sup> (Hess apud Wild, 1997, p. 93)<sup>67</sup>

A designer Lorraine Wild, que coletou a declaração de Hess no ensaio mencionado mais acima,<sup>68</sup> comenta dois outros exemplos:

“Em 1949, a revista *American Artist* descreveu o método de trabalho de Lester Beall<sup>69</sup> (ao som do jazz tocando na vitrola de seu estúdio): ‘A batida insistente chega ao seu inconsciente e estimula a criação. A emoção que inicia seu design é sujeitada a um frio escrutínio à medida que o projeto avança’. É impossível dizer se essa descrição tem algo a ver com o que o próprio Beall pensava de seu processo, mas, levando em consideração a observação de seu trabalho, não há dúvida de que a intuição era o motor de muitas de suas soluções de design. Vários de seus projetos mostram evidência direta de sua mão, seja nas próprias formas, seja em sua qualidade espontânea. A influência da arte abstrata e o valor dado à expressão individual eram muito úteis a Beall, uma vez que a presença de sua subjetividade artística é visível, em maior ou menor grau, em toda peça que produziu.

Do outro lado do espectro arte-função está o trabalho de William Golden, que desdenhava da infiltração da arte no design, particularmente no que diz respeito às referências pessoais tornadas aceitáveis pelo expressionismo abstrato. Ele argumentava que os clientes aceitavam soluções de design baseadas na arte moderna porque isso lhes dava uma camuflagem socialmente aceitável para o fato que não tinham realmente nada a dizer (ou pior, tinham algo a esconder), e que o designer que procurava por um significado mais profundo para além da função de uma peça gráfica estaria em melhores mãos num consultório psiquiátrico”.<sup>70</sup> (Wild, 1997, p. 94)

---

<sup>66</sup> “The art of today has two common characteristics: emphasis on the beauty of order and of the materials themselves, and absorption in the drama of the individual creator whose ultimate expression commands an equally intimate response from the spectator. Are not these two characteristics also relevant in describing most of the best graphic art?”

<sup>67</sup> Thomas Hess: “Eleven Painters Influencing Graphic Arts”, publicado no *Ninth Graphic Arts Production Yearbook* (1950)

<sup>68</sup> (Wild, 1997)

<sup>69</sup> Lester Beall foi um dos pioneiros do design gráfico norte-americano e o primeiro designer norte-americano a merecer uma exposição individual no MoMA.

<sup>70</sup> “In 1949, *American Artist* described Lester Beall's working method (with jazz on the turntable in his studio): ‘The insistent beat works into his subconscious mind and stimulates creation. The emotion that initiates his design is subjected to cool scrutiny as the project advances’. It is impossible to tell if this description parallels Beall's idea of what his own process was, but there is no doubt, looking at much of Beall's work, that

Segundo Rock, a força inspiradora dessa subjetividade artística, que ganhou força nos anos 1990 a despeito de visões mais ácidas como a de Golden, sobreviveu até mesmo à disseminação dos textos de Barthes e Foucault, sem falar no ataque à subjetividade empreendido pelo pós-modernismo:

“Fredric Jameson notou que o pós-modernismo acendeu um ‘descentramento e uma dispersão esquizofrênica’ do sujeito. A noção de um texto descentrado – um texto desviado da linha direta de comunicação entre emissor e receptor, amputado da autoridade de sua origem, e que existe como um elemento flutuante num campo de possíveis significações – tem figurado pesadamente em construções recentes de um design baseado em leitura e leitores. Mas a imagem presciente de Katherine McCoy,<sup>71</sup> de designers indo além da solução de problemas e, ao ‘assumir a autoria de conteúdos adicionais e de uma crítica auto-consciente da mensagem (...) adotar papéis associados à arte e à literatura’ tem sido não raro mal interpretada. Em vez de trabalhar para incorporar a teoria em seus métodos de produção, muitos assim chamados designers deconstrucionistas literalmente ilustraram a imagem feita por Barthes de um texto baseado no leitor – ‘um tecido de citações retiradas de inúmeros centros da cultura’ – salpicando de fragmentos de citações sobre a superfície de seus cartazes e capas de livros ‘autorais’. As sombrias implicações da teoria de Barthes, observaram Ellen Lupton e J. Abbott Miller, foram redesenhados como ‘uma romântica teoria de auto-expressão’”.<sup>72</sup> (Rock, 2002, p. 238)

---

*intuition was the engine for many of his design solutions. Many of Beall's projects show direct evidence of his hand, either in the forms themselves or in their spontaneous quality. The influence of abstract art and the value it placed on individual expression was very useful for Beall, for the presence of his own subjective artfulness is visible, to a greater or lesser degree, in every piece that he produced.*

*At the other end of the art-function spectrum stands the work of William Golden. Golden was quite disdainful of the infiltration of art into design, particularly the personal references made acceptable by abstract expressionism. He claimed that clients accepted design solutions based on modern art because it provided socially acceptable camouflage for the fact that they really had nothing to say (or worse, something to hide) and that the designer who looked for deep meaning beyond the function of a piece would be better off at the psychiatrist's office”.*

<sup>71</sup> A designer Katherine McCoy foi uma das vozes mais influentes nos movimentos deconstrutivistas que varreram o ensino e a prática do design gráfico a partir dos anos 1980, tendo lecionado e co-dirigido a epicêntrica Cranbrook Academy of Art de 1971 a 1995.

<sup>72</sup> “Postmodernism turned on a “fragmented and schizophrenic decentering and dispersion” of the subject, noted Fredric Jameson.” *The notion of a decentered text—a text which is skewed from the direct line of communication between sender and receiver, severed from the authority of its origin, and exists as a free-floating element in a field of*

Ao sugerir a adoção da autoria como estratégia de projeto, Katherine McCoy toma o cuidado de indicar que os designers, dessa forma, não se tornariam artistas, mas adotariam papéis associados à arte e à literatura. Essa associação é o que parece ser: uma visão do senso comum.

Para Jorge Frascara, por exemplo, a condição de autoria específica do designer o distancia do artista:

“O designer, diferentemente do artista, não é normalmente a fonte das mensagens que comunica, mas seu intérprete” (Frascara apud Kovadloff, 2008, p. 36)

Apesar da diferença de perspectivas, é forçoso reconhecer que procurar estabelecer diferenças entre artistas e designers com base na contraposição entre fonte e interpretação de mensagens não se sustenta, sobretudo ao se considerar a imensa produção artística baseada na apropriação e reinterpretação de mensagens geradas em outros contextos, sem contar as diversas ocasiões em que os designers são, efetivamente, os autores das mensagens em questão.

Se nem sempre essa noção de autoria está ligada à subjetividade, ao romantismo ou à auto-expressão, é certo que há, em torno da autoria no design, uma aproximação do *status* cultural que Foucault atribui à “função-autor”:

“O nome do autor serve para caracterizar um certo modo de ser do discurso: o fato de que o discurso tem o nome de um autor, que é possível dizer ‘isso foi escrito por fulano’ ou ‘sicrano é seu autor’ mostra que esse discurso não é a fala comum do cotidiano que vai e vem ou algo que é imediatamente consumável. Ao contrário, é um discurso que deve ser recebido de certa forma e que, numa determinada cultura, precisa receber um certo *status*. (...) Como resultado, poderíamos dizer que numa

---

*possible significations-has figured heavily in recent constructions of a design based in reading and readers. But Katherine McCoy's prescient image of designers moving beyond problem-solving and by "authoring additional content and a self-conscious critique of the message ... adopting roles associated with art and literature" has as often as not been misconstrued." Rather than working to incorporate theory into their methods of production, many so-called deconstructivist designers literally illustrated Barthes's image of a reader-based text-"a tissue of quotations drawn from innumerable centers of culture"-by scattering fragments of quotations across the surface of their "authored" posters and book covers." The dark implications of Barthes's theory, note Ellen Lupton and J. Abbott Miller, were fashioned into "a romantic theory of self-expression."*



civilização como a nossa há um certo número de discursos que são dotados da ‘função-autor’, enquanto outros são privados dela”.<sup>73</sup> (Foucault, 1996, p. 924)

Esse “traço autoral”, de fato, parece ser frequentemente associado à aproximação entre designers e artistas. Na apresentação do catálogo *Design brasileiro hoje: fronteiras*, o curador Felipe Chaimovich faz um apanhado da situação, relacionando a ascensão da autoria ao desprendimento das “restrições funcionais” inicialmente impostas pela indústria:

“A relação entre arte e design tem se intensificado com o avanço tecnológico da indústria de bens de consumo. Até a metade do século 20, a função do objeto industrializado condicionava-lhe a forma, adequando-se seu projeto a especificidades utilitárias. Mas o desenvolvimento dos plásticos e a miniaturização dos componentes industriais levaram a um divórcio entre forma e função: o formato do bem de consumo passou a independe de seu uso, pois um mesmo produto poderia ter qualquer aparência, desde que seus elementos internos fossem suficientemente pequenos, e que sua carcaça fosse feita de material moldável. Assim, o designer ganhou a possibilidade de inventar um repertório de elementos materiais independentes de soluções utilitárias. Ao explorar formatos livres de restrições funcionais, tornou-se um criador de produtos com identidade estética própria. À medida que tal situação se universalizou no desenho industrial contemporâneo, cada vez mais o diferencial entre produtos com a mesma função tornou-se o traço autoral de cada designer. A tendência autoral no design de hoje leva o criador de objetos utilitários a aproximar-se de modo crescente do artista. Ambos desenvolvem um universo estético que singulariza a própria trajetória profissional, conferindo-lhe identidade.” (Chaimovich in Borges, 2009, p. 5)

Assim como Kees Dorst (2007), Chaimovich vê o caráter autoral não apenas nas obras individuais, mas no conjunto dos trabalhos que “singularizam” as trajetórias profissionais dos designers.

---

<sup>73</sup> “The author's name serves to characterize a certain mode of being of discourse: the fact that the discourse has an author's name, that one can say ‘this was written by so-and-so’ or ‘so-and-so is its author,’ shows that this discourse is not ordinary everyday speech that merely comes and goes, not something that is immediately consumable. On the contrary, it is a speech that must be received in a certain mode and that, in a given culture, must receive a certain status. (...) As a result, we could say that in a civilization like our own there are a certain number of discourses that are endowed with the ‘author-function,’ while others are deprived of it”.

De um modo geral, a autoria no design costuma ser contraposta às exigências funcionais que precedem os projetos. Ao comentar o caráter autoral do designer italiano Ettore Sottsass, Deyan Sudjic vai um pouco além, sugerindo que a funcionalidade é muitas vezes utilizada como um alibi para a omissão dos designers com relação a certa “necessidade psicológica”:

“Ettore Sottsass se interessava menos por técnica do que por forma e padrão, e usou a cadeira como ponto de partida para uma série interminável de especulações sobre a natureza do ritual e do símbolo. Essas são coisas tradicionalmente associadas com objetos que uma sociedade valoriza. Sottsass foi um dos primeiros designers a entender que, por baixo dos alibis funcionais, ainda existe a necessidade psicológica de tais fenômenos no mundo contemporâneo, por mais que assumam uma forma diferente. (...) Cada um de seus produtos podia ser visto como uma espécie de manifesto em prol de uma abordagem pessoal do design.” (Sudjic, 2010, p. 186)

Do lado dos defensores do poder interpretativo dos designers, Rick Poynor alerta para o fato de que “ainda há a possibilidade de injetar uma grande quantidade de expressão e comentário pessoal nesta esfera comercial aplicada”<sup>74</sup> (Poynor, 2009, p. 40), mas vai além de Chaimovich no que diz respeito à importância dessa característica com relação à arte:

“(...) precisamos de uma compreensão pública mais ampla de que o design é um meio de expressão cultural e pessoal com o potencial de igualar ou mesmo exceder o alcance da arte”.<sup>75</sup> (Poynor, 2007, p. 99)

Apesar do ímpeto de Poynor, não parece ser necessário estabelecer critérios de comparação de intensidade entre o alcance da arte e do design como meios de expressão cultural e pessoal, mesmo porque seria impossível obter, no próprio campo artístico, um reconhecimento amplo do termo “meio de expressão cultural e pessoal” como caracterização própria.

---

<sup>74</sup> “On the other hand, there is still a possibility to inject a large amount of personal expression and commentary into this applied commercial sphere”.

<sup>75</sup> “(...) we need a wider public understanding that design is a means of personal and cultural expression with the potential to equal and even exceed art's reach.”

A questão da autoria, de fato, parece ter menos a ver com uma aproximação (intencional ou não) com o campo da arte que com uma característica intrínseca a todo projeto, que é a relação com o requisito. Em seu ensaio a respeito de Starck,<sup>76</sup> Jeudy qualifica a autoria como uma “margem de manobra” nessa relação:

“As restrições e os requisitos enfrentados pelo designer são manifestações de arbitrariedade, mesmo se ambos se apresentam como necessidades. O designer se vê premido a considerar todo requisito como arbitrário a fim de deixar uma margem de manobra para a sua própria imaginação. Ele precisa descobrir o arbitrarismo constitutivo daquilo que se lhe apresenta como requisito”. (Jeudy, 1999, p. 61)

Todo problema, toda proposição, toda situação prévia, por mais embalada que esteja por necessidades e caminhos únicos, sempre carrega consigo um grande grau de arbitrariedade. O embate dos designers com essa realidade não é privilégio dos designers “autores”, mas ocorre cotidianamente na grande maioria das situações de projeto.

A noção de autoria, aqui, poderia ser simplesmente substituída pela suspensão do juízo como parte integrante de todo projeto – inclusive dos projetos artísticos. Sabemos, com Foucault, que a adoção da autoria como estratégia para a obtenção de status (artístico ou qualquer outro) esbarra rapidamente em seu oposto:

“Estamos acostumados a pensar que o autor é tão diferente de todos os outros homens, e tão transcendente com relação a todas as linguagens que, assim que ele fala, o sentido começa a proliferar, a proliferar indefinidamente.

A verdade é bem o contrário: o autor não é uma fonte indefinida de significações que preenchem uma obra; o autor não precede as obras, ele é um certo princípio funcional em nossa cultura pelo qual é possível limitar, excluir e escolher; em resumo, esse princípio permite impedir a livre circulação, manipulação, composição, decomposição e recomposição da ficção”.<sup>77</sup> (Foucault, 1996, p. 927)

---

<sup>76</sup> (Jeudy, 1999, op cit)

<sup>77</sup> “We are used to thinking that the author is so different from all other men, and so transcendent with regard to all languages that, as soon as he speaks, meaning begins to proliferate, to proliferate indefinitely. The truth is quite the contrary: the author is not an indefinite source of significations which fill a work; the author does not precede the works, he is a certain functional principle by which in our culture one limits, excludes, and chooses; in short, by which

Falamos até aqui das caracterizações pessoais ou individuais que caracterizam as relações entre artistas e designers, tanto nas nomenclaturas ou papéis a eles auferidos como nas relações entre os designers e os outros nos pólos do anonimato e da autoria. A seguir, vamos nos concentrar nas relações entre arte e design que envolvem propósitos, processos e objetos.

---

*one impedes the free circulation, the free manipulation, the free composition, decomposition, and recomposition of fiction”.*

Capítulo 4

## Propósitos

### Propósitos e processos

Dentre os tópicos utilizados para caracterizar a relação entre arte e design, os propósitos, processos e qualidades normalmente associados ao design e seus produtos são os mais numerosos. Nas fontes aqui pesquisadas, contudo, a frequência com que os propósitos de ambos os termos são abertamente comparados lado a lado é muito baixa, sobretudo no que se refere às monografias e ensaios sobre designers. Nesses casos, o que aparece com maior frequência são os relatos e posições com relação às suas experiências ou formações artísticas. Em obras históricas de referência,<sup>78</sup> por outro lado, como o que predomina são as formulações que conjuram arte e design numa nova unidade, as diferenças de propósito são sublimadas e as demais diferenças são tratadas nos termos das diferenças entre alta e baixa cultura, da futilidade da arte etc. A bibliografia contemporânea, por sua vez, tende a enfocar aproximações e intercâmbios. Evidentemente, todo discurso que relaciona arte e design fala, em alguma medida, de seus propósitos, embora nem sempre explicitamente. Nesses casos, a utilidade e sua atualização, o uso, são normalmente invocados como termos distintivos.

No artigo “*Designers for a Day: Sculptors Take a Turn*” [“Designers por um dia: escultores têm a sua vez”], escrito por ocasião da exposição *Design ≠ Art: Functional Objects from Donald Judd to Rachel Whiteread*, realizada no Cooper-Hewitt National Design Museum de Nova York em 2004, a colunista Roberta Smith, do Jornal The New York Times, recolhe perspectivas de vários dos participantes sobre o assunto, afirmando que, para Donald Judd, “arte e design satisfazem dois propósitos inteiramente diferentes”.<sup>79</sup> (Smith, 2004) Judd, na verdade, se refere mais especificamente ao mobiliário e à arquitetura, que, segundo ele, “precisam ser funcionais” (Judd, 2007). O problema da

---

<sup>78</sup> cf Droste (1990), Lindinger (1991), Pevsner, 1997 Argan (1992) et al

<sup>79</sup> “*Art and design fulfill two entirely different purposes*”

função e seus derivados será tratado mais adiante, mas fica aqui anotado como índice dessa “diferença de propósitos”.

O professor Gui Bonsiepe, que nos trechos mencionados anteriormente procura assegurar a existência de critérios filosóficos para a distinção entre design e arte, qualificando-a como “intuitiva” e “implanejável”, também elabora uma distinção baseada em propósitos, que auxilia ainda a distinguir o design de atividades correlatas no campo da engenharia. Aqui, seu objetivo é eliminar a subordinação do design à arte. Neste caso, a palavra-chave é *interface*:

“Concentrando-se no design da interface, ficam excluídos todos aqueles produtos nos quais há pouca ou nenhuma interação entre usuário e artefato. Estão localizados além da linha de demarcação que separa a área de responsabilidade do designer e de outras disciplinas projetuais, como a engenharia elétrica ou mecânica.

Por isso, um designer provavelmente poderá contribuir pouco para o desenvolvimento de um chip, já que o usuário não entra em contato direto com esse produto. Pode-se visualizar a diferença entre projetos das engenharias e design mediante um diagrama: quando cresce a complexidade funcional de um produto ou de uma informação, cresce também a importância da interface e, por isso, aumenta a possibilidade e a necessidade de intervenção do designer. As temáticas projetuais tradicionais do campo da comunicação visual e do design gráfico, tais como identidade corporativa e logomarcas, também podem ser compreendidas como exemplos de *interface design*. Uma identidade corporativa funciona como interface entre uma empresa, ou instituição, e o público. Uma logomarca funciona como interface, identificando uma instituição ou um empreendimento para o público. Abrir possibilidades de ação é primordial para o design industrial e design gráfico. Porém, isso não é um critério válido para a arte. Fica em aberto a questão sobre a possibilidade de aplicar o conceito da interface à arquitetura e se esse conceito é cognitivamente útil para entender o trabalho do arquiteto. Porém, certamente é um critério inequívoco de diferenciação entre design e arte, pois a arte não se preocupa em abrir espaços de ações mediados por instrumentos. Assim, as repetidas tentativas de interpretar o design como fenômeno subsidiário da arte levarão a um equívoco”. (Bonsiepe, 2010, p. 174)

Neste caso, a discussão é complexa e delicada. Bonsiepe aponta, com razão, que as tentativas de interpretar o design como um fenômeno

subsidiário da arte levam ao erro. De fato, as relações são mais complexas e não são redutíveis a essa hierarquia. Contudo, cabe submeter o “critério inequívoco de diferenciação entre design e arte” a um escrutínio mais detido.

Bonsiepe usa o conceito de interface, ou seja, o intermédio entre usuário e artefato, para estabelecer uma “linha de demarcação que separa a área de responsabilidade do designer e de outras disciplinas projetuais”. Como toda tentativa de estabelecer limites bem definidos para a responsabilidade dos designers, essa também esbarra na realidade. Tomemos o exemplo do chip. Evidentemente, trata-se de uma peça cuja interação com o usuário não será direta. Por outro lado, é sabido que boa parte das demandas que recaem sobre o projeto dos chips está relacionada às suas dimensões e a sua performance, essas sim qualidades da relação direta com o usuário. Embora o chip não constitua uma interface propriamente dita, *seu processo projetual leva em conta requisitos intrínsecos a ela*. Portanto, é possível dizer que, embora o engenheiro não esteja projetando a *configuração definitiva* de uma interface, ele está imbuído de seus *requisitos básicos*. Se o design, o mais das vezes, não é autoral, mas realizado por equipes interdisciplinares em colaboração, como destituir de uma de suas partes a responsabilidade pelo todo? Como separar, essencialmente, essas responsabilidades? Por qual critério é possível dizer que um celular cujo uso desconfortável é um problema de design e que um celular cujo chip esquenta demais por ser mal projetado não é? Talvez para os designers essa seja uma ficção reconfortante, e é possível que os usuários se comprazam em atribuir respectivamente essas responsabilidades aos designers e aos engenheiros, mas o fato é que, em termos de projeto, todos estão inextricavelmente conectados.

No entanto, suponhamos que, mesmo abstraindo o compartilhamento de requisitos e a essência projetual presente nos dois casos, seja possível dizer que, em última análise, o que “vale” para a elaboração de todos os requisitos é o projeto de design, ou seja, da interface que abriga os demais componentes. De que maneira isso se aplicaria a projetos mais complexos, como por exemplo uma rede de estradas ou uma ferrovia? Quais componentes fazem parte da interface e quais componentes são de responsabilidade de outros profissionais? E quando os designers se põem a elaborar projetos onde a interface não faz parte de suas qualidades essenciais?

Os exemplos são muito abundantes, mas poderíamos aqui invocar um *Made in Brazil*: a usina de asfalto Kompakt da Bertussindustrial – um caminhão que elimina os problemas de transporte do asfalto quente na construção das estradas de nosso país continental.<sup>80</sup> Sim, não há dúvida de que a interface com o usuário é um ponto importante do processo. Mas que usuário? O caminhoneiro (operação), o empreiteiro (planejamento e economia) o fabricante de asfalto (uma combinação dos três)? Mesmo assim, o ponto é que a interface, aqui, é o menor dos problemas – ou das soluções. A característica que garante ao projeto seu lugar especial no design é a *alteração de um processo*, e não a *solução interfacial de um processo dado*. Dito de outra forma, os designers usaram uma interface – o caminhão – para projetar a solução de outro problema – o processo industrial ineficiente e dispendioso. Interessa realmente saber se se trata de um projeto de design ou de engenharia? Sim, se a resposta for o fortalecimento de um campo específico de atuação profissional, e esta é uma demanda permanente para os designers. Não, se a investigação for propriamente disciplinar, e não corporativa. E o *design thinking*, que projeta processos cada vez mais distantes da tangibilidade das interfaces? E o branding? E o design de negócios? A lista poderia seguir muito além.

Mas será que essa mesma distinção é válida para a arte? Bonsiepe afirma que “abrir possibilidades de ação é primordial para o design industrial e design gráfico. Porém, isso não é um critério válido para a arte”. Poder-se-ia argumentar que essa abertura de “possibilidades de ação” tem sido uma palavra de ordem para a arte desde o início da modernidade, mas isso nos levaria de volta ao design moderno. Melhor inverter o percurso e apontar para os inúmeros projetos artísticos que não apenas incitam como têm na ação um componente constituinte essencial: do FLUXUS – que mencionamos acima – às Guerrilla Girls, do projeto NBP de Ricardo Basbaum à arte postal, das inserções em circuitos ideológicos de Cildo Meireles aos espaços de projeção de Tobias Putrih, ou seja, o volume de projetos que aboliram por conta própria essa fronteira é imenso. Mesmo correndo o risco de parecer repetitivo, é sempre bom lembrar que, desde princípios do século 20, o estabelecimento de fronteiras entre o design e a arte não cabe mais aos designers, aos seus teóricos ou mesmo aos próprios artistas.

---

<sup>80</sup> (cf Borges, 2009, p.32-33)



Feitas essas observações, é importante ressaltar que a função mencionada por Bonsiepe e o papel atribuído aos designers com relação a essa função é mesmo fundamental, e que sua importância estratégica em nada é diminuída por esse reparo pontual.

O designer Valpirio Monteiro, noutro trecho do texto que mencionamos anteriormente, também busca a diferenciar arte e design pela oposição entre clareza de objetivos e auto-suficiência:

“Apesar de ambos usarem muitas técnicas similares, há dois pontos em que eles divergem: objetivos e processo. Em primeiro lugar, design é utilitário. Ele cumpre uma função, com objetivos claros, está atrelado a estratégias de marca, a comunicação. A arte, por sua vez, é um fim em si mesma, não tem obrigações, exceto a busca da expressão da sua subjetividade, tampouco limites, exceto os do próprio artista. Nesse sentido, os dois se aproximam quando o design levanta para o observador as dúvidas essenciais da arte: o que estou vendo? onde estou? quem sou? Mas o papel da arte é fazer perguntas que talvez não tenham resposta. O do design é oferecer respostas que talvez levem a novas perguntas. Além disso, há questões de processo. Um artista plástico normalmente inicia um trabalho para atingir um fim. Mas tudo o que ele quiser usar entre esses dois pontos depende apenas de sua escolha, de opções estéticas e estilísticas. O designer, por sua vez, tem um número limitado de recursos, já que muitas vezes sua criação envolve textos, fotografias e parâmetros de produção definidos, além de influência de outras pessoas envolvidas no trabalho, como clientes, colegas, superiores etc.” (Monteiro, 2010)

Novamente, a linha demarcatória não se confirma na prática. É certo que muitos projetos de design são utilitários, cumprem funções e têm objetivos e estratégias claros. Mas muitos não o fazem. Por outro lado, a arte como um fim em si mesma, ou a arte pela arte, é mais um tópico que caracteriza uma leitura externa que um fato, como exposto mais acima. A comparação entre os papéis do design e da arte na formulação de perguntas e respostas, nesse caso, aproxima-se de um jogo retórico que não cumpre diferenciá-los, embora a aproximação pela dúvida apontada por Monteiro seja de fato um ponto essencial a reter. As comparações entre os processos de trabalho também não se sustentam em face da realidade, sobretudo se considerarmos as limitações absolutamente frequentes impostas aos artistas para a elaboração de seus trabalhos nas mais diversas situações, sobretudo em trabalhos comissionados. O

processo, ainda assim, é um tópico importante no estabelecimento dessas relações.

Corte-Real, no texto já mencionado sobre designologia mencionado mais acima, que sugere a elaboração da pergunta “quando é design?” para identificá-lo, faz uma comparação baseada no processo:

“Feita para ser percebida pelo processo de ser mostrada, a Arte parece ser diferente do Design, feito para ser percebido pelo processo de ser usado”. (Côrte-Real, 2009, p. 58)

As perguntas, mais uma vez, evocam as ocasiões opostas: e quando a arte é feita para ser percebida pelo “processo de ser usada”, como nos inúmeros casos de instalações, performances e outras atividades com a participação do público? E quando o design é feito para ser percebido pelo “processo de ser mostrado”, como atestam os incontáveis artefatos decorativos que fazem parte de seu universo?

Enfim, se não é possível estabelecer diferenças dentro dos processos, talvez seja possível fazê-lo ao ressaltar a relevância dos próprios processos para o design. Deyan Sudjic e Paola Antonelli o fazem, cada um à sua maneira. Sudjic relembra a importância que a demonstração do processo tem para uma exposição de design:

“Não é a mesma coisa para uma obra de arte. Descrever o contexto em que Picasso pintou *Les Femmes d'Alger*, mostrar o pavilhão que José Luis Sert projetou para a República Espanhola na Feira Mundial de Paris de 1937 abrigar *Guernica*, reproduzir uma imagem de um dos bombardeiros Junkers que participaram dos ataques nacionalistas à cidade, ou o relato de um jornal contemporâneo da tragédia são, em si, procedimentos extremamente esclarecedores. Mas se compartilharem um espaço com a obra de arte que ajudaram a criar, são intrusões. Para o design, o contexto e o processo são essenciais.” (Sudjic, 2010, p. 171)

Paola Antonelli reforça essa visão, sugerindo que o contexto artístico tende a privar os produtos de design dessa complementação necessária:

“Uma das maiores diferenças entre o design apresentado em feiras de arte e aquele que é exibido em museus é que, na maioria das feiras, o processo é completamente obliterado”.<sup>81</sup> (Antonelli, 2009, p. 74)

Tanto as observações de Paola quanto de Sudjic são verdadeiras. Expor contexto e processo junto com objetos de design é importante. Deixar o espaço livre de interferência para certas obras de arte também. Mas isso não vale para todas as exposições de design (um gênero especialmente avesso à intromissão do processo são as exposições de cartazes), nem para todas as exposições de arte, muitas das quais são compostas, exclusivamente, da exposição de processos de trabalho. Em última análise, não se trata de comparar o que ocorre nas exposições de um ou outro gênero, mas de reconhecer que os processos podem ser, em diversos momentos, tão fundamentais a um campo quanto a outro.

É muito provável que a ênfase dada aos processos esteja de alguma forma vinculada a uma forma de considerar as práticas artísticas no campo razoavelmente restrito em que ocorreram pelo menos até meados do século 20, em contraposição à abertura do design para a solução de problemas que exigiam o desenvolvimento de métodos inéditos.

O designer e professor Bruno Munari, um dos maiores profissionais do século e certamente um dos mais profícuos teorizadores das relações entre design e arte, expressa de certa forma essa visão em seus textos. Tomemos aqui dois exemplos retirados de seu livro *Design e comunicação visual*:<sup>82</sup>

“Normalmente, o artista projeta as suas obras usando técnicas clássicas ou já experimentadas, e assim não necessita de um método para o projeto. Expressa-se através de técnicas que lhe são familiares e, modificando-as com expedientes próprios (assim como ocorre com os efeitos de perspectiva em pintura) com elas consegue criar obras densas de conceitos pessoais. O designer, porém, precisamente por usar qualquer material e qualquer técnica, sem preconceitos artísticos, precisa de um

---

<sup>81</sup> “One of the biggest differences between design presented in art fairs and design presented in museums is that in most art fairs, the process is completely obliterated”.

<sup>82</sup> Munari, que durante sua vida produziu mais de uma centena de livros de sua própria lavra, trata de assuntos muito similares no volume *A arte como ofício*, também um clássico. Um dado curioso é que o título original desse livro, que foi publicado em 1966, é *Arte come mestiere*; entretanto, sua tradução para o inglês o transformou em *Design as art*. Um pouco mais tarde, em 1971, Munari publicou outro livro especificamente dedicado a discutir visões sobre a arte e o papel do designer, chamado *Artista e designer*, que contudo não foi traduzido para o português.

método que lhe permita realizar o projeto com o material correto, com as técnicas mais adequadas e na forma correspondente à função (inclusive a função psicológica). Deve produzir um objeto que não só possua qualidades estéticas, mas cujos componentes, inclusive o econômico, sejam considerados no mesmo nível. Outra preocupação é que o público entenda seu produto.” (Munari, 1997 p.342)

As observações de Munari são perfeitamente compreensíveis em perspectiva histórica, mas os artistas se encarregaram de envelhecê-lo no que diz respeito à adoção exclusiva de “técnicas clássicas ou já experimentadas”, à falta de necessidade de métodos para seus projetos ou à adoção de preconceitos artísticos. Por outro lado, a própria natureza do método atribuído por Munari aos designers também merece revisão:

“Criatividade. Neste ponto entra em cena a criatividade do designer. Ele sabe que uma criatividade de tipo artístico, lírico, fantasioso, não serve a um bom projeto porque se chocaria contra todos os limites antes examinados. Ele não tem idéia alguma sobre o que poderá sair da elaboração dos dados enquanto sua criatividade não tiver realizado a síntese dos elementos escolhidos, síntese que deverá conduzir à fusão ótima de todos os componentes. Só então aparecerá a forma global do objeto projetável, forma que o designer aceita como lógica. Desse tipo de criatividade pode nascer uma estética da lógica, como se pode encontrar em outras formas naturais: conchas, vegetais, animais, minerais, em que a forma é resultado de conseqüências lógicas.” (Munari, 1997 p.345)

A “estética da lógica”, além de ser uma bela imagem proposta por Munari, é ainda hoje a expressão de uma poderosa vertente do design, herdeira em linha direta da arte construtiva e do flerte do design com a ciência. Contudo, ela não é a única.

Por outro lado, esse processo analítico-sintético sugerido por Munari, que se baseia na formulação de um método único para cada projeto e ainda é adotado como mantra numa parcela significativa dos cursos de design da atualidade, toma como ponto de partida um problema *dado*. No mesmo texto mencionado acima, Munari mostra um diagrama de fluxo também clássico, encabeçado por um retângulo que indica o problema a considerar.

Nas décadas seguintes, e cada vez com mais força na atualidade, as questões mais prementes do design se deslocaram do restante do

diagrama de fluxo para a validade desse retângulo como ponto de partida. A *problematização do problema*, ou seja, saber em que medida ele realmente representa uma questão relevante, quais os impasses ali contidos e o que pode significar um outro olhar sobre a sua aparência, tem sido cada vez mais enfatizada pelo campo do design, e nisso os designers vem sendo acompanhados de perto pelos artistas.

Não é o caso de cobrar de Bruno Munari uma outra postura, mas é importante notar que seus livros ainda são adotados em larga escala no ensino de design, o que pode contribuir para criar uma anacronicidade contemporânea com relação à arte na formação de nossos designers.

Uma outra visão dos processos na aproximação entre design e arte é oferecida pelos pesquisadores Gisela Belluzzo de Campos e Marcos A. F. de Vasconcelos no artigo “Acaso e experimentação nos processos de criação: aproximações entre a arte moderna e o design contemporâneo”. Defendendo a parcela artística da atividade, sugerem dar mais atenção aos procedimentos da arte moderna relacionados ao acaso no design contemporâneo:

“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 ideia 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”. (G. B. de Campos & Vasconcelos, 2010, p. 26)

A proposta é reveladora não apenas em seu próprio âmbito (afinal, como dizia Jean Cocteau, “A maior obra-prima literária não é mais que um alfabeto em desordem”), mas também porque aponta para a importância de investigar também outros métodos de caráter pragmático na incorporação projetual do diálogo entre a arte e o design. Entretanto, talvez não haja a necessidade de tomar partido entre uma visão

“tecnicista” e outra “artística”, visto que o design pode assumir ambas, sem, contudo, deixar de transcendê-las em sua essência.

Se as possibilidades surgidas para o design no exame de processos artísticos pode ser rica do ponto de vista projetual, é forçoso reconhecer que o próprio caráter projetual vem se afirmando com intensidade crescente como uma das características propriamente definidoras da arte contemporânea, e alguns designers, embora não muitos, já reconheceram há algum tempo as consequências dessa mudança.

O designer e artista visual português radicado no Brasil Fernando Lemos fez a seguinte declaração em 2003:

“Passo a minha curiosidade e exigência para constatar que há muito que a genuína filosofia do Desenho Industrial está na Arte Conceitual. Lá os seus agentes mais significativos, mesmo sem mencionar os brasileiros numa conquista, dão o sinal verde para essa transição que altera até o compromisso com a arte”. (Lemos, 2003)

O *status* dado ao projeto pela arte conceitual não é uma novidade, e mereceria por si só ser investigado de forma bem mais aprofundada. É de fato curioso que poucos designers pareçam ter trilhado esse caminho. A declaração de Fernando Lemos, a despeito de seu relativo rebuscamento, é uma exceção significativa – e a sugestão de que a arte conceitual abriga uma filosofia do desenho industrial não deve de forma alguma ser vista como um exagero.

No artigo “Arte como projeto”, publicado quatro anos depois, a pesquisadora Kiki Mazzucchelli fornece uma medida da ampliação desse âmbito de influência do projeto na arte, constatando que o papel do público, seu engajamento imediato em eventos artísticos, a formação de coletivos e a apropriação de métodos externos à arte como forma de resistência política são características dessa presença:

“‘Projeto’, no contexto da arte contemporânea, parece implicar que a prática a que se refere aproxima-se ao menos de uma das características mencionadas acima, ao mesmo tempo em que se distancia da noção do objeto de arte autônomo e acrescenta um dado temporal ao trabalho artístico.” (Mazzucchelli, 2007, p. 22)

É interessante notar que a ascensão do projeto equivale, em certa medida, à perda da autonomia da obra de arte, o que não é uma

consequência de pequenas proporções. No belo texto “A solidão do projeto”, o filósofo e crítico de arte Boris Groys dá uma dimensão bem mais central e perturbadora ao crescimento da importância do projeto na arte:

“Nas últimas duas décadas o projeto artístico — no lugar da obra de arte — sem dúvida se deslocou para o centro das atenções do mundo da arte. Cada projeto artístico pode exigir a formulação de uma meta específica e uma estratégia criada para alcançar essa meta, mas esse objetivo normalmente é formulado de modo que nos são negados os critérios que nos permitiriam averiguar se o objetivo do projeto foi alcançado ou não, se tempo excessivo é necessário para atingir seu objetivo ou mesmo se o objetivo como tal é intrinsecamente inatingível. Assim, nossa atenção é deslocada da produção de uma obra (incluindo uma obra de arte) para a vida no projeto artístico — uma vida que não é primariamente um processo produtivo, que não é moldada para o desenvolvimento de um produto, que não é ‘orientada a um resultado’. Nesses termos, a arte não é mais entendida como a produção de obras de arte, mas como a documentação da vida-no-projeto, independentemente do resultado que tal vida tenha ou deveria ter tido. Isso claramente tem um efeito na maneira como se define arte agora. Hoje em dia arte não se manifesta mais como outro, novo objeto para contemplação que foi produzido pelo artista, mas como outro quadro temporal heterogêneo do projeto artístico, que é documentado como tal.”<sup>83</sup> (Groys, 2002, p. 6)

Embora o escopo deste trabalho não permita aprofundar as questões levantadas por Groys (o tema da relação entre arte e projeto é por si só um gigantesco campo de pesquisa), é imperativo reconhecer que a importância do projeto é hoje tão grande para a arte quanto para o design, o que apenas confirma a necessidade de investigar a aproximação entre ambos sob essa perspectiva.

Na apresentação do núcleo Poéticas visuais, que compôs a 9ª Bienal Brasileira de Design Gráfico ADG Brasil realizada em 2009, o curador Alécio Rossi admite a proximidade entre arte e design e menciona de passagem o caráter processual da arte contemporânea, recuando entretanto em quesitos como a autoria e a autonomia:

---

<sup>83</sup> Um outro texto de Groys, intitulado “*Self-Design and Aesthetic Responsibility*” [“Auto-design e responsabilidade estética”], vai ainda mais fundo, demonstrando como o próprio sujeito da arte sujeita-se ao projeto ao transcender os limites do sistema da arte. (Groys, 2012)

“As manifestações do design e da arte estão cada vez mais próximas. Seus objetivos situam-se entre as reflexões sobre o fazer humano e a contemplação. Arte e poesia ligam-se à filosofia e à estética e, naturalmente, à percepção sensível do mundo e às reflexões decorrentes da visão de artistas e poetas. Uma obra de arte tem o significado que ela tem por apresentar, geralmente de forma concreta, o pensamento ou posicionamento do artista. Seu caráter é estritamente autoral e, contemporaneamente, muitas vezes, *a arte é mais processo que objeto*. Atualmente é mais fotográfica que pictórica, mais imagem em movimento que estática. Muitas vezes, a arte é mais proposta que envolve coletividades que ações individuais. O design gráfico acrescenta a essas características os processos de informação e comunicação e a reprodução serial por diferentes meios. É ação menos autoral e mais uma resposta a uma exigência de comunicação com conteúdo pré-estabelecido”. (Rossi, 2009, p. 168)

Rossi, portanto, mantém a visão de que a arte e o design possuem objetivos essencialmente diferentes, a despeito de sua proximidade.

“Embora os objetivos essenciais do design e da arte sejam diferentes, ainda assim é possível perguntar: até que ponto um projeto gráfico pode impregnar-se da poesia geralmente atribuída a projetos artísticos e ainda assim ser design? Até que ponto as experimentações projetuais ampliam as possibilidades de resultados novos e inesperados para o design?”. (Rossi, 2009, p. 168)

Apesar da aparente aproximação constatada por Rossi, sua indagação corre o perigo de reduzir seu significado a uma contribuição de cunho estritamente estético, por mais que seja necessário reconhecer que essa contribuição já tem, em todo caso, enorme importância para a oxigenação da linguagem do design. Jeudy, em seu texto sobre Philippe Starck, trata diretamente dessa questão:

“Não insistiremos sobre a questão tradicional: o designer é ou não um artista? De uma maneira geral, os designers tomam o partido de recusar o estatuto de artista mesmo se seu modo de criação do objeto frequentemente se aproxima da criação artística. Querem assim significar que a concepção do objeto responde deliberadamente a imperativos técnicos, econômicos, sociais e culturais que não fazem parte das preocupações de um artista. Persiste uma ambiguidade: será que a



singularidade de um objeto de uso advém de um 'algo a mais' que mostraria como o designer é quase um artista? Os designers recusam também esta ambiguidade, pois ela incorre no risco de fazê-los passar por 'artistas baratos'. Eles têm portanto razão de querer impor uma outra lógica de percepção e de apreensão dos objetos que concebem. É apenas o sistema de referência da arte que apresenta esse confronto entre designer e artista como modo de comparação e valorização. Quanto ao esteta, a própria palavra não tem quase sentido, implicando que a conotação estética do objeto é comparável à sua 'embalagem'. O objeto é concebido primeiramente de maneira funcional e o designer seria encarregado de acrescentar-lhe um toque estético. Aí também trata-se de um erro que consiste em fazer crer que a estética intervém após o fato, a fim de fazer com que o prazer dos olhos permita esquecer o rigor funcional. Com esse intuito, ouve-se dizer que 'este objeto é perfeitamente útil, muito bem pensado e além disso... é belo'". (Jeudy, 1999, p. 49)

Se os objetivos não fornecem um parâmetro de separação e os processos também não, há mais um aspecto que contribui decisivamente para fechar o circuito de semelhanças estruturais entre a arte e o design. Trata-se da infra-estrutura do sistema da arte, cuja dinâmica logra reclamar mesmo as atividades artísticas mais exógenas para dentro de suas fronteiras. Em entrevista à designer Lucienne Roberts, os membros do pequeno estúdio holandês de design gráfico Experimental Jetset descrevem esse comportamento:

“Não vemos o design gráfico como arte, mas vemos a arte como uma forma de design. Embora seja difícil definir arte, não é difícil definir seu contexto: há uma clara infra-estrutura de espaços expositivos, galerias, museus, revistas de arte, editoras de arte, história da arte, teoria etc. A arte pode ser vista como a produção de objetos, conceitos e atividades destinadas a funcionar dentro dessa infra-estrutura específica. Ao nosso ver, essa produção pode certamente ser vista como uma forma específica de design”.<sup>84</sup> (Jetset, 2007, p. 103)

---

<sup>84</sup> “We don't see graphic design as art, but we do see art as a form of design. Although it's hard to define art, it's not difficult to define its context: there exists a clear infrastructure of exhibition spaces, galleries, museums, art magazines, art publishers, art history, theory, etc. Art can be seen as the production of objects, concepts and activities intended to function within this specific infrastructure. In our view, this production can certainly be seen as a specific form of design.”

De fato, a infra-estrutura engendrada pelo sistema da arte tem incentivado o surgimento e a manutenção de linhas de produção artística com capacidade para competir em pé de igualdade com corporações de médio e grande porte. Sem mencionar o sistema de museus, galerias, marchands e outros atores que compõem boa parte dessa estrutura, Deyan Sudjic concentra-se em alguns artistas que se comportam dessa forma:

“Em vez de ficarmos nos perguntando se o talento de Michelangelo é transferível para o desenho de carros compactos, talvez seja mais útil perguntar se Damien Hirst, com seu dom natural para descobrir o truque mágico da publicidade, mais parece o diretor criativo de uma agência de publicidade do que um artista. Certamente o processo, se não os objetivos, de fazer arte, está mais próximo do design e da fabricação. Um artista como Jeff Koons mantém um escritório de produção. Sua obra é descrita em especificações e plantas de construção que são implementadas pelos trabalhadores da linha de produção em sua oficina, ou despachadas para uma fábrica distante no leste da Alemanha, a milhares de quilômetros de seu centro de operações em Manhattan.” (Sudjic, 2010, p. 193)

Essa estrutura cada vez mais complexa e sofisticada que envolve a arte – não apenas a dos grandes estúdios, mas a que diz respeito ao todo do sistema – pode produzir o efeito paradoxal de manter os designers interessados em trabalhar com a arte “do outro lado do muro”, como contam os designers da dupla M/M:

“Sempre pensamos que poderíamos seguir nossas intuições mais livremente como designers gráficos. Como designers estávamos liberados do peso da história da arte e podíamos abordar a noção de arte com um grau de indiferença”.<sup>85</sup> (MM et al., 2007, p. 188)

Eis aí uma inversão radical! Designers que, para “abordar a noção de arte”, preferem livrar-se de seu “peso” para seguir suas “intuições” mais livremente. Para quem pensava encontrar instrumentos de diferenciação, os objetivos, propósitos, processos e estruturas da arte e

---

<sup>85</sup> “We always thought we could follow our intuition more freely as graphic designers. As designers we were liberated from the weight of art history and were therefore able to approach the notion of art with a degree of nonchalance.”

do design parecem ter definitivamente entrado num estado de indiferenciação próprio das estruturas subatômicas mais instáveis...

### **Utilidade e funcionalidade**

Assim como o debate sobre a relação entre arte e projeto, as questões que envolvem os termos *utilidade* e *funcionalidade* no design não são menos complexas. Embora não seja o objetivo deste trabalho esmiuçar a origem, desenvolvimento e significado desses termos ao longo da história do design, é preciso reconhecer que uma significativa parte do debate sobre as relações entre design e arte gira em torno dos graus de presença, ou ausência, de atributos utilitários e funcionais nos projetos de design. O caráter dos debates em torno do ganho ou perda de funcionalidade ou utilidade são variados, mas todos parecem apontar, em última instância, para o problema da atribuição de valor dos objetos, aproximando-os do âmbito do mercado e do comportamento do capitalismo contemporâneo.

Não é difícil identificar uma tendência que o senso comum tem de inserir o design como um meio termo entre a arte e o puramente utilitário. É o que afirma Pierre Mendell na epígrafe do catálogo da exposição de seus memoráveis cartazes ocorrida no Brasil:

“Design é arte que se faz útil” (Mendell, 2009)

O que se supõe, nesse caso, é que a arte é essencialmente inútil, e que o design, operando uma metamorfose, transporta-a para o terreno do prático. Sabemos que as noções de arte inútil, arte pela arte e similares têm origem nas academias, como vimos mais acima. Embora não seja necessário repassar aqui essa questão histórica, mas identificá-la nos discursos selecionados em face dos atuais desdobramentos da arte, é preciso lembrar que essa visão da arte está intrinsecamente conectada à noção do belo, que por sua vez é um atributo ideal. Boa parte dos esforços em reação à academias no século 19, por sua vez, baseou-se precisamente na relação entre beleza e propósito para forjar uma nova visão da arte, que como já vimos, foi reclamada com força pelo design.

No capítulo dedicado à relação entre arte e indústria do livro *Origens da Arquitetura Moderna e do Design*, Nikolaus Pevsner menciona uma conhecida máxima de Otto Wagner, proferida em meio aos debates que tomavam lugar nas academias:

“Otto Wagner, professor na academia de arte de Viena, que era apenas sete anos mais moço que Morris [reafirmou em] sua aula inaugural de 1894 (...) a fé de Viollet-Le-Duc na idade moderna, a necessidade de descobrir formas para expressá-la e a convicção de que ‘nada que não é prático pode ser belo’”. (Pevsner, 2001, p. 165)

Um pouco mais adiante, Pevsner pinça três discursos do século 19 com o intuito de demonstrar a evolução, ainda que incompleta, da relação entre a atribuição do belo ao cotidiano e a ausência do ornamento, que contudo ainda não havia ganhado sua “solução final”:

“Já em 1835, numa pesquisa parlamentar na Inglaterra sobre a relação entre as qualidades do design e as exportações da Grã-Bretanha, o arquiteto neoclássico T. L. Donaldson dizia não conhecer ‘exemplo de máquina perfeita que não seja ao mesmo tempo bela’. Redgrave, do círculo de Henry Cole, em seu relatório sobre o design na exposição de 1851, escrevera, de forma semelhante, que em objetos ‘cujo uso é tão amplo que o ornamento é repudiado, (...) o resultado é uma simplicidade nobre. E assim chega-se até Oscar Wilde, o esteta: ‘Toda maquinaria pode ser bela, não se deve procurar enfeitá-la’. Mas ainda era necessário um grande passo da reação puramente estética de Wilde e o reconhecimento do problema no papel, pelo círculo de Cole, até a abordagem final e solução pela Werkbund.” (Pevsner, 2001, p. 171)

Mais que a estética da máquina, a solução final a que Pevsner se refere é a *Sachlichkeit* preconizada por Hermann Muthesius:

“A intraduzível palavra *sachlich*, que significa ao mesmo tempo pertinente, apropriado e objetivo, era agora a palavra-chave do Movimento Moderno, que de dia para dia se tornava mais importante. Muthesius preconiza uma “sensata *Sachlichkeit*” para a arquitetura e as artes inglesas e pede ao artista moderno uma ‘pura e perfeita utilidade’. E como atualmente os objetos feitos à máquina são ‘produzidos de acordo com a natureza econômica da época’, são eles os únicos que podem

resolver o problema da criação de um novo estilo, um *Maschinenstil*". (Pevsner, 2002, p. 18)

Embora as polêmicas e os impasses que envolvem essa associação sejam bastante conhecidos e não seja o intuito deste trabalho tratar desta questão em profundidade, será importante retomar alguns reparos feitos por Argan a respeito da associação entre beleza e funcionalidade no início do texto "O desenho industrial", escrito originalmente em 1955:

"Todos já estão convencidos de que um objeto de uso – seja um móvel, um interruptor elétrico, uma máquina de costura, um automóvel ou um telefone –, para ter uma qualidade estética, deve ser funcional. Mas o juízo que se formula com essa simples afirmação é muito complexo; e implica, antes de tudo, uma idéia do belo, uma poética. Julgamos belo um objeto funcional, feio um objeto que seja muito ornamentado: o ornamento é um crime, dizia Adolf Loos. Todavia, sabemos que: 1) o ornamento não é necessariamente um obstáculo para a função, e, portanto, se um objeto é belo porque funciona bem, também um objeto ornamentado, desde que funcione bem, deveria poder ser belo, embora, ao contrário, nós o julguemos feio; 2) o nosso julgamento é válido em relação às idéias estéticas do nosso tempo, porque todos concordamos que um objeto tardo-gótico ou barroco, ainda que ornamentadíssimo e muito longe de ser funcional, tem ou pode ter um valor estético; 3) o nosso julgamento leva em conta a tecnologia que produziu o objeto: a técnica do artesanato, que produziu o objeto tardo-gótico, atingia seu objetivo estético no ornamento, a técnica industrial atinge seu objetivo estético na funcionalidade sem adornos". (Argan, 2000, p. 125)

No início do livro *Design para um mundo complexo*, o historiador Rafael Cardoso amplia ainda mais a distância segundo a qual os vínculos mais rígidos provenientes dessa associação entre propósito e beleza podem ser avaliadas:

"Conforme se disse, o pensamento sobre design que surgiu da primeira fase da industrialização tinha a 'adequação ao propósito' como regra norteadora para a configuração dos objetos. É um belo ideal, pelo menos tão antigo quanto o dito de Sócrates, citado em epígrafe a esta introdução. A pergunta do grande filósofo ['pode algo ser belo para

qualquer outro propósito a não ser aquele para o qual é belo que seja usado?”] é mais manhosa do que pode parecer à primeira vista. Lendo-a com cuidado, começamos a dimensionar a profundidade do problema. Sócrates não diz que alguma coisa é bela porque é adequada ao seu propósito, o que equivaleria a dizer que a boa forma é aquela sugerida pela função do objeto. (Essa ideia guiou o chamado pensamento funcionalista, por muitas décadas.) Antes, ele diz que nada pode ser belo a não ser para o propósito para o qual é belo que seja usado – ou seja, aquele propósito para o qual é bem adaptado. Caso seja aplicada a outro propósito que não o seu, a coisa deixa de ser bela. Portanto, a ênfase da frase recai sobre o uso, e não sobre a forma. Isso é muito significativo, pois desloca a discussão dos objetos para as pessoas”. (Cardoso, 2011, p. 26)

Este breve passeio que inicia com o destronamento da arte como panteão do belo, passa por sua associação com o cotidiano e com a *Sachlichkeit* para daí cair nas formulações mais rígidas relacionadas ao vínculo entre forma e função, acompanhado de duas ressalvas críticas – uma relacionada ao belo e à poética, outra a uma reconsideração da própria forma de entender o que seja propósito – tem apenas a intenção de ajudar a melhor pavimentar o chão sobre o qual se assentam alguns dos discursos que relacionam beleza, utilidade, funcionalidade, arte e design apresentados a seguir.

Isto porque o debate sobre a relação entre arte e design, ao longo do século 20, tornou-se em grande medida apenas uma versão travestida da velha querela entre o belo e o útil, e foram poucos os que, como o designer alemão Otl Aicher, deixaram de lado a superfície dessa oposição, ressitando-a nos termos de um embate bem mais inquietante entre idealismo acrítico e engajamento com a realidade.

“e as linhas de batalha foram desenhadas. seria o design uma arte aplicada, encontrando-se nesse caso nos elementos do quadrado, do triângulo e do círculo, ou seria ele uma disciplina que retiraria seus critérios das tarefas que deveria realizar, do uso, do fazer e da tecnologia? seria o mundo o particular e o concreto ou o universal e o abstrato? a bauhaus nunca resolveu o conflito, e nem poderia, enquanto a palavra arte não se livrasse de sua aura sagrada, enquanto as pessoas

permanecessem esposadas a uma fé platonista acrítica nas formas puras como princípios cósmicos.”<sup>86</sup> (Aicher, 1991, p. 126)

Na arena dos discursos, os termos ganham e perdem conotações. Na mesma entrevista em que identificam a semelhança entre as infra-estruturas da arte e do design, os integrantes do grupo Experimental Jetset contam a história de outra maneira, sugerindo uma restituição talvez impossível nos termos em que é proposta:

“E por falar na relação entre arte e design, é interessante verificar como a visão sobre essa relação mudou durante o curso do modernismo. Buscar uma síntese entre arte e design foi uma característica assaz elementar do modernismo inicial, e é bem possível que essa tenha sido sua característica mais definidora. Os primeiros modernistas, como Laszlo Moholy-Nagy e El Lissitzky foram absolutamente movidos pela ideia de unir a arte e o cotidiano; a ideia de arte não como uma camada adicional e decorativa, mas como algo plenamente integrado à vida moderna. Já os modernistas tardios, como [Wim] Crouwel e o velho Rietveld (em contraposição ao jovem Rietveld) foram (e no caso de Crouwel, ainda são) radicalmente contra tal síntese entre arte e design.

Na conclusão do texto ‘Teoria e design na primeira era da máquina’ (1960), [Reyner] Banham parece sugerir que os modernistas tardios meio que sacrificaram o ideal sintético do modernismo inicial em nome de valores do modernismo tardio, tais como funcionalismo e utilitarismo, que é um pensamento interessante, para dizer o mínimo. Em nossa opinião, há certamente uma necessidade de restituir o vínculo histórico, modernista, entre design e arte”.<sup>87</sup> (Jetset, 2007, p. 103)

---

<sup>86</sup> “and so the battle lines were drawn. is design an applied art. in which case it is to be found in the elements of the square. the triangle. and the circle; or is it a discipline that draws its criteria from the tasks it has to perform. from use. from making. and from technology? is the world the particular and the concrete. or is it the universal and the abstract? the bauhaus never resolved this conflict. nor could it. so long as the word art had not been rid of its sacred aura. so long as people remained wedded to an uncritical platonist faith in pure forms as cosmic principles.”

<sup>87</sup> “Speaking about art and design, it's interesting to see how the view on the relationship between art and design changed during the course of modernism. Striving towards a synthesis of art and design was quite an elementary characteristic of early modernism, quite possibly its most defining one. Early modernists such as Laszlo Moholy-Nagy and El Lissitzky were absolutely driven by the idea to unite art and the everyday; the idea of art, not as an added, decorative layer, but as something fully integrated in modern life. While late-modernists, such as Crouwel and the late Rietveld (as opposed to the early Rietveld) were (and in the case of Crouwel, still are) radically against such a synthesis of art and design. In the conclusion of 'Theory and Design in the First Machine Age' [1960], Banham seems to suggest that the late modernists more or less sacrificed the early-modernist ideal of synthesis in favour of late-modernist matters such as functionalism and

Mesmo nas mãos de seus maiores representantes, as noções de arte, função e beleza podem receber os mais diversos tratamentos. Numa entrevista dada ao famoso publicitário norte-americano George Lois em 1986, o designer Paul Rand produz uma verdadeira bricolagem de conceitos em que se misturam renascimento, arte moderna e publicidade contemporânea:

“Penso que se a coisa não for prática, não é arte. Porque a qualidade que faz a arte é o fato de que funciona. Você pode fazer coisas abstratas e tudo vai parecer amável, mas isso não vai fazer coisa alguma. A arte está no engenho de um designer que é capaz de disfarçar a arte para servir aos negócios de alguma forma. O cara que conseguir fazer isso pra valer é o verdadeiro artista”.<sup>88</sup> (Rand, 1998, p. 17)

A curiosa consequência desse amálgama é uma inversão do senso comum. Para Paul Rand, a funcionalidade não é termo de distinção entre design e arte, mas uma condição para que seja válida!

## Funções e significados

Na relação entre design e arte, a função não é necessariamente um fiel da balança. Em muitos contextos, ela ganha asas e alça voos semânticos. Como lembra Cardoso (2011, p. 99), “Não existe função: existem funções”, o que é confirmado pelo grupo Experimental Jetset:

“Para dar um simples exemplo disso, no brilhante *Teoria e design na primeira era da máquina*, Reyner Banham mostra que a cadeira Rietveld é de fato uma estrutura altamente simbólica. O projeto da cadeira não pode ser simplesmente justificado como sendo ‘funcional’; a cadeira é também uma proposição sobre a infinitude do espaço. Isto é algo que nos

---

*utilitarianism. Which is an interesting thought to say the least. In our view, there is certainly a necessity to restore the historical, modernist link between design and art.”*

<sup>88</sup> “I think that unless the thing is practical, it's not art. Because that quality that makes art is the fact that it works. You can do abstract things and everything looks lovely, but it doesn't do a bloody thing. The art comes in the ingenuity of a designer who is able to, in a way, conceal art as a service to business. The guy who can really make it work is the real artist”.



interessa: a função do design como corporificação da ideologia”.<sup>89</sup> (Jetset, 2007, p. 101)

Muitos dos melhores projetos de design têm, digamos, embutidas, potências semânticas parecidas com as da cadeira Rietveld. Além de operarem a contento, possuem também funções que poderiam ser denominadas de simbólicas ou poéticas. Existem, contudo, casos em que as operações de projeto produzem efeitos fortes o suficiente para romper com a operacionalidade dos objetos criados. Alguns dos objetos criados pela designer Hella Jonguerius possuem essa característica, embora isso não faça com que ela se sinta mais próxima de ser uma artista:

“Não acredito que tenha pretensões artísticas. O design é a minha praia. A maior parte dos meus projetos é de fato utilizável; apenas ocasionalmente eu ignoro completamente seu uso efetivo. Quando decoro xícaras com bordados que atravessam a porcelana, obviamente percebo que não é possível tomar chá com elas. Mas isso não é tão importante, porque é possível pensar numa função diferente para elas”.<sup>90</sup> (in Schouwenberg, 2012, p. 1)

Na verdade, é possível pensar em diferentes funções para praticamente qualquer coisa (é possível recordar aqui as observações de Nelson Goodman sobre o vaivém simbólico dos objetos mencionadas no princípio deste texto), mas lidar com os atributos semânticos dos objetos a ponto de descartar o seu propósito original parece atingir as entranhas daquilo que se julga ser design, tal é a centralidade da ideia de função para a disciplina. Há, por outro lado, um número muito grande de designers contemporâneos para os quais o jogo entre as tensões semânticas e operacionais são centrais. É o caso, por exemplo, de Philippe Starck. Henri-Pierre Jeudy descreve sua operação:

---

<sup>89</sup> “To give a simple example of this, in the brilliant Theory and Design in the First Machine Age, Reyner Banham shows that Rietveld's arm-chair is in fact a highly symbolic structure. The design of the chair cannot be simply justified as being 'functional'; the chair is also a statement about the infinity of space. This is something we're quite interested in: the function of design as an embodiment of ideology.”

<sup>90</sup> “I don't believe I have artistic pretensions. Design is my thing. Most of my designs are actually usable, and only occasionally do I completely ignore the actual use. When I decorate cups with embroidery that goes right through the porcelain, I obviously realize you can't drink tea out of them. But that isn't really so important, because you could think up a different function for the cups.”

“O designer ainda é capaz de criar efeitos inesperados de sentido? Ele não tem a liberdade do artista e deve implicitamente prestar contas do sentido que dá ao objeto. Starck toma a dianteira: antecipa o sentido do objeto a fim de dominar as interpretações que não deixarão de desvirtuar suas intenções”. (Jeudy, 1999, p. 47)

Corre-se aqui o risco de voltar a discutir se estamos próximos da indústria ou do projeto artístico-individual, como sumariza o historiador alemão Beat Schneider:

“A história de quase 150 anos do design moderno foi marcada, com maior ou menor intensidade, pela relação de tensão entre duas posições: uma queria o design próximo às reais forças produtivas da indústria e tinha a técnica como aliada; a outra enfatizava o projeto artístico-individual e sentia-se perto da arte.” (Schneider, 2010, p. 221)

Embora não seja o caso de retomar essa discussão por esse viés específico, são exatamente essas funções adicionais, que extravasam as “funções primárias”, o que caracteriza aquilo que o designer italiano Alberto Alessi – conhecido por manter muitos de seus objetos a meio caminho entre sua forma tradicional e a mímese com simpáticos animais, plantas e figuras humanas – chama de “canal de comunicação”. Em seu artigo “Pequena digressão sobre natureza e conceito de design”, a pesquisadora Rita Maria de Souza Couto menciona essas “duas abordagens” (industrial e artística) do design, detendo-se sobre a segunda:

“Por outro lado, dentro da segunda abordagem o Design tende para a Arte e para a Poesia. Alessi diz que, em nossa sociedade, os objetos tornaram-se um importante canal de comunicação, através do qual os indivíduos expressam valores, status e personalidade. Cada vez mais as pessoas compram objetos pelo prazer intelectual ou espiritual. Objetos utilitários que incorporam Arte e Poesia não são usados, necessariamente, na sua função primária, mas para outros usos e por outras razões. A sociedade, segundo Alessi, tem grande necessidade de consumir Arte e Poesia e esta necessidade não pode ser satisfeita apenas pelas formas estéticas clássicas que são oferecidas pela Arte, em museus, e pela Poesia, em livros.” (Couto, 1996, p. 4)

Arte e poesia aqui são estabelecidas como “necessidades de consumo” cuja demanda não é capaz de ser suprida pelas instituições e dispositivos artísticos estabelecidos, aqui associados a “formas estéticas clássicas”. Objetos como esses, de todo modo, estão aptos a completar o circuito e voltar aos museus e galerias, transformando-se novamente em “princípios elementares”. Na dissertação de mestrado *,ovo – O hibridismo no design brasileiro contemporâneo*, o fotógrafo, professor e pesquisador Rogério Zanetti Gomes recupera o texto escrito pelo crítico Martin Grossmann por ocasião da exposição *Playground*, que apresentou objetos desta dupla de designers paulistas na Galeria Brito Cimini, em São Paulo (2000):

“Observando atentamente os objetos expostos na galeria e também aqueles que estão presentes no catálogo, deduzo que são possuidores de uma qualidade geométrica, e por extensão abstrata. Neste âmbito, as qualidades essenciais de cada objeto independem de seu uso, função ou até mesmo sua estética. Desta forma, o contexto de utilidade, funcionalidade ou exposição são secundários, ou seja, não é primordial promover um debate acerca da classificação destes: não resolve denominá-los arte ou design, mesa ou cadeira, etc. Em essência, cada objeto é uma singularidade, algo que basta a si próprio. Como conjunto, os objetos são também generalidades, princípios elementares. Neste estado, eles estão muito próximos ao universo da matemática pura, que estuda as propriedades das grandezas em abstrato.” (Grossmann apud Gomes, 2011)

O voo das possibilidades semânticas dos objetos, contudo, pode ganhar alturas ainda maiores, não apenas desprendendo-se de suas funções originais para ganhar outras, mas usando essas outras para, finalmente, negar as originais, como aponta Jeudy:

“Quando Starck apresenta sua cadeira de três pés colocada em um canto, ele significa que a função de tal objeto é a possibilidade de não ser utilizado”. (Jeudy, 1999, p. 48)

Eis aí outro ciclo, ainda mais amplo. Além do objeto de design que deixa suas funções primárias para se assumir como um canal de comunicação, ganhando funções que acabam por levá-lo de volta aos museus, o que se anuncia neste caso é um ciclo no qual a própria

negação da função – e por extensão do entendimento mantido pelo senso comum do que seja um produto de design –, leva o objeto a um patamar muito próximo do princípio exposto por Thierry de Duve para definir a obra de arte contemporânea:

“Quando, ao contrário, admitimos não saber o que é a arte, porque qualquer coisa pode sê-lo e qualquer um pode julgá-la, compreendemos que o pacto reclamado por Fountsin pode ter sido assinado, mas cabe a cada um ratificá-lo. É por isso que a única definição de arte contemporânea suscetível de mostrar que o futuro permanece totalmente aberto me parece ser esta: uma obra de arte só será contemporânea enquanto permanecer exposta ao risco de não ser percebida como arte. É essa a própria definição de obra de vanguarda – de Manet a Duchamp.”  
(deDuve, 2010 p.192)

### **Objetos específicos**

A polissemia não é uma característica exclusiva dos objetos projetados explicitamente com essas intenções. Qualquer objeto, em qualquer situação, é enredado por um conjunto de fatores que fazem com que sua significação seja sempre instável. No campo das relações entre arte e design, especificamente no que tange à relação com a indústria, essa mobilidade ocorreu de diversas formas, sugerindo um aprofundamento das dimensões desse debate.

Não há dúvida de que a Pop Art e outros aspectos da apropriação da produção industrial de massa e do universo dos objetos de consumo são uma dessas vertentes, que por si só representam um campo muito fértil para as pesquisas em design. Esse é, na verdade, um universo dentro de outro universo bem mais amplo, que discutiremos adiante, e que envolve as diversas operações de apropriação, hibridação e outros congêneres, cujo campo de relações com o design é efetivamente muito rico.

Existe, por outro lado, um ponto de contato diretamente derivado da exploração de qualidades muito específicas da produção industrial que interessa abordar aqui e que tem ramificações no concretismo, no neoconcretismo e no minimalismo. O interesse se deve ao fato de que essa exploração não ocorre num terreno semântico amplo, mas num

espaço muito estreito quase colado à pele e às qualidades dos objetos, das formas e da produção industrial, sendo expressada dessa maneira por seus protagonistas e críticos.

Num dos textos seminais do minimalismo, “*Specific Objects*” [“Objetos específicos”] publicado em 1965, Donald Judd faz uma afirmação aparentemente muito parecida com as reclamações pelo reconhecimento da transcendência do aspecto meramente operacional do mundo artificial:

“Nada do que é feito é completamente objetivo, puramente prático ou meramente presente”.<sup>91</sup> (Judd, 2007)

Essa declaração, no entanto, nada tem a ver com uma observação, à primeira vista aparentada, feita pelo arquiteto Robert Venturi para a revista *Skyline* em 1980:

“Mobiliário é (...) como uma escultura que é sempre adicionada à figura humana (...) Numa cadeira há uma espécie de tensão: a sugestão da figura humana que a estabelece”.<sup>92</sup> (Venturi apud Graham, 2007, p. 41)

Enquanto Venturi sugere a presença ou iminência de um caráter escultural incompleto numa grande parcela dos objetos de design, Judd não vai tão longe: expor a transcendência da objetividade, da prática ou da presença dos objetos é um processo a ser atingido, não uma iminência a ser identificada em tudo.

No que tange à relação entre arte e design, a visão de Venturi é enevoada, enquanto que a de Judd é bem delimitada:

“A configuração e a escala da arte não podem ser transpostas para o mobiliário e a arquitetura. O propósito da arte é diferente deles, que precisam ser funcionais. Se uma cadeira ou um edifício não é funcional, se apenas parece ser arte, é ridículo. A arte de uma cadeira não é sua semelhança com a arte, mas é, parcialmente, seu bom senso, sua utilidade e escala como cadeira. Essas são proporções visíveis em sua qualidade de bom senso. A arte na arte é, parcialmente, a asserção do interesse de alguém independentemente de outras considerações. Uma obra de arte

---

<sup>91</sup> “*Nothing made is completely objective, purely practical or merely present.*”

<sup>92</sup> “*Furniture is (...) like sculpture which is always added to the human figure (...) In a chair there's a kind of tension: the suggestion of the human figure that sets it up.*”

existe como si mesma; uma cadeira existe como uma cadeira ela mesma. E a ideia de uma cadeira não é uma cadeira”.<sup>93</sup> (Judd, 2007, p. 50)

Não há margem para a dúvida: a obra de arte é autônoma, os objetos de design são o que são, um conceito não é uma coisa e pronto. O interesse de Judd é apropriar-se dos resultados da produção industrial levando-os a um âmbito em que suas qualidades específicas possam ser exploradas não para transformar design em arte, mas para ampliar os limites da arte:

“O uso das três dimensões torna possível a utilização de todo tipo de materiais e cores. A maior parte dos trabalhos envolve novos materiais, sejam invenções recentes ou coisas que antes não eram usadas em arte. Até recentemente, pouco era feito com a grande variedade de produtos industriais. Quase nada foi feito com técnicas industriais e, por causa do custo, provavelmente não será por algum tempo. A arte poderia ser produzida em massa, e possibilidades indisponíveis de outra forma, tais como a impressão [stamping], poderiam ser usadas. Dan Flavin, que utiliza luzes fluorescentes, apropriou-se dos resultados da produção industrial. Os materiais variam enormemente e são simplesmente materiais – fórmica, alumínio, lâmina de aço, acrílico, bronze, latão e assim por diante. Eles são específicos. Se usados diretamente, são ainda mais específicos. Além disso, são geralmente enfáticos. Há uma objetividade na inexorável identidade de um material. Também, é claro, a qualidade dos materiais – rigidez [hard mass], maleabilidade [soft mass], espessura de 1/32, 1/16, 1/8 de polegada, flexibilidade, maciez, translucidez, opacidade – tem usos não objetivos”.<sup>94</sup> (Judd, 2009, p. 104)

---

<sup>93</sup> “The configuration and the scale of art cannot be transposed into furniture and architecture. The intent of art is different from that of the latter, which must be functional. If a chair or a building is not functional, if it appears to be only art, it is ridiculous. The art of a chair is not its resemblance to art, but is partly its reasonableness, usefulness and scale as a chair. These are proportion, which is visible reasonableness. The art in art is partly the assertion of someone's interest regardless of other considerations. A work of art exists as itself; a chair exists as a chair itself. And the idea of a chair isn't a chair.”

<sup>94</sup> “The use of three dimensions makes it possible to use all sorts of materials and colors. Most of the work involves new materials, either recent inventions or things not used before in art. Little was done until lately with the wide range of industrial products. Almost nothing has been done with industrial techniques and, because of the cost, probably won't be for some time. Art could be mass-produced, and possibilities otherwise unavailable, such as stamping, could be used. Dan Flavin, who uses fluorescent lights, has appropriated the results of industrial production. Materials vary greatly and are simply materials—formica, aluminum, cold-rolled steel, plexiglas, red and common brass, and so forth. They are specific. If they are used directly, they are more specific. Also, they are usually aggressive. There is an objectivity to the obdurate identity of a material. Also, of course, the qualities of materials—hard mass, soft mass,

É bom lembrar que essa expansão de limites caracteriza propriamente um embate. Em seu texto “Recentness of Sculpture”, o crítico norte-americano Clement Greenberg faz uma dura avaliação do resultado dessas explorações e de seus efeitos para o futuro da arte, invocando sua proximidade com o design como ponto de apoio:

“A contínua infiltração do Bom Design naquilo que se passa por arte avançada e erudita deprecia tanto a escultura quanto a pintura”.<sup>95</sup>  
(Greenberg, 2007, p. 28)

Guardadas todas as proporções, esse interesse – e um tipo de apropriação em princípio muito semelhante – também ocorria numa parcela específica das vertentes construtivas, aqui comentadas pela historiadora Ana Belluzzo no texto “Ruptura e arte concreta”:

“A partir de diferentes compreensões, artistas atuantes em São Paulo, adeptos da geometria construtiva, identificaram-se com o desenvolvimento industrial urbano. Essa visão teria um papel decisivo nas suas escolhas. A aliança entre o artista e a indústria se manifesta, entre outros aspectos, através de uma valorização positiva da produção pela máquina, através da preferência por materiais e processos industriais, por tintas de cores puras já prontas, em oposição àqueles procedimentos identificados com a tradição artística e artesanal, e a adoção de tintas industriais como o esmalte em cores ‘prontas’, suportes industriais como o duratex, compensado, plexiglas, alumínio e processos industriais como pintura a revólver.” (Belluzzo, 1999, p. 138)

A diferença a ser recordada é que enquanto a fonte das pesquisas construtivas, em última análise, se situa no plano formal, para os minimalistas o centro das atenções se volta para as qualidades específicas de materiais e objetos produzidos. A relação estabelecida entre arte e design também é oposta. Para os concretistas e neoconcretistas, trata-se de integrar arte e vida através do projeto. Para os minimalistas, não. De toda forma, as “significações industriais” fazem parte desse repertório comum:

---

*thickness of 1/32, 1/16, 1/8 inch, pliability, slickness, translucency, dullness—have unobjective uses.” {Judd:2002vy p.5}*

<sup>95</sup> “*The continuing infiltration of Good Design into what purports to be advanced and highbrow art now depresses sculpture as it does painting.*”

“É, entretanto, Geraldo de Barros que especula sobre como levar a arte para sua possibilidade industrial. Profundamente ativo desde o Grupo Ruptura, afirma nos idos de 1953 ‘a necessidade da especificação de um projeto, no sentido de obter um projeto/objeto-pintura a ser produzido em grande escala’, assim como a ‘necessidade do projeto reger a produção de objetos, segundo o especificado em suas normas’, confirmando a existência de profunda identificação entre partidos estéticos adotados pelos artistas concretos e significações industriais. Para Geraldo o bom produto é aquele estabelecido por norma e a estética é normativa nos termos da arte concreta’ [XV Bienal de São Paulo, 1979]”. (Belluzzo, 1999, pp. 138-139)

Contudo, mesmo a perspectiva de trabalho dos artistas não parte unicamente do campo da arte para o da vida, como parecem sugerir os discursos a esse respeito. No catálogo da exposição *Desenho e Design: Amílcar de Castro e Willys de Castro*, o crítico e curador Lorenzo Mammì mostra como o design também funcionava como um “banco de prova” para a arte. É interessante notar como, na descrição de Mammì, as qualidades específicas dos objetos (massa, consistência, peso etc) também são alvo de detido escrutínio por parte dos artistas-designers:

“A relação complexa que o neoconcretismo estabelece entre estrutura formal e experiência estética, que é original não apenas no panorama brasileiro, mas para a arte mundial de sua época, permite recolocar em outros termos, pelo menos em tese, a questão do design. Com efeito, para que um objeto reproduzido em série possa proporcionar o tipo de experiência que a poética neoconcreta exige – para que nele sejam levadas em conta as sensações de massa, consistência e peso, da colocação no espaço e da duração no tempo – é necessário que todos esses fatores possam ser reconduzidos às relações formais do objeto, independentemente da ocasião de sua realização ou exposição. Em outros termos, que seja elaborado um tipo de diagramação gráfica capaz de extrair de si mesma, por assim dizer, a matéria do objeto e o espaço em que ele idealmente se coloca. A produção gráfica de Willys de Castro e de Amílcar de Castro me parece se colocar no cerne dessa questão. Ambos são protagonistas do movimento neoconcreto, e ambos são designers, entre os mais brilhantes que o país produziu. Para ambos, a produção gráfica ou de design não é uma atividade à parte, desligada das poéticas que foram desenvolvidas contemporaneamente. Ao contrário, é imbuída por elas, e delas representa um resultado relevante. Nos dois casos, o



design é um banco de prova, em que são testadas questões que são centrais também para a produção artística: a relação entre projeto e obra realizada, por exemplo, entre o desenho e a coisa; mas também a relação entre experiência estética e objeto.

Apesar das semelhanças, o percurso dos dois artistas é muito diferente. Amilcar se afirmou, como designer, no embate imediato com uma produção em larga escala e extremamente acelerada: o jornal cotidiano. Willys, com poucas exceções, é designer de produtos de pequena tiragem e alta sofisticação: revistas culturais, edições de poesia, convites de exposição. Amilcar resolve na hora, na tipografia. Willys projeta exaustiva e obsessivamente, até os mínimos detalhes, em seu estúdio. Mas não é apenas questão de ocasião: a mesma diferença se encontra na produção artística. Para Amilcar, praticamente não existe uma fase de projeto (ou, em termos mais práticos, de desenho) entre a ideia da obra e a obra realizada: todo traço já é uma coisa, nada existe de intermediário entre pensamento e objeto.” (Mammì, 2009, p. 42)

Este aparente hiato na investigação das características semânticas dos objetos de design em sua relação com a arte é, na verdade, um pequeno mergulho numa de suas características, onde fica claro que mesmo a exploração das qualidades mais cruas ou, por assim dizer, epiteliais da produção industrial, não deixam de ser carregadas de “significações” decisivas para as relações entre design e arte.

Capítulo 5

## Críticas

### Economia política dos signos

Em meados de 2004, o Cooper-Hewitt National Design Museum de Nova York promoveu uma exposição exclusivamente composta por peças de mobiliário produzidas por artistas, denominada Design ≠ Art. Sua curadora, Barbara Bloemink, procurava fornecer material para uma questão central aos debates sobre a relação entre design e arte:

“À medida que avançamos pelo século 21, as distinções entre arte e design devem tornar-se cada vez mais difíceis de definir”.<sup>96</sup> (in Poynor, 2007, p. 94)

No artigo “*Designers for a Day: Sculptors Take a Turn*” [“Designers por um dia: escultores têm a sua vez”], já mencionado neste texto, a colunista Roberta Smith faz uma avaliação sucinta da iniciativa:

“Como um debate sobre se e quando a arte é ou não design, esta exibição se recusa a tomar partido. As diferentes posições estéticas refletidas em seus objetos são explicitadas pelas afirmações dos artistas alinhadas nas paredes. Donald Judd declara que a arte e o design satisfazem propósitos inteiramente diferentes. Scott Burton parece argumentar contra a distinção, afirmando que a arte contemporânea vem estabelecendo uma relação crescentemente ‘relativa’ ou física com relação ao espectador: ‘Ela não se posiciona mais à frente, mas em volta, atrás, sob (literalmente) o público, com uma capacidade operacional’.

Richard Tuttle afirma sabiamente que ‘um grande designer precisa saber tudo, enquanto um artista não precisa saber nada’. John Chamberlain refina belamente o vazio entre eles simplesmente redefinindo a palavra ‘funcional’. E o subversivo artista austríaco Franz West, representado por uma mesa e duas cadeiras de madeira sem acabamento, que vêm acompanhadas de rolos de fita adesiva colorida (elas devem ser decoradas por seus donos ou, nesse caso, pelo público),

---

<sup>96</sup> “As we move forward through the twenty-first century, distinctions between design and art are likely to become increasingly difficult to define.”

essencialmente acaba com todos os outros argumentos: ‘O que importa não é a aparência da arte, mas como é usada’, afirma.

A exposição oferece mais evidências que as fronteiras entre os meios, disciplinas e níveis artísticos erodiram fortemente desde o início dos anos 1970. Especificamente, ilustra que a ênfase minimalista no espaço real, em materiais literais e na produção fabril ajudaram a tornar os limites entre arte e design mais abertos. E, o que é ainda melhor, levanta uma série de questões interessantes, tanto éticas quanto estéticas, sobre os diferentes papéis assumidos pela arte e pelo design – e por artistas e designers.

Com todos esses benefícios, o fato de que a exposição às vezes faça com que alguns visitantes tenham saudades do rigor de um Huebler,<sup>97</sup> a ponto de fazer com que o sangue suba à cabeça, talvez seja um pequeno preço a pagar. Em muitos pontos, ela de fato se parece com uma caríssima loja de móveis, destinada a pessoas com diversas casas, tempo e dinheiro nas mãos, e uma queda por artistas de renome”.<sup>98</sup> (Smith, 2004)

---

<sup>97</sup> Smith se refere aqui ao artista conceitual Douglas Huebler, conhecido pela afirmação “O mundo está cheio de objetos, mais ou menos interessantes. Não pretendo adicionar mais nenhum” [*“The world is full of objects, more or less interesting; I do not wish to add any more.”*]. Essa afirmação, de toda forma, não deve ser levada ao pé da letra, na medida em que a operação de Huebler foi justamente a de imprimi-la e exibi-la como um objeto na exposição “January 5-31, 1969”, organizada pelo curador Seth Siegelaub em janeiro daquele ano.

<sup>98</sup> “As a debate about whether, or when, art is or is not design, this exhibition refuses to take sides. The different aesthetic positions reflected in its objects are seconded in the artists’ statements arrayed on the walls. Donald Judd intones that art and design fulfill two entirely different purposes. Scott Burton seems to argue against the distinction, stating that contemporary art is taking an increasingly “relative,” or physical, relationship to the viewer: contemporary art is taking an increasingly “relative,” or physical, relationship to the viewer: “It will place itself not in front of but around, behind, underneath (literally) the audience in an operational capacity.”

Richard Tuttle states sagely that “a great designer has to know everything while an artist doesn’t have to know anything.” John Chamberlain neatly finesses the gap by simply redefining the word functional. And the subversive Austrian artist Franz West, represented by a plain wood table and two chairs that come with rolls of colored duct tape (they are to be decorated by the owner or, in this case, the public), essentially blows everyone out of the water. “It doesn’t matter what the art looks like but how it’s used,” Mr. West states.

The show offers further evidence that the boundaries between art’s mediums, disciplines and levels have eroded strikingly since the early 1970’s. Specifically, it illustrates that the Minimalists’ emphasis on real space, literal materials and factory production helped open the border between art and design. Better still, it raises all kinds of interesting questions, both ethical and aesthetic, about the different roles played by art and design — and by artists and designers.

Given all these benefits, it may be a small price to pay that “Design Is Not Art” can set one yearning for some Huebleresque restraint and occasionally make the blood boil. At many junctures, it looks like a very expensive home furnishings store, aimed at people with several homes, time and money on their hands, and an infatuation with big-name artists.”

Donald Judd, falecido dez anos antes, teria provavelmente grande dificuldade em autorizar a exposição de seu mobiliário numa exposição dedicada a colocar definitivamente em questão sua concepção quanto às fronteiras entre mobiliário, arquitetura e arte. Ironia ou não, a exposição apoiava-se basicamente em móveis produzidos por artistas minimalistas, demonstrando que, aí também, uma grande variedade de posições sobre o assunto estava confinada.

Independentemente da diferença de posições com relação ao status propriamente artístico das obras, o que interessa é que, em termos de mercado, os valores atribuídos às obras de arte parecem diminuir sua distância com relação aos objetos de design, desde que a assinatura do artistas esteja ali para cancelar a sua valorização. Como bem lembram os artistas da dupla M/M,

“As fronteiras da arte parecem ser infinitamente flexíveis, mas apenas até o ponto em que isso for útil para o mundo da arte. Pense na atual tendência de galerias comerciais exibindo design, seja design histórico, com a exposição de Charlotte Perriand e Jean Preuve na Gagosian LA, ou contemporâneo, como a mesa de Zaha Hadid na Established & Sons, ou, é claro, sua atual exposição.<sup>99</sup> As casas de leilão também têm um grande papel neste processo, com cadeiras e mesas alcançando agora preços associados anteriormente apenas a pinturas e esculturas”.<sup>100</sup> (MM et al., 2007, p. 194)

A valorização dos objetos de design e sua incorporação pelo sistema da arte carregam de tintas mais sombrias a permeabilidade de fronteiras. De todo modo, não é possível responsabilizar apenas o “mundo da arte” por isso. No início de sua conversa com a artista Andrea Zittel, o crítico Benjamin Weil fala do compartilhamento de estratégias comuns entre o design e a arte na “atribuição de valores a objetos”, recuperando assim a noção de “valor agregado”:

---

<sup>99</sup> Não fica claro se a exposição a que M/M se refere ocorreu na Established & Sons ou se se trata da exposição retrospectiva de Zaha Hadid no Guggenheim, ocorrida no mesmo ano da entrevista.

<sup>100</sup> “*The boundaries of art seem to be infinitely flexible, but only to the extent that it is useful to the art world for them to be so. Think of the current trend of commercial galleries exhibiting design: whether it is historical design, with Gagosian LA's Charlotte Perriand and Jean Preuve exhibition, or contemporary design, with Established & Sons' Zaha Hadid table or, of course, your present exhibition. The auction houses also play a*

“Em nossa sociedade de consumo, o desenho industrial representa o valor agregado aos objetos produzidos em massa. O desenho industrial é a chave para a venda de uma ilusão. (...) O desenho industrial não é um meio de produção em si, mas um serviço incluído na cadeia de produção;<sup>101</sup> a arte, ela sugere, também pode ser uma atividade orientada a serviços. Além do mais, o paralelo estabelecido entre a arte e o desenho industrial funcionam de maneira similar no que tange à atribuição de valores a objetos.”<sup>102</sup> (Weil & Zittel, 2007, p. 117)

Lembremos da máxima “O design é a arte do século 20” {\*Weidmann:1998ua}, proferido pelo historiador alemão Dieter Weidmann. Ela ganha conotações bastante distantes daquelas concebidas pelos defensores da “obra de arte total” nas palavras do professor Beat Schneider, que utiliza a frase como epígrafe do capítulo “Design – Arte”, em seu livro *Design – Uma introdução*:

“Essa afirmação deve-se em boa medida à impressão causada pelas duas últimas décadas do século 20, fortemente marcadas pelo ‘design de celebridades’ de efeito midiático. Lembremos que o objeto-estante *Carlton*, de Ettore Sottsass, foi a obra de arte mais retratada na década de 1980.

O design conquistou essa posição amplamente despercebido do meio artístico e contra os princípios das categorias convencionais de arte, como raridade, preciosidade ou máximo nível social. O artista Marcel Duchamp foi um dos primeiros a perceber que as obras de arte não precisam ser necessariamente criadas, mas apenas reconhecidas enquanto tais, que não é mais o fator material, a manipulação de pincel e tinta, martelo e cinzel, mas de ideias e conceitos, o que é decisivo para a arte e para todos os ofícios criativos. Duchamp expôs um objeto anônimo de design, um escorredor para garrafas, e afirmou não tê-lo criado, mas tê-lo descoberto como obra de arte. Em que reside então a diferença entre o escorredor de Duchamp e o espremedor de limões de Philippe Starck ou o descascador

---

*big role in this process with chairs and tables now fetching prices previously only associated with paintings and sculptures.”*

<sup>101</sup> Isso não invalida ou impede que o design ou os designers possam ter influência crítica decisiva sobre esses meios e sobre o modo de produção, como veremos mais adiante. Trata-se apenas de uma diferença de posição com relação ao sistema.

<sup>102</sup> “*Within our consumer society, industrial design represents the added value that is put into mass-produced objects. Industrial design is the key to the selling of an illusion. (...) Industrial design is a service that is included in the chain of production rather than being a means of production itself; art, she suggests, may also be a service-oriented activity. Moreover, the parallel established between art and industrial design reveals*

Rex? Existe realmente uma diferença? Essa é a velha pergunta sobre a distinção entre arte e design”. (Schneider, 2010, p. 221)

Se a atribuição de valor aos objetos depende, em última análise de seu significado, é certo que há diversos dispositivos que contribuem para este fim. Ninguém há de negar que o objeto-estante Carlton possa ser fonte de um poderoso fluxo de significados, do mesmo modo que a cadeira Rietveld ou tantos outros objetos icônicos. Para Jeudy, isso exemplifica, talvez de forma acentuada, o que “a semiologia, na sua época de glória, já o tinha confirmado: o 'sistema dos objetos' (Baudrillard) é, antes de mais nada, apenas um sistema de signos.” (Jeudy, 1999, p. 50) Para os ideais das vanguardas, enlevados pelas perspectivas de superação do sistema capitalista, a essência sónica do sistema de objetos funcionou de forma absolutamente perversa, invertendo seu significado e transformando-os num dos principais motores da acumulação de capital na contemporaneidade. Segundo Foster:

“Alguns podem objetar que este mundo do design total não é novo, que o conluio do estético e do utilitário no comercial data pelo menos do programa de design da Bauhaus nos anos 1920 – e eles estariam certos. Se a primeira Revolução Industrial preparou o campo da economia política, de uma teoria racional da produção material, como Jean Baudrillard demonstrou há muito tempo, a segunda Revolução Industrial, estilizada pela Bauhaus, estendeu esse sistema de valores de troca a todo o domínio dos signos, formas e objetos... em nome do design. De acordo com Baudrillard, a Bauhaus sinalizou um salto quantitativo de uma economia política do produto para uma ‘economia política do signo’, na qual as estruturas da mercadoria e do signo remodelavam-se uma à outra para que as duas pudessem circular como uma só, como produtos-imagem com ‘valor sónico de troca’, assim como o fazem em nosso tempo”.<sup>103</sup> (Foster, 2007, pp. 68-69)

---

*how these two disciplines function similarly, as far as attributing value to objects is concerned.”*

<sup>103</sup> “Some may object that this world of total design is not new - that the conflation of the aesthetic and the utilitarian in the commercial goes back at least to the design programme of the Bauhaus in the 1920s - and they would be right. If the first Industrial Revolution prepared the field of political economy, of a rational theory of material production, as Jean Baudrillard argued long ago, so the second Industrial Revolution, as styled by the Bauhaus, extended this system of exchange value to the whole domain of signs, forms and objects ... in the name of design.’ According to Baudrillard, the Bauhaus signalled a qualitative leap from a political economy of the product to a

No artigo “Please, Eat the Daisies”, publicado em 2001, o artista, curador e crítico Joe Scanlan fala do papel que a “obrigação moral de atribuir bom senso às massas” teve na consumação dessa “economia política do signo”. É interessante notar, contudo, que Scanlan atribui a incorporação dos objetos funcionais pelo mundo dos signos ao seu valor monetário:

“Há um valor monetário a partir do qual qualquer objeto funcional é achatado ao mundo dos signos, obtendo seu significado não de sua função mas do que o valor social daquela função passou a representar. Para atualizar Wittgenstein, o significado não é o valor, mas o preço.

O desgaste entre o desejo de transformação social e a insistência numa estética refinada foi sentido desde que John Ruskin e William Morris lançaram o movimento Arts and Crafts no século 19. Desde então, da Wiener Werkstätte e a Bauhaus a Gustav Stickley e Charles e Ray Eames, a obrigação moral de atribuir bom senso às massas tem prevalecido, não importa quão praticamente inútil ou proibitivamente cara essa cultivação estética possa ser”.<sup>104</sup> (Scanlan, 2007, p. 64)

Scanlan questiona o “valor terapêutico” do movimento Arts and Crafts e as “contradições de sua ingênua agenda econômica”. Mesmo assim, é bom lembrar que os “produtos-imagem” mencionados por Foster não se restringem, como se poderia supor, apenas aos produtos de design, mas se estendem a seus produtores. Ao comentar a “ficção semântica” de Philippe Starck, Jeudy mostra como designers e artistas, novamente aproximados, tendem eles mesmos a se transformar em signos identificados por seus projetos, na esteira do “design de celebridades” mencionado por Schneider:

---

*'political economy of the sign', in which the structures of the commodity and the sign refashioned one another, so that the two could circulate as one, as image-products with 'sign exchange value', as they do in our own time."*

<sup>104</sup> *There is a monetary value at which any functional object gets flattened into the world of signs, accruing the meaning not of its function but of what that function's social value has come to represent. To update Wittgenstein, the meaning is not the use, but the price.*

*The rub between a desire for broad social value and an insistence on refined aesthetics has been felt ever since John Ruskin and William Morris launched the Arts and Crafts movement in the nineteenth century. Ever since, from the Wiener Werkstatt and the Bauhaus to Gustav Stickley and Charles and Ray Eames, the moral obligation to impart good sense on the masses has prevailed, however practically useless or prohibitively expensive that aesthetic cultivation might be".*

“Quando Jean Baudrillard publicou em 1968 *O sistema dos objetos*, existia ainda uma relação estreita entre a constelação dos objetos e os sistemas de representação social. Os objetos eram apreendidos como signos de distinção e a sua disposição espacial era representativa do meio social.<sup>105</sup> Esta relação tem se tornado cada vez mais indeterminada, a heterogeneidade social se fez acompanhar de uma maior uniformização dos objetos e simultaneamente de uma singularidade mais determinante, mais individualizada. Fragmentou-se o sistema das representações sociais, ao mesmo tempo que vem se afirmando o poder absoluto da imagem. A diferença é importante: quando se diz que o 'objeto gera uma imagem', o objeto já não é mais necessariamente o lugar de uma representação social; ele não representa nada porém se apresenta como uma imagem. E se o objeto gera uma imagem, ele também gera uma imagem pública, uma identidade visual. Melhor colocar esta regra de imediato: para o designer, como para o artista, todo objeto criado gera uma identidade visual. Para que deixar acreditar que, em nome de um imperativo econômico e social, o designer teria de se apagar por trás da sua imagem pública?” (Jeudy, 1999, p. 54)

Retomemos: em vez de se apresentar como imagem, o objeto produz uma imagem. Em vez de representar, se apresenta. Sua imagem, por sua vez, gera uma “identidade visual”. Essa identidade visual não é exclusiva do objeto, mas qualifica o designer (ou o artista). Esse dispositivo, amplificado pela atuação da mídia e de outros atores na promoção de celebridades, faz parte do comportamento delineado em fins dos anos 1960 por Guy Debord no livro *A sociedade do espetáculo* (1997). No entanto, segundo Hal Foster, a intensificação desse comportamento levou a uma espécie de auto-alimentação cíclica:

“No livro *A sociedade do espetáculo*, Debord definiu o espetáculo como ‘capital acumulado ao ponto de tornar-se uma imagem’. É claro que o espetáculo apenas intensificou-se nas quatro décadas desde então, ao ponto em que os conglomerados de mídia-comunicação-entretenimento

---

<sup>105</sup> Uma das afirmações feitas por W. A. Dwiggins no texto “*A Technique for Dealing with Artists*” dá dessa característica, associando-a diretamente à arte: “A qualidade artística tem valor comercial porque alcovita o orgulho do proprietário. (Como no exemplo acima: o automóvel estiloso gratifica o orgulho do proprietário.) Podemos parar por aqui. Outras explicações em níveis mais altos da performance humana têm menor valor prático para o homem de negócios.” [“*Artistic quality has commercial value because it panders to an owner's pride. (As in the above instance: the stylish automobile gratifies the owner's pride.) One may stop with that. Other explanations on higher levels of human performance are of less practical value to the businessman*”.] (Dwiggins, 1999)



são os aparelhos ideológicos dominantes em nossa sociedade, poderosos o suficiente para remodelar outras instituições conforme sua aparência – aí incluídos os mundos da arte e da arquitetura.<sup>106</sup> Hoje, portanto, o corolário da definição Debordiana parece igualmente verdadeiro: o espetáculo é ‘uma imagem acumulada ao ponto de tornar-se capital’.<sup>107</sup> (Foster, 2009, p. 30)

Em meados da década de 1990, uma confluência conscientemente articulada entre arte e design procurou, de alguma forma, tomar de assalto esse comportamento para produzir uma instância crítica e democratizadora a partir das relações entre os campos. Sua estratégia utilizava um dos dispositivos de valorização do objeto no processo de sua transformação em signo: a inutilidade.

### O malogro do design art

No capítulo dedicado à relação entre design e arte do livro *A linguagem das coisas*, Deyan Sudjic lança mão da utilidade, não apenas para caracterizar a diferença entre arte e design em termos essenciais, mas também em termos de seu valor:

---

<sup>106</sup> No artigo “Concepções de design no Brasil, de acordo com a revista Veja”, a pesquisadora Ana Claudia Berwanger dá um exemplo de como esses valores são efetivamente construídos pelos meios de comunicação. Em seu levantamento, que incluiu mais de 500 exemplares da revista, Ana Claudia identificou uma série de artigos que reforçam alguns dos aspectos derivados desse mecanismo de atribuição de valores aos objetos e à disciplina do design como um todo: “Os valores em evidência nestas reportagens [da Revista Veja] são o lazer, o estilo de vida singular, o descompromisso, a busca por sensações novas e agradáveis, o exercício da subjetividade e a busca por distinção social, através do consumo de objetos notáveis, exclusivos e raros. Nelas o design é ligado à aparência, à efemeridade, ao consumismo e à experiência sensorial hedonista. Há também um aspecto prático permeando estes artigos, pois as empresas assumem a conquista de seus mercados pela exploração do valor lúdico. Como veremos a seguir, o design nem sempre é apresentado de forma positiva neste enquadramento eufórico.” (Berwanger, 2008)

<sup>107</sup> “*In The Society of the Spectacle (1967) Debord defined spectacle as ‘capital accumulated to the point where it becomes an image’. Of course spectacle has only become more intensive in the four decades since then, to the point where media-communication-and-entertainment conglomerates are the dominant ideological apparatuses in our society, powerful enough to refashion other institutions in their guise, art and architecture worlds included. Today, then, the corollary of the Debordian definition appears true as well: spectacle is “an image accumulated to the point where it becomes capital.”*”

“É um paradoxo curioso que até o mais materialista de nós tenda a dar mais valor ao que pode ser chamado de inútil do que ao útil. Inútil não no sentido de não ter finalidade, mas sim de não ter utilidade, ou, pelo menos, não muita. (...) E, num nível mais fundamental, enquanto a arte é inútil, o design é útil. Portanto, Picasso é uma figura muito mais central para a cultura do século 20 do que Le Corbusier, e Guernica, se algum dia fosse vendido, alcançaria um preço muito mais alto do que a Unité d'Habitation.” (Sudjic, 2010, p. 167)

Sudjic não fala de função, mas de utilidade. Outras finalidades, ou seja, outras funções são aqui admitidas. Como vimos mais acima, a economia política da transformação dos objetos e de seus autores em signos não tem, de fato, a utilidade como um de seus principais dispositivos.

Um dos teóricos que primeiro trataram da relação entre inutilidade e valor estético foi o economista e sociólogo norueguês Thorstein Veblen, autor do clássico *A Teoria da Classe Ociosa*. Os conceitos de Veblen e suas conclusões, por sua vez, serviram de trampolim para a constituição de um movimento crítico denominado design art, surgido dentro do âmbito da arte na década de 1990, que teve em Joe Scanlan um de seus principais teóricos – e críticos. O trecho abaixo, extraído do artigo “*Please, Eat the Daisies*” [“Por favor, coma as margaridas”] (originalmente publicado na revista *Art Issues* em 2001), no qual Scanlan faz um balanço do movimento, mostra como sua estratégia originava-se, ao menos em princípio, em reação à hipocrisia da “eliminação do ornamento”:

“*A Teoria da classe ociosa* (1889), na qual [Thorstein Veblen] elaborou conceitos duradouros como a emulação pecuniária, o consumo conspicuo e o desperdício honroso (...), não sendo contudo uma mera sátira de classes (...), também mergulha na economia das coisas em si e em como seus méritos estéticos aumentam na proporção direta de sua aparente inutilidade. Como descreveu Veblen, o desperdício conspicuo não implica necessariamente em que o valor estético de um objeto é proporcional ao seu grau de ornamentação, uma vez que sua concepção de beleza também tinha espaço para o valor do labor e da proficiência técnica. Ao contrário de seu contemporâneo Adolf Loos, o arquiteto austríaco autor de ‘Ornamento e crime’, Veblen entendeu que a eliminação do ornamento na arquitetura não significava necessariamente uma redução do desperdício. Uma vez que a estética da máquina da

arquitetura moderna requeria não apenas a eliminação do ornamento mas também a eliminação das evidências dessa eliminação, Veblen sabia que o trabalho requerido para fabricar a ausência de ornamento poderia ser mais excessivo que a própria ornamentação.

Temos nos voltado ultimamente a Veblen porque seu ceticismo inato relativo a todas as coisas inúteis pode lançar alguma luz sobre a atual tendência do design como arte. O design art poderia ser definido livremente como qualquer obra de arte que procura jogar com o lugar, a função e o estilo da arte ao misturá-la com a arquitetura, o mobiliário e o design gráfico”.<sup>108</sup> (Scanlan, 2007, p. 61)

Livremente baseada nas contradições econômicas internas ao movimento moderno, a estratégia do design art passa por ampliar o poder de alcance da arte para expor seus objetos a uma situação paradoxal provocada pela intensificação tanto da utilidade quanto da inutilidade num único objeto, produzindo uma tensão – em tese desalienadora – entre o desejo de usar e o instinto de preservar:

“O que parece ser crucial ao design art em todas as suas formas é que uma espécie de deslizamento ocorre entre onde a arte está, como ela aparece e o que ela faz. Em contraste com as críticas institucionais de Michael Asher ou Louise Lawler, o design art não chama a atenção para o lugar ou a função da arte de forma a questionar sua autoridade cultural. Em vez disso, tenta expandir a acessibilidade da arte ao maquinar outras maneiras mais pragmáticas de empreender sua recepção e uso. Onde a crítica institucional pretende romper a ilusão da autoridade cultural ao revelar os mecanismos que a escoram, o design art procura democratizar essa autoridade providenciando uma iluminação agradável e cadeiras

---

<sup>108</sup> “*The Theory of The Leisure Class* (1899), in which he elaborated such lasting concepts as pecuniary emulation, conspicuous consumption and honorific waste. (...) Not a mere class satire, however, *The Theory of The Leisure Class* also delves into the economics of things themselves, and how their aesthetic merits increase in direct proportion to their apparent uselessness. As Veblen described it, conspicuous waste doesn't necessarily imply that the more ornate an object is the more aesthetic value it has, since an eye for technical proficiency and labour also figured into Veblen's accounting of beauty. Contrary to his contemporary Adolph Loos, the Austrian architect and author of 'Ornament and Crime', Veblen understood that the elimination of ornament from architecture did not necessarily mean a reduction of waste. Since Modern architecture's machine aesthetics required not only the elimination of ornament but also the elimination of that elimination's evidence, Veblen knew that the labour required in fabricating an absence of ornament could be more excessive than ornamentation itself. We have been pining for Veblen lately because his innate skepticism of all things useless might shed some light on the current trend of design as art. Design art could be defined

confortáveis. A crítica institucional baseia-se em argumentação; o design art, na mercancia.

O design art frequentemente se apresenta em competição direta com os campos comerciais de que se apropria – arquitetura, design de interiores, design gráfico, desenho industrial – correndo dessa forma o admirável risco de ser descartado como qualquer outro objeto de consumo ou estilo, maculando a arte da mesma forma que Veblen maculou a economia ao introduzir nela as contingências da vida real. Em suas formas mais bem-sucedidas e radicais, o design art joga dois impulsos humanos um contra o outro (consumo e preservação) ao incorporar uma utilidade ao objeto de arte que ameaça seu bem-estar físico. À medida que o bom design art se desgasta com o tempo, nosso desejo por beleza e utilidade coalescem de tal modo a confundir nossas motivações, fazendo com que o ato de evitar seu uso e a destruição da beleza pareça ser alternadamente razoável e perverso”.<sup>109</sup> (Scanlan, 2007, p. 63)<sup>110</sup>

---

*loosely as any artwork that attempts to play with the place, function, and style of art by commingling it with architecture, furniture and graphic design.”*

<sup>109</sup> “What seems crucial to design art in all its forms is that some sort of slippage occur between where art is, how it looks, and what it does. In contrast to the institutional critiques of Michael Asher or Louise Lawler, design art does not call attention to the place and function of art in order to question its cultural authority. Rather, it attempts to expand the accessibility of art by contriving other, more pragmatic ways of engaging its reception and use. Where institutional critique hopes to disrupt the illusion of cultural authority by revealing the mechanisms that buttress it, design art hopes to democratize that authority by providing mood lighting and comfortable chairs. Institutional critique is based on argumentation; design art on salesmanship. Design art frequently presents itself in direct competition with the commercial fields from which it borrows - architecture, interior design, graphic design, industrial design - and thus runs the admirable risk of being expended just like any other consumable object or style, soiling art just as Veblen soiled economics by introducing real-life contingencies. In its most successful and radical forms, design art pits one human impulse (consumption) against another (preservation) by incorporating a utility in the art object that threatens its physical well being. As good design art plays itself out over time, our desire for beauty and utility coalesce in such a way as to confuse our motivations, making the avoidance of use and the destruction of beauty seem at turns both sensible and perverse”.

<sup>110</sup> As relações críticas entre arte e design envolvendo ironia, apropriação e outros procedimentos não se restringem de forma alguma ao design art. Como já foi mencionado anteriormente, a Pop Art e inúmeras outras produções o fizeram. Em seu texto “What Happened to Total Design?” [“O que aconteceu com o design total?”], Dan Graham descreve uma operação similar produzida por Richard Chamberlain: “As primeiras esculturas eram o produto final de um processo no qual carros outrora elegantes, agora transformados em lixo, eram novamente transformados pelo artista na ‘elegância’ de objetos esculturais, da alta cultura [*high-art*]. O espectador tinha consciência da ironia cultural e estética embutida no questionamento do efeito do consumo de massa tanto no gosto vernacular quanto na estética da alta cultura [*high-art*] feito por [Richard] Chamberlain. Havia também uma certa ironia social relacionada à economia envolvida no ethos da obsolescência programada tanto para os objetos quanto para os estilos da arte popular e da arte de elite”. [“*The earlier sculptures were the end product of a process in which formerly elegant cars, now turned to junk, were*

Os tiros do design art, contudo, parecem ter saído por diversas culatras. Com relação às expectativas de aproximação frutífera da arte com o design, o movimento reforçou a posição hierarquicamente superior da arte, segundo Rick Poynor:

“Uma questão chave para se ter em mente ao pensar sobre o design art é que toda arte é projetada [designed], mesmo quando se esforça para parecer que não é’, escreve Coles. Ele espera encorajar ‘uma abordagem mais flexível do design’ e quem poderia discordar disso? Mas a maneira pela qual ele o faz, sejam quais forem os benefícios para os artistas, apenas termina por confirmar que a arte permanece como o termo dominante da relação. (...) mas essa parece ser uma via de mão única, já que ninguém está fazendo a viagem na outra direção”.<sup>111</sup> (Poynor, 2007, p. 95)

Para o próprio Scanlan, a perversão que dava valor ao design art gerou outra, menos valorosa, dando aos próprios artistas um alibi para se afastarem da arte, no sentido dos riscos em que a atividade implicaria:

“Aí jaz nosso desapontamento com a ideia de design como arte. Não importa o quanto admiremos a perversão de criar objetos úteis cujo valor não obstante advém da distinção pecuniária de sua inutilidade, invocar o design e a função como um esquivar-se de fazer arte denuncia uma inquietante falta de coragem. Nutrimos um desapontamento filosófico pelo duplo padrão profissional praticado pelos próprios artistas-designers, cuja necessidade de fazer com que a arte pareça útil – sem correr o risco de sê-lo – nos atinge como algo tímido e triste”.<sup>112</sup> (Scanlan, 2007, p. 65)

---

*again transformed by the artist into the 'elegance' of sculptural, high-art objects. The art viewer was aware of the cultural and aesthetic irony in Chamberlain's questioning of the effect of mass consumption on both vernacular taste and high-art aesthetics. There was also a certain social irony concerning the economics involved in the ethos of built-in obsolescence for both popular and fine art objects and styles.”]*  
{Graham:1986te} A diferença, no caso do design art, está no conluio entre ambas as partes.

<sup>111</sup> “A key issue to keep in mind while thinking through design art is that all art is designed even if it endeavours to appear otherwise’, writes Coles. He hopes to encourage ‘a more flexible approach towards design’ and who could argue with that? But the way he goes about it, whatever the benefits might be for artists, only ends up confirming that art remains the dominant term in the relationship. (...) but it appears to be a one-way street since no one is travelling in the other direction.”

<sup>112</sup> “Therein lies our disappointment with the idea of design as art. No matter how much we admire the perversion of creating useful objects whose value nonetheless stems from the pecuniary distinction of their uselessness, invoking design and function

Finalmente, o design art ajudou a criar, não se sabe em que medida de revelia (e esse seria um assunto interessante a ser investigado) um mercado verdadeiramente híbrido, que soterrou definitivamente as intenções originais do movimento, conforme aponta Rick Poynor:

“O fato é que o design art é um conceito tão atraente para alguns marchands, galerias e colecionadores que a ideia foi instantaneamente transformada em mercadoria. O website da feira de arte Design-Art London, em 2007, apresentava a seguinte afirmação: ‘Uma boa peça de design, seja ela um edifício ou uma chávena agora é visto como uma obra de arte que calhou de ter um propósito. O design e a arte não podem mais ser mantidos separados. Como uma boa obra de arte, uma boa obra de design pode surpreender, chocar ou enojá-lo, fazê-lo rir ou chorar, mas jamais irá deixá-lo indiferente’. Esqueça o discurso crítico: agora temos à mão termos amigáveis para esta emocionante arte nova, que trata de design e é um pouco parecida com design, e que você pode querer comprar!”<sup>113</sup> (Poynor, 2009, p. 35)

Sugado pelo redemoinho do mercado, o design art já deixou há algum tempo de ter qualquer capacidade de reter seu nome original, passando a se associar ao segmento de luxo que engloba arte, design, arquitetura e o que mais estiver ao seu alcance. Mais de quinze anos depois dos primeiros passos do design art, seus ecos longínquos chegaram a São Paulo já completamente transfigurados, como atesta o press-release do evento Design São Paulo, ocorrido na Oca do Parque do Ibirapuera em 2010:

“O Design São Paulo será a incorporação essencial do design *high-end*, que é o traço focado em peças de mobiliário e iluminação e também

---

*as a foil for making art betrays a troubling lack of nerve. We harbour a philosophical disappointment in the professional double standard practised by design artists themselves, whose need for art to appear useful – without the risk of being so – strikes us as timid and sad”.*

<sup>113</sup> “The fact is that design art as a concept is so appealing to some dealers, galleries and collectors that the idea has been instantly commodified, The website for the Design-Art London art fair in 2007 featured this statement: ‘A good piece of design whether it be a building or a teapot is now seen as a work of art that just happens to have a purpose. Design and art can no longer be kept apart. Like a good work of art. a good work of design can surprise, shock or sicken you, make you laugh or cry, but will never leave you indifferent.’ Forget the critical discourse: we now have handy, friendly terms for this exciting new art, which is about design and a bit design-like, and which you might care to buy!”

em objetos de interior, com a condição primeira de serem peças únicas ou com edição limitada em até 150 unidades”.<sup>114</sup> (“Na Oca de Niemeyer, o Design São Paulo – o primeiro evento internacional dessa modalidade de arte no Brasil,” 2011)

Não é intenção deste trabalho rastrear os movimentos desse mercado, mas apenas de apontar como o incentivo a essa maquinação que dissolve design e arte num novo produto acaba, de certa forma, reforçando todos os mal-entendidos de que este trabalho tem tratado até agora.

O efeito disso, a curto prazo, pode ser um recrudescimento das visões mais conservadoras a respeito dessa relação, levando a reconsiderar o design sob pontos de vista já há muito desgastados como o da mera solução de problemas:

“A ideologia do design está vinculada à solução de problemas. Agora nos oferecem uma categoria inteiramente diferente de objeto. Não é uma categoria que tenha probabilidade de, a curto prazo, fazer muito para mudar as posições relativas da arte e do design na hierarquia social. O que fará é alimentar o que pode ser uma explosão de curta duração de novas obras extravagantes”. (Sudjic, 2010, p. 216)

Durante uma das mesas-redondas do evento AC/DC, Paola Antonelli, reforçando o caráter conservador dessa dinâmica do mercado no que diz respeito à manutenção de hierarquias, afirmou:

“De repente o mercado de arte, as pessoas que normalmente comprem arte, acharam que era interessante começar a comprar design. Contudo, não vá pensar que eles o consideram como arte. Eles não o fazem. Como disse Peter Saville, é ‘arte light’ em seu esquema mental. Nas feiras de arte, é sempre um pavilhão separado, em algum outro lugar. É como um antepasto, como um pouco de caviar, um pouco de salmão, antes do prato principal”.<sup>115</sup> (Antonelli, 2009, p. 72)

---

<sup>114</sup> O evento, dedicado em sua primeira edição aos Irmãos Campana, promoveu uma série de encontros e debates sobre o tema. Em alguns deles, os artistas eram convidados a se pronunciar a respeito do eventual desconforto de produzir objetos não funcionais. Noutra ocasião, a galerista Maria Baró afirmou que a diferença entre o design e a arte é que “o artista parte das ideias, enquanto o designer parte dos materiais”. As relações entre design e arte correm, efetivamente, o risco de ingressar em terrenos muito pantanosos por aqui.

<sup>115</sup> “As of a sudden the art market, the people that usually buy art, found it interesting to start buying design. However, don’t be fooled into thinking that they consider it as

Bernard Darras completa o panorama, apontando para um processo que denomina de “museificação” e nomeando os objetos resultantes dessa operação de “semióforos”:

“Atualmente, certos objetos e imagens das artes aplicadas e mesmo do design operam como substitutos de uma obra de arte para a classe média, que pode portanto adquirir, a um custo moderado, objetos mais ou menos únicos em séries limitadas. Mas este nicho da ‘Arte & Design’ ainda se situa na parte mais baixa da hierarquia da obra de arte e na parte mais alta da hierarquia do design. Esses ‘trabalhos’ e seus criadores entram no mercado da arte e dos museus à medida que o valor da arte está se tornando diluído, que o criador adquire um papel e um status social próximo ao do artista, que a classe média contribui para a formação do gosto e do julgamento do gosto e que o processo de ‘museificação’ completa a trajetória dos ‘semióforos’: esses objetos que adquirem um valor de signo enquanto perdem seu valor de uso”. (Pomian, 1978, 1987 e Danto, 1996).<sup>116</sup> (Darras, 2006, p. 15)

A ironia de toda a situação é que, justamente no momento em que design e arte pareciam ter se juntado para promover reflexão crítica, produziram um resultado que pode ser considerado, na melhor das hipóteses, mais acrítico e conservador quanto as academias da primeira Revolução Industrial. Duas questões surgem daí. Em primeiro lugar, será que a aproximação entre design e arte tende a produzir, no âmbito mais geral da economia política e do sistema de valores sociais, resultados sempre conservadores? Finalmente, será que o design tem, efetivamente, qualquer possibilidade de exercer um papel crítico na sociedade, impulsionado ou não pela arte? As visões a esse respeito são variadas.

---

*art. They do not, as Peter Saville said, in their mindset is ‘art lite.’ In art fairs, it is always a separate pavillion, somewhere else. It is like the appetizer, like a little caviar, a little salmon before you get to the main course”.*

<sup>116</sup> “Today, certain objects and images of applied arts and even of design operate as substitutes for a work of art for the middle class who can therefore afford, at a moderate cost, more or less unique objects in limited series. But this ‘Art & Design’ niche is still situated at the bottom of the hierarchy of artwork and at the top of that of design. These ‘works’ and their creators enter the art market and museums while the value of art is becoming diluted, and that the creator acquires a role and a social status close that of the artist, that the middle class contributes to the formation of taste and judgement of taste and that the processes of ‘museification’ complete the trajectory of semiophores: these objects that acquire a value of sign while losing their value of usage”.



### **As possibilidades e os impasses da crítica**

Os tiros pela culatra do design art, de certa forma, são algumas dentre as muitas falhas das estratégias críticas encampadas pela arte, pelo design e por muitas outras atividades. A enorme capacidade do sistema capitalista para neutralizar a crítica, incorporando-a ao seu modo de funcionamento, não é nenhuma novidade. O perigo da falha ou o curto alcance de certo ímpeto crítico faz às vezes com que bons teóricos duvidem de sua legitimidade. Nas últimas páginas do capítulo sobre arte e design do livro *A linguagem das coisas*, Deyan Sudjic faz exatamente isso, operando uma separação entre design e arte exatamente com base em sua capacidade crítica:

“A arte cria uma linguagem à qual o design responde. O design também tem o seu papel na criação de um vocabulário visual que molda o que os artistas fazem. Mas, em última análise, é a capacidade crítica e de questionamento de um artista que justifica o que ele faz. Para um designer, fazer um objeto crítico é cuspir no prato em que come. Sem o comércio, o desenho industrial não pode existir. Mas agora temos uma geração que produz não só design que aspira a ser arte, mas até objetos industriais que também sugerem certo desligamento de considerações materialistas. Philippe Starck propõe que uma réplica folheada a ouro de um fuzil de assalto Kaláchnikov seja uma base adequada para uma luminária de mesa, e sugere, de modo um tanto velado, àqueles que questionam seu gosto, tratar-se de uma obra que pretende ser uma crítica.

Se isso for ironia, é uma ironia que provavelmente não é captada pelos senhores da guerra tchetchenos ou pelos chefões colombianos, que considerariam o objeto um acessório simpático para suas salas de estar. Sendo o design em si produto do sistema industrial, em um determinado nível, a própria ideia de uma dimensão crítica no design, e a criação de objetos que se distanciam do sistema que os enseja, é uma proposta paradoxal. É como se uma campanha publicitária algum dia pudesse fazer uma crítica autêntica da ideia de propaganda – embora haja muita gente pronta para fazer uma tentativa.” (Sudjic, 2010, p. 211)

A afirmação de que o design não poderia existir sem o comércio parece óbvia mas, sobretudo levando-se em conta o contexto atual, não

se poderia dizer o mesmo da arte? Em que medida é possível ignorar as estruturas e instituições de troca que a tornam possível como espaço de ação? Porque não considerar esse aspecto ao condenar o design a uma impossibilidade crítica? Não seria a capacidade de renovação crítica da arte em meio a um sistema de trocas altamente complexo uma lição para o design nesse sentido?

Ellen Lupton, com propriedade, lembra que, se a vida cotidiana (na qual se inclui o comércio) está na base do design moderno, isso não ocorreu sem um profundo sentido de distanciamento crítico:

“A crença numa distância entre o design e a vida cotidiana foi um dos princípios fundamentais do modernismo, que instalou uma barreira entre a cultura de consumo e a vanguarda crítica. Desse modo, William Morris projetou objetos que iam contra a ética da máquina de então: ele opôs o naturalismo com a abstração, o artifício com a honestidade e a ilusão da profundidade com a afirmação da superfície. Morris criou uma consciência para o design e também uma conscientização – um senso de distância entre uma minoria filosófica e uma maioria comercial governada pelos apetites do mercado.

Morris iniciou o ideal modernista do designer como crítico, uma figura que se afasta da corrente principal e apresenta visões alternativas. O designer-como-crítico não é simplesmente uma extensão obediente do marketing, mas aspira a ir além do que as pessoas já querem e a ensiná-las a quererem algo melhor”.<sup>117</sup> (Lupton, 1994, p. 105)

Segundo Lupton, os problemas enfrentados pela crítica no modernismo não estão relacionados à essência ou à validade da própria crítica, mas à sua localização com relação ao âmbito da cultura:

“A crise do modernismo jaz em seu desejo contraditório de ocupar um lugar fora da sociedade ao mesmo tempo em que a transforma; sua

---

<sup>117</sup> “The belief in a distance between design and everyday life was one of the founding principles of Modernism, which posed a divide between the consumer culture and a critical avant-garde. Thus William Morris designed objects which stood against the machine ethic of the day: he opposed naturalism with abstraction, artifice with honesty, and the illusion of depth with the affirmation of surface. Morris created a conscience for design, and also a consciousness—a sense of distance between a philosophical minority and a commercial majority governed by the appetites of the marketplace.

Morris initiated the Modernist ideal of the designer as critic, a figure who stands aside from the mainstream and presents alternative visions. The designer-as-critic is not simply an obedient extension of marketing, but aspires to go beyond what people already want, and teach them to want something better”.

postura crítica precisa agora ser relocada como uma análise de dentro da cultura, em lugar de uma crítica que vem de cima”.<sup>118</sup> (Lupton, 1994, p. 108)

Quando Sudjic sugere ironicamente que há “muita gente pronta para fazer uma tentativa”, não deixa de ter razão. Em muitas das passagens deste trabalho, diversos discursos de designers mais ou menos próximos do âmbito da arte (Superflex, M/M, Dunne & Raby etc.) dizem respeito exatamente a isso. Menos que uma luta quixotesca, essa parece ser uma fonte de inspiração para a conquista de espaços mais relevantes para o design no panorama cultural. Em entrevista ao escritor norte-americano Kurt Andersen, o designer Tibor Kalman dá uma visão pessoal dessa postura marginal como uma atualização da tradição crítica modernista:

“Andersen: Você acha que o design se desenvolve de forma análoga à arte?

Kalman: Adotar coisas como a lanchonete e a loja de donuts<sup>119</sup> (vernacular) foi uma forma de rejeitar o passado formal do design gráfico, da mesma forma como a arte abstrata e o modernismo haviam rejeitado o passado. Foi uma maneira de rejeitar esta cultura em que tudo era belo demais para ser posto em palavras e, ao mesmo tempo, não queria dizer nada. Foi uma maneira de afrontar o nariz empinado do *establishment*. Porque eu sempre procurei permanecer um outsider. Comecei como um outsider, tendo nascido em outro país e sendo incrivelmente comercial e vernacular. Eu sempre tentei – nem sempre consegui, mas sempre tentei – fazer coisas que levantassem questões em todos os projetos que fazíamos, fosse ao batizar um bloco de apartamentos em Manhattan com o nome de uma praça comunista [Red Square na Houston Street], antes da queda do muro, ou simplesmente ao compor tipografia de cabeça para baixo”.<sup>120</sup> (Andersen, 2000, pp. 396-397)

---

<sup>118</sup> “*The crisis of Modernism lies in the contradictory desire to occupy a place outside of society while at the same time transforming it; its critical stance must now be relocated as an analysis from within culture, rather than a critique from above*”.

<sup>119</sup> Kalman se refere aqui a dois estabelecimentos comerciais para os quais produziu trabalhos de design em troca de alimentação.

<sup>120</sup> ANDERSEN: *Do you think graphic design evolves in a way that's analogous to art?*  
KALMAN: *To embrace something like diner and donut-shop [vernacular] was a way of rejecting graphic design's formal past, the way that abstract art rejected the past, the way that modernism rejected the past. It was a way of rejecting this culture where everything was too beautiful for words, and was meaningless. It was a very nice way to snub the nose of the establishment. Because I've always tried to stay an outsider. I started as an outsider, being born in another country, and sort of being incredibly commercial and vernacular. I have always tried-I have not always succeeded, but have always tried-to make things that would call something into question on every project*

Kalman lança um olhar suspeito sobre o potencial hipócrita do belo, ao mesmo tempo em que admite que nem todas as suas tentativas de levantar questões foram bem-sucedidas. O debate em torno dessa questão é acirrado.

No texto “*Ästhetische Existenz*” [“Existência estética”], que faz parte do livro *Die Welt als Entwurf* [O mundo como projeto], publicado em 1991, Otl Aicher acusa a arte – e, por tabela, posturas como a de Kalman – de, ao “portar-se mal” estar atuando precisamente em favor dos negócios:

“É preciso poder portar-se mal. A arte sempre se portou mal. Nos dias de hoje, segue-se daí que quem se comporta mal faz arte, é uma obra de arte. Só se destaca quem é diferente. Eis a verdadeira razão para a conexão entre a arte e os negócios. Só pode fazer negócio quem é tão diferente quanto a arte. A arte é o domínio do diferente. O normal não é arte. O apropriado também não. A arte se legitimada pelo compromisso de ser sempre diferente. Quem pinta como sempre se pintou não é um artista, é um epígono. Noutros tempos, procurava-se unir o criativo ao útil, o criativo à razão. Pensava-se ser possível fazer coisas úteis que fossem belas e bem feitas”.<sup>121</sup> (Aicher, 1991, p. 37)

É mais uma vez o caso de perguntar se as “coisas úteis, belas e bem feitas” também não servem aos negócios. A resposta, já sabida, apenas leva de volta à elasticidade do capitalismo, inviabilizando o argumento da conexão ou desconexão das atividades com os negócios, tanto como argumento moral para a sua desqualificação (Aicher), quanto como constatação de impossibilidade crítica (Sudjic).<sup>122</sup>

---

*we would do, whether it was by naming an apartment building after a Communist square [Red Square on Houston Street in Manhattan] before the Wall came down, or whether it was running type upside down.”*

<sup>121</sup> “man muß sich danebennehmen können. die kunst hat sich immer danebenbenommen. daraus wird heute gefolgert: wer sich danebenbenimmt, macht kunst, ist ein kunstwerk. nur das fällt auf, was anders ist. dies ist der wahre grund für die heutige liaison von kunst und geschäft. geschäfte machen kann nur, wer so anders ist wie die kunst. die kunst ist die domäne des ganz anderen. das normale ist keine kunst. auch das sinnvolle ist keine kunst. die kunst ist legitimiert durch den anspruch, es immer ganz anders zu machen. wer so malt, wie man immer gemalt hat, ist kein künstler, sondern ein epigone. eine zeitlang gab es den versuch, das schöpferische mit dem nützlichen zu verbinden, das kreative mit dem vernünftigen. man meinte, auch nützliches könnte gut gemacht sein und schön aussehen”.

<sup>122</sup> É importante notar que, por trás desse deslize conservador, a crítica de Otl Aicher às visões idealistas da arte em contraposição à necessidade de o design operar no mundo

De fato, os designers que se resignam a fazer “coisas úteis, belas e bem feitas” parecem estar cedendo o terreno de design a quem, não o fazendo, coloca-se em posição de abrir novas possibilidades no campo do projeto, como sugere a artista espanhola Alicia Framis:

“As pessoas nos chamam regularmente, a meus colegas e eu, para criar novos conceitos para arquitetura, espaço, óperas, hospitais, porque esses clientes não querem mais chamar arquitetos e designers. Eles não querem mais fazer um objeto bonito. O que eles querem é ter uma busca, uma profundidade necessária na sociedade”.<sup>123</sup> (in Foster et al., 2009, p. 64)

Como ocorre em toda estrutura conservadora, as iniciativas críticas tendem a ser desconsideradas com muita rapidez por serem essencialmente contraditórias. O problema, contudo, parece ter menos a ver com as contradições internas da crítica que com a falta de massa crítica decorrente da predominância das visões conservadoras, como sugere o arquiteto italiano Gaetano Pesce:

“O design hoje é uma linguagem aberta à realidade, uma expressão aberta. É possível expressar pontos de vista religiosos e existenciais. O problema é que os estudantes não sabem como fazê-lo porque ninguém os ensina. Esta é a razão da crise. Não me lembro de ter encontrado um único colega capaz de romper barreiras. Estávamos falando de artistas. A definição de um artista é a de uma pessoa que quebra limites. Todos os meus colegas mantêm as barreiras como são. Eles vêm para a cena cultural e mantêm tudo como está. Isso é muito reacionário”.<sup>124</sup> (in Foster et al., 2009, p. 60)

---

real são absolutamente pertinentes e válidas. O erro, neste caso, é apenas o de tratar a arte como se ela e o idealismo fossem a mesma coisa.

<sup>123</sup> “People regularly call on us, my colleagues and I, to create new concepts for architecture, spaces, operas, hospitals, because these clients no longer want to call an architect or a designer. They no longer want to make a beautiful object. What they want is to have a seeking, a depth that is necessary in society.”

<sup>124</sup> “Design today is a language open to reality, an open expression. You can express religious points of view, existential points of view. The problem is that the students don't know how to do that because nobody teaches them. That is the reason for the crisis. I don't remember meeting one single colleague able to push the boundaries. Before we were talking about artists. The definition of an artist is a person who is breaking boundaries. All my colleagues keep the boundaries as they are. They come to the scene of culture and keep everything as it is. This is very reactionary.”

Se as investidas da crítica não têm garantia de sucesso a priori, manter as coisas como são ou fazê-las como sempre foram feitas é, a essa altura dos acontecimentos, garantia certa de fracasso. A direção a seguir parece ser a busca pelo próprio aprofundamento da crítica, com o que a melhor produção artística parece ter muito a contribuir. No manifesto “Estamos aqui para sermos maus”, originalmente publicado em 1990 na revista *Print*, os designers Tibor Kalman e Karrie Jacobs fazem um apelo contundente em favor da adoção de uma “integridade artística” por parte dos designers:

“Há muita comunicação e produção de imagens estratégicas acontecendo em empresas de design, muita pesquisa quantitativa. E nada disso se parece muito com design. Não com a parte do design que tem a ver com a arte. Não a parte do design que tem a ver com ideias. Talvez nem com a parte que tem a ver com estilo. Parece com negócios. Seguro e monótono. (...) A forma de minimizar os riscos financeiros no design é minimizar os riscos estéticos. (...) Precisamos esquecer o que aprendemos na escola sobre o que é apropriado. Precisamos jogar fora todas aquelas frases esquisitas ensinadas em seminários caríssimos sobre ‘fazer sua mensagem chegar até o cliente’. Temos que aprender a ouvir nossos instintos guturais em vez da retórica corporativa. Temos que ser corajosos e maus. Se formos maus, podemos ser a consciência estética do mundo dos negócios. Podemos quebrar o ciclo da complacência. Podemos obstruir a linha de produção que cospe uma bobagem igual e sem graça após a outra. Podemos dizer: ‘Porque não fazer algo com integridade artística ou coragem ideológica?’. Podemos dizer: ‘Por que não fazer algo que nos obrigue a reescrever a definição de bom design?’ Mais que tudo, ser mau é recapturar a ideia de que o designer é um representante – quase um missionário – da arte dentro do mundo dos negócios. Nós não estamos aí para dar a eles segurança e conveniência. Não estamos aí para ajudar nossos clientes a erradicar tudo o que possa ser visualmente interessante da face da terra. Estamos aqui para fazê-los pensar sobre um design que seja perigoso e imprevisível. Estamos aqui para injetar arte no comércio. Estamos aqui para sermos maus”.<sup>125</sup> (Kalman & Jacobs, 1990, p. 125)

---

<sup>125</sup> “There’s a lot of strategic communicating and imaging going on at design firms, a lot of quantitative research. And none of it sounds much like design. Not the part of design that has to do with art. Not the part of design that has to do with ideas. Maybe not even the part that has to do with style. It sounds like business. Safe and boring. (...) The way to minimize financial risks in design is to minimize the esthetic risks. (...) We have to forget about what we learned in design school about appropriateness. We have to dump all those awkward phrases taught at overpriced client seminars on “Getting

Ainda que invertido, o tom abertamente maniqueísta de Kalman e Jacobs dão o que pensar do ponto de vista disciplinar. A visão de ambos, de fato, parece ser irrealizável na prática – a não ser às custas da transformação de utopia em autoritarismo. Por outro lado, é impossível afirmar que o ímpeto do manifesto não seja, cada vez mais, relevante. O campo do design parece ser, mesmo, um campo de batalha, um campo essencialmente contraditório, que dificilmente é capaz de lidar com o que Rick Poynor chama de “a realidade de sua própria condição”:

“Para mim, muito dessa atividade contemporânea do design, mesmo a do design que afeta crítica, está numa condição de má-fé. Ela simplesmente se recusa a falar sobre a realidade de sua própria condição. E se não o fizer, não vejo como possa avançar de forma alguma”.<sup>126</sup> (in Foster et al., 2009, p. 59)

Qual é essa realidade? Qual a essência dessa contradição? Porque a constância da batalha? A esse respeito, pouco resta a fazer senão invocar um longo trecho do texto fundamental do filósofo tcheco Vilém Flusser “Sobre a palavra design” escrito na década de 1970, no qual o filósofo lança mão de uma profusa análise etimológica para desentranhar o engodo inseparável da atividade projetual:

“Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como substantivo significa, entre outras coisas, ‘propósito’, ‘plano’, ‘intenção’, ‘meta’, ‘esquema maligno’, ‘conspiração’, ‘forma’, ‘estrutura básica’, e todos esses e outros significados estão relacionados a ‘astúcia’ e a ‘fraude’. Na situação de verbo – to design – significa, entre

---

*Your Message Across to the Client.* "We have to learn to listen to our gut instincts instead of the corporate rhetoric. We have to be brave and we have to be bad. If we're bad, we can be the esthetic conscience of the business world. We can break the cycle of blandness. We can jam the assembly line that spits out one dull, lookalike piece of crap after another. We can say, "Why not do something with artistic integrity or ideological courage?" We can say, "Why not do something that forces us to rewrite the definition of 'good design'?" Most of all, bad is about recapturing the idea that a designer is the representative, almost like a missionary, of art, within the world of business. We're not there to give them what's safe and expedient. We're not here to help clients eradicate everything of visual interest from the face of the earth. We're here to make them think about design that's dangerous and unpredictable. We're here to inject art into commerce. We're here to be bad."

<sup>126</sup> “For me, so much of this contemporary design activity, even the design that affects to be critical, is in a condition of bad faith. It simply refuses to address the reality of its own position. And if it doesn't do it, I don't see how it can advance at all”.

outras coisas, ‘tramar algo’, ‘simular’, ‘projetar’, ‘esquematizar’, ‘configurar’, ‘proceder de modo estratégico’. A palavra é de origem latina e contém em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* (signo, desenho). E tanto *signum* como *Zeichen* têm origem comum. Etimologicamente, a palavra design significa algo assim como de-sinar (*ent-zeichnen*). A pergunta que se faz aqui é a seguinte: como é que a palavra design adquiriu seu significado atual, reconhecido internacionalmente? Não estamos pensando em termos históricos, ou seja, não se trata de consultar nos textos onde e quando se começou a adotar esse significado atual da palavra. Trata-se de pensá-la semanticamente, isto é, de analisar por que essa palavra precisamente adquiriu o significado que se lhe atribui no discurso atual sobre cultura.

A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas. Outros termos também bastante significativos aparecem nesse contexto, como por exemplo as palavras ‘mecânica’ e ‘máquina’. Em grego, *mechos* designa um mecanismo que tem por objeto enganar, uma armadilha, e o cavalo de Tróia é um exemplo disso. Ulisses é chamado *polymechnikos*, o que traduzíamos no colégio como ‘o astucioso’ (*der Listenreiche*). A própria palavra *mechos* tem sua origem na raiz ‘*magh-*’, que podemos reconhecer nas palavras alemãs *Macht* e *mögen*. Uma ‘máquina’ é portanto um dispositivo de enganação, como por exemplo a alavanca, que engana a gravidade, e a ‘mecânica’, por sua vez, é uma estratégia que disfarça os corpos graves.

Outra palavra usada nesse mesmo contexto é ‘técnica’. Em grego, *techné* significa ‘arte’ e está relacionada com *tekton* (‘carpinteiro’). A ideia fundamental é a de que a madeira (em grego, *hylé*) é um material amorfo que recebe do artista, o técnico, uma forma, ou melhor, o artista provoca o aparecimento da forma. A objeção fundamental de Platão contra a arte e a técnica reside no fato de que elas traem e desfiguram as formas (idéias) intuídas teoricamente quando as encarnam em matéria. Para ele, artistas e técnicos são impostores e traidores das idéias, pois seduzem maliciosamente os homens a contemplar idéias deformadas.

O equivalente latino do termo grego *techné* é *ars*, que significa, na verdade, ‘manobra’ (*Dreh*). O diminutivo de *ars* é *articulum* – pequena arte –, e indica algo que gira ao redor de algo (como por exemplo a articulação da mão). *Ars* quer dizer portanto algo como ‘articulabilidade’ ou ‘agilidade’, e *artifex* (‘artista’) quer dizer ‘impostor’. O verdadeiro artista é um prestidigitador, o que se pode perceber por meio das palavras artifício, artificial e até mesmo artilharia. Em alemão, um artista é um *Könn-ner*, ou seja, alguém que conhece algo e é capaz de fazê-lo, pois a palavra



‘arte’ em alemão, *Kunst*, é um substantivo que deriva do verbo ‘poder’, *können*, no sentido de ser capaz de fazer algo; mas também a palavra ‘artificial’, *gekünstelt*, provém da mesma raiz.

Essas considerações explicam de certo modo por que a palavra design pôde ocupar o espaço que lhe é conferido no discurso contemporâneo. As palavras design, máquina, técnica, ars e *Kunst* estão fortemente interrelacionadas; cada um dos conceitos é impensável sem os demais, e todos eles derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo. No entanto, essa conexão interna foi negada durante séculos (pelo menos desde a Renascença). 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 tornar insustentável no final do século 19. 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 arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamento valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.

Embora essa seja uma boa explicação, não é suficiente. Pois, afinal, o que une os termos acima mencionados é que todos apresentam conotações de, entre outras coisas, engodo e malícia. A cultura a que o design poderá melhor preparar o caminho será aquela consciente de sua astúcia. A pergunta é: a quem e o que enganamos quando nos inscrevemos na cultura (na técnica e na arte, em suma, no design)? Vamos a um exemplo: a alavanca é uma máquina simples. Seu design imita o braço humano, trata-se de um braço artificial. Sua técnica provavelmente é tão antiga quanto a espécie *homo sapiens*, talvez até mais. E o objetivo dessa máquina, desse design, dessa arte, dessa técnica, é enganar a gravidade, trapacear as leis da natureza e, arditamente, liberar-nos de nossas condições naturais por meio da exploração estratégica de uma lei natural. Por meio de uma alavanca – e apesar de nosso próprio peso – podemos nos lançar até as estrelas, se for o caso; e, se nos derem um ponto de apoio, somos capazes de tirar o mundo de sua órbita. Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas, de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o design que está detrás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres”. (Flusser, 2007 p.175-9)

## Capítulo 6

# Sínteses

### Desdiferenciação

Não há dúvida de que os desafios impostos pelos comportamentos do mercado e da mídia em face das inter-relações entre design e arte são grandes, e que a postura a ser adotada não parece exigir o abandono dessas relações ou a adoção de posições entrincheiradas, mas a valorização das posturas críticas.

Os fenômenos de aproximação e mescla entre o design, a arte e outras atividades, como aponta Jean-Pierre Greff em sua fala de abertura do simpósio AC/DC, estão inseridos num movimento bem mais amplo, que ele qualifica como “(...) o processo de desdiferenciação das práticas de trabalho que tomou lugar desde os anos 1960”.<sup>127</sup> (Greff, 2009, p. 13)

Esse processo, como vimos, não é nem tão novo, nem exclusivo desses campos. Declarações como a de Rick Poynor sobre as eternas nuances entre o design gráfico e as artes visuais, ou a de Gui Bonsiepe, sobre o “lusco-fusco” que caracterizava a Escola de Ulm, sem falar em todo o debate sobre a “nova arte”, dão conta de que o tema é bem mais amplo e longo:

“Mesmo agora, apesar de todo o burburinho sobre o apagamento de fronteiras, muitos observadores tendem a assumir que há uma nítida diferença entre arte e design. No entanto, a realidade do design gráfico, como prática visual, sempre foi mais nuançada e complexa”.<sup>128</sup> (Poynor, 2009, p. 36)

---

<sup>127</sup> “(...) process of dedifferentiation of working practices that has taken place since the 1960s”.

<sup>128</sup> “Even now, despite all the talk about boundary-blurring, many observers tend to assume that there is a clear-cut difference between art and design. Yet the reality of graphic design, as a visual practice, has always been more nuanced and complex”.

“(...) a Escola de Ulm se move no lusco-fusco. Fica entre aqueles que querem fazer do design uma arte e aqueles que querem fazer do design uma ciência”.<sup>129</sup> (Bonsiepe, 1999, p. 163)

As facetas e alcunhas associadas a esse processo de “desdiferenciação” que ocorre desde os anos 1960 são inúmeras – pós-estruturalismo, transdisciplinaridade, religação dos saberes, novo humanismo, holismo de mercado etc. Embora não caiba explorá-las neste momento, é preciso constatar que a natureza desse processo é irreversível e que ele apenas tende a se intensificar sob a disseminação das comunicações em rede.

No caso do design e da arte, como assinala Greff, esse processo vem sendo marcado pelos temas tratados nos dois últimos capítulos – a derrocada do funcionalismo e a forte atribuição do *status* de mercadoria:

“A convergência entre arte e design, por muito tempo separados tanto pela idealização da obra como ‘objeto específico’, negando seu status de mercadoria, quanto pela noção privilegiada do funcionalismo, obscurecendo as dimensões discursivas e imaginativas do design, está se espalhando e aprofundando, colocando as divisões anteriores novamente em questão”.<sup>130</sup> (Greff, 2009, p. 14)

Numa tentativa de organizar o cenário, Greff distingue duas tendências relacionadas a esse processo, listando diversos exemplos relacionados a cada uma:

“A. O vasto movimento de deshierarquização visto em exposições (como por exemplo High & Low) e mais ou menos influenciado pelo deconstrutivismo (estudos culturais, estudos de gênero, estudos pós-coloniais), criadores trabalhando ou afirmando ter transcendido a divisão entre artistas e designers; a correlativa extensão da noção do autor; a afirmação ou a reivindicação, pelo design, de seu valor simbólico, sócio-político, conceitual ou narrativo (da mesma forma que a arte), o uso comum de processos de produção coletiva; o aparecimento de produtos

---

<sup>129</sup> “Thus the Ulm School moves in twilight. It stands between those who want to make out of design an art and those who want to make out of design a science.”

<sup>130</sup> “The convergence of art and design, which were for a long time separated as much by the idealization of the oeuvre as a ‘specific object,’ denying its status as merchandise, as by the overriding notion of functionalism, obscuring the discursive and imaginative dimensions of design, is spreading and deepening, bringing the former divisions back into question”.

derivados assinados por artistas, designers produzindo séries limitadas de objetos, exemplares únicos ou mesmo instalações; os empréstimos que a arte faz do design, o desenvolvimento de arquitetura e design prospectivo, especulativo e/ou experimental; a emergência de periódicos que combinam arte, design e moda; designers expondo seus trabalhos em galerias ou museus junto com artistas; galerias de design organizando exposições ou galerias combinando arte e design; etc.

B. Um cadinho ambientalista onde a arte e o design tendem a se mesclar; a conjunção das noções de ambiência e instalação (uma narrativa a ser retraçada até as teorias situacionistas); uma reavaliação do decorativo (cf. os escritos de Jacques Soullilou; coleções de arte experimentadas, exibidas e fotografadas como um estilo de vida da mesma forma que objetos de design ou mobiliário; a reutilização de móveis ou peças de design em instalações ou montagens; mobiliário escultórico; cafés e outros lugares projetados por artistas ou oriundos da colaboração entre artistas e designers; etc.”<sup>131</sup> (Greff, 2009, p. 16)

### Desterritorialização

No plano teórico, algumas tentativas tem sido feitas para procurar compreender a natureza desses processos, bem como sua possível contribuição para a prática e a definição do conceito de design. Para lidar com as diversas formas de tratamento dadas ao design pela mídia, a pesquisadora Ana Claudia Berwanger, já mencionada, lança mão das

---

<sup>131</sup> “A. *The vast movement of dehierarchization seen in exhibitions (for example, High & Low) and more or less influenced by deconstruction (cultural studies, gender studies, postcolonial studies), creators working or claiming to transcend the artist/designer divide; the correlative extension of the notion of the author; design affirming or claiming its symbolic, socio-political, conceptual or narrative value (in the same way as for art), the joint use of collective production processes; the appearance of derivative products signed by artists, designers producing limited series of objects, even one-off items, or creating installations; art borrowing from graphic design, the development of prospective, speculative and/or experimental architecture and design; the emergence of journals combining art, design and fashion; designers exhibiting their work in galleries or museums alongside artists; design galleries organizing exhibitions or galleries combining art and design; etc.*

B. *An environmentalist melting pot where art and design have a tendency to merge; the conjunction of the notions of ambiance and installation (a narrative to be traced back to Situationist theories); a reevaluation of the decorative (cf. the writings of Jacques Soullilou); art collections experienced, displayed and photographed as style of living in the same way as for furniture and design objects; the reuse of furniture or design objects in installations or montages; furniture sculpture; cafes or other places devised by artists or the fruit of artist/designer collaboration; etc.”*

proposições de Gilles Deleuze e Félix Guattari, demonstrando sua inerente multiplicidade e relatividade:

“(...) este não é um ônus exclusivo do conceito de design. No artigo ‘O que é um conceito?’ (1992), os filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari apontam três ideias centrais para esta discussão: em primeiro lugar, eles ensinam que ‘não há conceito de um só componente. (...) Todo conceito é ao menos duplo ou triplo’, tendo seu ‘contorno irregular, definido pelas cifras de seus componentes’, e sendo portanto, uma ‘questão de articulação, corte e superposição’. Em segundo, eles apontam que um conceito sempre faz parte de uma ‘encruzilhada de problemas em que se alia a outros conceitos coexistentes’, que fazem parte de um ‘mesmo plano’. Em terceiro, lembram que ‘todo conceito tem uma história’ ligada às histórias de seus componentes internos, e também dos demais conceitos que participam do mesmo plano. Assumir estas premissas como válidas nos coloca diante da idéia de que, embora o conceito de ‘design’ não seja idêntico ao de ‘arte’, ‘artesanato’, ‘linguagem’ ou ‘tecnologia’, ele é transformado por eles, assim como os transforma ao longo do tempo e diante de determinadas circunstâncias historicamente dadas.”  
(Berwanger, 2008)

Deleuze e Guattari também contribuem com outros dispositivos teóricos adotados com frequência na qualificação dessas relações, que sugerem o abandono de noções como contraponto, organização, desenvolvimento, definição, questões pré-formadas, começo ou fim. Em seu artigo “Guto Lacaz: entre arte e design”, o pesquisador Hely Geraldo Costa Júnior lança mão de alguns deles:

“Arte e design encontram-se, influenciam-se e constituem novas extensões na obra de Guto Lacaz. Onde não se estabelece e não interessa uma relação de ponto e contraponto, mas da constituição de um campo mais amplo e intenso, um plano de imanência, composição e não de organização e tampouco desenvolvimento. Um campo liberto de definições, livre das questões pré-formadas, desterritorializado. Um lugar onde a geografia é mais importante que a história, onde o meio é mais importante que o começo ou o fim (...).”(Costa Júnior, 2008)

Definitivamente, a geografia tem sido mais importante que a história na abordagem dessas situações. Categorias de fronteira, território e

espaço são diretamente herdadas da disciplina e internalizadas ao design:

“Arte e design se sobrepõem na obra de Guto Lacaz e produzem novas sensações, novos devires que asseguram a desterritorialização de um dos termos e a reterritorialização do outro. Devires que se encadeiam e se revezam de acordo com uma movimentação de intensidades. Devires que criam uma realidade própria, onde há coexistência de elementos da arte e do design, em uma aliança rizomática composta de multiplicidades. Novos devires são criados pelo artista: devir-arte e devir-design, que indicam uma zona de vizinhança, aquilo que Deleuze e Guattari chamam de copresença de partículas. Arte não se torna design e tampouco design torna-se arte, mas ambos entram em uma relação de movimento e repouso em uma zona de indiscernibilidade”. (Costa Júnior, 2008)

No esforço de dar conta do aspecto inerentemente instável de processos como esse, análises como a de Costa Júnior correm o risco de inverter o jogo, usando a obra e o processo para entronizar a teoria e seu aspecto geral, em vez de usá-la para aproximar-se dos aspectos sempre particulares de uma obra. Mesmo assim, o importante é registrar que o arcabouço conceitual é exprimido em discursos como o do pesquisador, que procuram lançar mão de dispositivos teóricos capazes de dar conta dessa situação. É importante assinalar que esses mesmos dispositivos tem sido muito utilizados na própria produção e crítica de arte, já há algum tempo.

Sejam quais forem esses dispositivos, o que é certo é que eles não procuram se afirmar como valores, mas como medidas teóricas mais precisas de acesso à complexidade, que podem ser adotados também como instrumentos da ação criativa ou projetual. Ao alertar para o perigo que essas referências têm de se transformar em ideologia, Greff sugere reter a essência dessas relações como um convite permanente à problematização:

“Tomando alguma distância do sincretismo ideológico da definição, vamos olhar para a criação contemporânea da perspectiva de uma ampla transversalidade, ou seja, como uma cena explodida, atravessada por sucessivas conjunções e disjunções e animada por um movimento incessante, fascinante e estimulante de ‘desterritorialização-reterritorialização’. Permanece o fato de que essa cena criativa vasta e

desterritorializada nos convida a ver as inter-relações entre design e arte como problemas no sentido mais rico do termo”.<sup>132</sup> (Greff, 2009, p. 15)

## Hibridação

Outro conceito utilizado para descrever a natureza desses intercâmbios é o de hibridização, que dá conta tanto da natureza dos processos quanto dos objetos produzidos pelas relações entre arte e design. Tendo mais uma vez Guto Lacaz como objeto de pesquisa, os pesquisadores Gisela Belluzzo de Campos e Marco A. F. de Vasconcelos, cujo ensaio sobre acaso e experimentação foi mencionado anteriormente, descrevem um “embaralhamento de conceitos” como parte do processo do artista:

“Guto considera sua obra *RG enigmático* 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”. (G. B. de Campos & Vasconcelos, 2010, p. 25)

O pesquisador Rogério Gomes constata que essa não é uma característica exclusiva de artistas múltiplos como Guto Lacaz, mas uma tendência verificável na produção nacional, em que é possível, inclusive, identificar nichos onde aparece com maior intensidade:

---

<sup>132</sup> “At some distance from the ideological syncretism of de-definition, we will view contemporary creation from the perspective of a broad transversality, that is to say, as an exploded scene, traversed by successive conjunctions and disjunctions, animated by an unceasing, fascinating and stimulating movement of ‘deterritorialization-reterritorialization.’ The fact remains that this vast, deterritorialized creative scene

“Em meio às diversas tendências do design contemporâneo, constata-se o crescimento da utilização de processos híbridos entre arte e design, de acordo com levantamento realizado nos designers participantes do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, estes estão mais presentes nas categorias; mobiliário residencial, utensílios e iluminação.” (Gomes, 2011, p. 111)

Gomes aponta para a equivalência entre hibridização e intersemiose, bem como para a acentuação de sua prática:

“Os processos de hibridização ou processos de intersemiose tiveram seu início nas vanguardas estéticas do século 20, com o Cubismo. ‘Esses procedimentos, desde então, foram gradativos, acentuando-se até atingir níveis tão intrincados a ponto de pulverizar e colocar em questão o próprio conceito de artes plásticas’ (Santaella, 2003, p.135).” (Gomes, 2011, p. 66)

Como ocorre com os outros conceitos mencionados mais acima, a hibridização ou a noção de híbrido é complexa e matizada, e não faz parte do escopo desse trabalho enveredar pelos meandros das discussões propostas por teóricos como Jean Baudrillard, Jean-François Lyotard, Brent Wilson, David Harvey, Bruno Latour e outros, sem contar a gama de intelectuais que elaboram as características do termo dentro do campo da semiologia.

O que interessa a este trabalho é notar que o termo é expresso em diversos trabalhos sobre o tema da relação entre arte e design e que, assim como ocorre com as noções de desterritorialização, rizoma, multiplicidade, intensidade e outras, *trata-se de um conceito que normalmente funciona como categoria de análise e não como caracterização disciplinar.*

Este é um ponto importante na medida em que a caracterização disciplinar, um dos pontos mais problemáticos de todas as abordagens da relação entre design e arte, não é resolvida ou convincentemente dispensada por essas categorias de análise, permanecendo como um tópico em aberto no tratamento da questão.

Greff sugere que a hibridação e seus métodos abrigam uma lógica em aberto, em pleno processo de acabamento pelo “mundo da criação e o mercado de arte”:

---

*invites us to see the interrelationships between art and design as problems in the richest sense of the term”.*



“(...) artistas e designers trabalham de bom grado numa zona de fronteira onde as diferenças entre a criação de obras de arte e a produção de objetos utilitários cancelam-se umas às outras. Essas inter-relações contemporâneas entre arte e design continuam a intensificar-se e a ramificar-se, refletindo-se infinitamente. A convergência entre arte e design parece certa enquanto o atual mundo da criação e o mercado de arte ainda estão trabalhando para completar essa lógica de hibridação”.<sup>133</sup> (Greff, 2009, p. 14)

Os rumos do mercado despontam com clareza, mas no “mundo da criação”, o cenário é mais complexo, dada a heterogeneidade das atividades dos atores envolvidos.

## **Campos**

Em uma das mesas-redondas do simpósio AC/DC, o professor Dario Gamboni sugere a adoção de outra referência teórica para pensar as relações entre arte e design:

“O processo de autonomização da arte, de diferenciação, distinção, estranhamento das funções não estéticas e da relação com um contratante que tem determinantes externos levou ao mito que, penso, podemos chamar de autonomia absoluta, um mito que queremos perpetuamente destruir e manter, celebrar e denunciar; mito que também trouxe consigo uma redução de significação social, que levou a todo tipo de esforço para ressocializar a arte, incluindo o produtivismo, uma junção muito importante que devemos ter em mente para nossa discussão. Penso que a disciplina melhor equipada para entender a questão sobre o que está em jogo na definição e redefinição (tanto verbalmente quanto de fato) das relações entre arte, design e arquitetura é a sociologia, em particular a sociologia da cultura e a teoria dos campos de Pierre Bourdieu. Trata-se

---

<sup>133</sup> “(...) artists and designers work willingly in a frontier zone where the differences between the creation of works of art and the production of utilitarian objects cancel each other out. These contemporary interrelationships between art and design continue to intensify and to ramify, to reflect themselves endlessly. The convergence of art and design appears certain while the current world of creation and the art market are still working to complete this hybridization logic”.

de um modelo agnóstico baseado no conflito, que me parece apto neste caso”.<sup>134</sup> (Foster et al., 2009, p. 54)

Procedendo dessa forma, Gamboni desloca o ponto de vista da análise. Não é mais de dentro dos processos criativos, no âmbito específico das obras e produtos dessa relação, mas no palco mais amplo da sociedade, de sua organização e do papel das representações forjadas nesse jogo que se situam os critérios para entender essas relações. Gamboni ressalta que esse modelo teórico seria passível de uma instrumentalização “de fato”, supostamente na medida em que a teoria dos campos é capaz de delinear quadros mais claros a respeito das representações postas em jogo nos espaços sociais da relação.

A teoria dos campos, ao que parece, tem sido útil na identificação dos mecanismos responsáveis pela criação de visões ou representações de atividades relacionadas a grupos como o dos designers ou dos artistas. Ana Claudia Berwanger, por exemplo, adota essa “visão do mundo social” como um guia para a “compreensão do campo do design”:

“Considerando que o interesse geral deste estudo é compreender a influência da grande mídia sobre a percepção dos indivíduos a respeito do design, e também dos designers a respeito de si mesmos, a pesquisa é guiada pela visão do mundo social forjada pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu, a partir da noção fundamental de campo. Para Bourdieu, um campo é um espaço social específico, no interior do qual se reúnem agentes — indivíduos e instituições — que partilham de uma mesma forma de estar no mundo, geralmente associada às suas profissões. Ao longo de sua obra, ele apresenta várias hipóteses úteis para a compreensão do campo do design, a partir de suas conclusões sobre os campos artístico, científico, econômico, etc”. (Berwanger, 2008)

---

<sup>134</sup> “The process of the autonomization of art, of differentiation, distinction, estrangement from the non-aesthetic functions and from the relationship with a commissioner that is with outside determinants has led to the myth I think we have to call it that of absolute autonomy, a myth that we are perpetually wanting both to destroy and to maintain, to celebrate and to denounce; this myth has also brought about a reduction in social significance, which has led to all kinds of efforts to resocialize art, including productivism, a very important juncture that we must keep in mind for our discussion. I think the discipline that is best equipped to understand this question that’s what is at stake in defining and redefining (both verbally and in fact) relationships between entities such as art, design and architecture is sociology, in particular the sociology of culture and Pierre Bourdieu’s field theory. This is an agnostic model based on conflict, which seems to me to be apt in this case”.

As consequências da adoção das teorias de Bourdieu, no entanto, parecem ter tido maior influência sobre as pesquisas internas aos campos que sobre as investigações de suas inter-relações, pelo menos no que diz respeito às relações entre arte e design.

Dentre as teorias que tomam posição clara com respeito à necessidade da reformulação da prática do design, por exemplo, o livro *Design Futuring - Sustainability, Ethics and the New Practice*, de Tony Fry, é um dos exemplos mais brilhantes das contribuições dos conceitos de Bourdieu para uma discussão que, não obstante seu enorme interesse, é interna ao design.

## Expansões

Um viés propriamente interno adotado nos debates retorna sempre ao caráter “exponencial”, “completo” e “proeminente” do design, que ganha tintas de reconhecimento tardio, natureza intrínseca ou de fenômeno irresistível conforme o contexto. Paola Antonelli, num dos debates do simpósio AC/DC, antecipa o momento em que o design revelará o “segredo” de sua completude:

“O caminho que dará ao design a posição que merece na cultura está apenas no começo, mas se conectarmos prática e teoria à vida de todos com elegância, conseguiremos finalmente compartilhar com todo mundo nosso inestimável segredo: o design é a forma mais completa de expressão criativa”.<sup>135</sup> (Antonelli, 2009, p. 76)

Alexandra Midal, que já havia se debruçado sobre a obra expansiva de Joe Colombo, propõe que talvez essa expansão infinita seja pertinente ao design:

“Que lugar deve ser atribuído ao design hoje? Se ao longo da história, em diversas ocasiões, o design tentou anexar o território da arte e redistribuir seus lugares na hierarquia da arte; se foi visto, com o impulso de Morris, sob a égide de uma ampla dinâmica expansionista com

---

<sup>135</sup> “The path to give design the position that it deserves in culture is only at the beginning, but by linking its practice and theory to everybody's life and by doing so with elegance we will be able to finally share with everybody our priceless secret: design is the most complete form of creative expression”.

objetivos sociais e políticos; e se, por muitos anos agora, a asserção dessa propensão incitou vários alertas a respeito de seus efeitos perversos, resta saber se essa expansão não tem origem no simples fato da pertinência exponencial do design”.<sup>136</sup> (Midal, 2009, p. 51)

Embora o prognóstico de Greff também identifique uma propensão ao domínio da cena cultural pelo design, sua posição é menos triunfal. Prudentemente, Greff indica que não basta “tomar nota” da indiferenciação ou celebrar sua estética impura:

“(...) arte e design pertencem à mesma região intermediária de um debate estético com limites cambiantes, porosos e indiferenciados, esvaziados de centro ou hierarquia. Na realidade, a cena cultural atual parece mover-se claramente em direção ao design, que, aplicado a tudo, está experimentando uma explosão espetacular, ao ponto de parecer emergir como o paradigma da criação contemporânea, assegurando para si uma espécie de proeminência no vasto cadinho da criação contemporânea. Nosso papel não é o de simplesmente tomar nota de uma patente situação de indiferenciação e falta de definição, ou o de celebrar essa estética de ‘impureza’ generalizada (que, além do mais, é parte de um movimento muito maior do que aquele que vincula arte e design)”.<sup>137</sup> (Greff, 2009, p. 14)

Qual seria então o caminho a seguir? Sem desdenhar das categorias de análise capazes de ler e qualificar os fenômenos produzidos por esses estados de trocas, hibridação, desdiferenciação, desterritorialização e tantos outros, o que resta fazer? Quais seriam, de fato, as posturas a serem adotadas dentro do campo do design com relação a esse desenvolvimento?

---

<sup>136</sup> “What place should be attributed to design today? If it has throughout its history and on several occasions attempted to annex the territory of art and to redistribute the place of each in the art hierarchy: if it has been viewed, under the impulse of Morris, under the hallmark of a vast expansionist dynamic with social and political objectives: and if for several years now, the assertion of this propensity has incited a number of warnings against its perverse effects, it remains to be seen if this expansion does not stem from the single fact of the exponential pertinence of design.”

<sup>137</sup> “(...) art and design belong to the same intermediate region of an aesthetic space with changing, porous and undifferentiated limits devoid of center or hierarchy. In reality, the current cultural scene is moving clearly toward design which, applied to everything, is enjoying a spectacular boom, to the extent of appearing to emerge as the paradigm of contemporary creation, asserting a kind of preeminence in the vast melting pot of current creation. It is not for us simply to take note of a patent situation of dedifferentiation and lack of definition or to celebrate this aesthetic of generalized

## Prognósticos

Ao final do livro *Design e Sociedade*, Gui Bonsiepe sugere uma série de “vetores ou forças motrizes para inovações do design”. Um desses vetores, dedicado à arte, é descrito como “Inovação baseada na arte (*art-driven*). Exemplo: uma escultura artística aplicada na base de um poste de sinal de trânsito.” (Bonsiepe, 2010, p. 258)

A sugestão de Bonsiepe, mais do que expor claramente o nível ao qual a arte pode ser relegada no futuro do design por designers que efetivamente não se interessam por arte, expõe por outro lado o enorme flanco periférico ou “não oficial” que se abre à margem das concepções mais marcadamente corporativas da atividade.

A arte, aqui inserida literalmente como ornamento, num retrocesso histórico equivalente a mais de cento e cinquenta anos, deveria estar na outra ponta. Aqui tratada como cereja do bolo, sua real contribuição estaria em pensar o sentido da festa, em pé de absoluta igualdade com a contribuição de cientistas, engenheiros, físicos, sociólogos e outros teóricos cuja contribuição é essencial ao design.

De certa forma próximo dessa visão superficial da estética, Jean-Pierre Greff sugere outro tipo de confluência:

“Considerar as convergências entre a arte contemporânea e o design sem dúvida requer a adoção de uma postura ambientalista com relação às questões da estética”.<sup>138</sup> (Greff, 2009, p. 15)

Greff não deixa claro o que tratar as questões da estética de acordo com uma postura ambientalista significa, mas não há dúvida que se trata de uma postura essencialmente programática e portanto limitada com relação ao espectro mais amplo de contribuições da arte ao design.

Mesmo correndo o risco de estabelecer uma comparação de termos incomparáveis, é interessante notar como, para Henri-Pierre Jeudy, a estética, aqui tratada em termos de uma função dos objetos, importa não

---

‘impurity’ (which, moreover, is part of a much larger movement than that linking art and design)”).

<sup>138</sup> “Considering the convergences between contemporary art and design undoubtedly requires the adoption of an environmentalist stance with regard to questions of aesthetics”.

por seu caráter de acabamento (que é uma das formas de reduzir o conceito), mas exatamente pelo contrário. É o inacabamento do sentido de sua aparência que pode ser visto, sempre, como uma “semântica dos mundos possíveis”.

As conclusões disso – problemas com os quais artistas, críticos, teóricos e historiadores da arte lidam diariamente – são potencialmente revolucionárias para pensar termos centrais ao design como, por exemplo, a metodologia de projeto. (Para citar um exemplo, a sugestão de uma racionalidade projetual “que joga com a parte insensata do predizível” é, nos dias de hoje e de uma forma geral, uma demanda urgente de todos aqueles que pensam a questão do projeto com seriedade.)

“A função estética do objeto, mesmo quando desempenha um papel social e cultural, não é autônoma porém depende das maneiras de dar sentido à combinação dos signos. Por meio de sua soberania, o objeto como fragmento de uma combinação semântica conjuga em seu estar lá 'o que deveria ser' e 'o que poderia ser'. Uma 'semântica dos mundos possíveis'? E. Fink falava do 'mundo como jogo dos possíveis', exprimindo a idéia de uma relação lúdica com a construção do sentido. Se permanecem arbitrárias as analogias, as ligações de sentido, os jogos de semântica se tornam jogos com o sentido como poder. O que Starck procura quando encontra uma solução e propõe um projeto não é a resolução definitiva de um problema, mas a concepção de um objeto que exprime o sentido em poder. A 'semântica dos mundos possíveis' não corresponde somente ao que precede a concepção mas participa também do objeto concebido. Ela implica portanto o fato de que o sentido nunca é dado de uma vez por todas, que, ao contrário, ele não cessa de se difratar em seus efeitos. A exigência de racionalismo com a qual trabalha o designer pareceria se opor radicalmente a um tal jogo do sentido. Uma 'semântica dos mundos possíveis' nada tem de irracional! Ela pressupõe um racionalismo que joga com a parte insensata do predizível. ‘É porque somos abertos ao mundo e que esta abertura da existência para o mundo implica que o homem sabe que o todo em ação não tem razão, é por isso que somos capazes de jogar’. O artista que inventa regras ou antes, que transforma as regras segundo suas intenções de criação, constrói um mundo possível sem estar constrangido a pôr à prova o funcionamento dessas regras em relação a uma realidade exterior à sua obra. Ele está livre de qualquer finalidade porque o sentido (*sens*) que ele gera também é sem sentido (*non-sens*). Por outro lado, ele cria a obrigação de se

conformar às regras que ele mesmo determinou, caso contrário permaneceria no reinado do informe. O designer não está na mesma posição, mas se ele tem algum poder de criar 'mundos possíveis' por efeitos semânticos, é ao introduzir a aparência do insensato no sistema de uma racionalidade pretensamente objetiva. De qualquer forma, trata-se de um racionalismo por demais limitado e convencional que rejeita a idéia do 'mundo possível', reduzindo-a a um imaginário sem rédeas. A incerteza do sentido não é um obstáculo à criação mas, bem ao contrário, uma abertura dos possíveis". (Jeudy, 1999, pp. 64-65)

Se a "abertura dos possíveis" proposta aqui por Jeudy é uma característica depreensível da própria incerteza do sentido dos objetos, ela é também uma demonstração de que a perspectiva da mercadoria não é suficiente para reduzir a relevância desse nível de análise.

Num movimento similar, Rafael Cardoso sugere que o valor do objeto único e do fazer artesanal não se resumem apenas ao movimento mercantil de ascensão do valor de troca pela conversão do objeto em signo, mas podem representar justamente o oposto, atuando como "resistência ao senso comum do mercado":

"Enquanto o paradigma cultural e industrial da passagem do século 19 para o 20 colocava em dúvida a validade de se produzir obras únicas em uma sociedade empenhada na construção de uma cultura pretensamente mais democrática por ser de massa, o paradigma cultural e industrial da passagem para o século 21 demonstra um claro esgotamento da crença nos movimentos de massa como panaceia social. Em um mundo em que a homogeneização do pensamento se apresenta como um dos perigos mais imediatos, o objeto único e o fazer artesanal se apresentam sob nova ótica, não mais como instâncias exclusivamente de privilégio, mas antes de resistência ao senso comum do mercado e de sobrevivência de valores esquecidos.

Nesse contexto, o diálogo entre arte e design se torna mais do que nunca prioritário. Qual será a função do design no admirável mundo novo que estamos construindo? Com seu acesso privilegiado aos grandes estalos criativos da experiência humana, a arte está aí para apontar caminhos e resgatar possibilidades. Seguindo a famosa formulação de André Malraux, as obras de arte do passado se apresentam a nós como 'vozes do silêncio', testemunhas eloquentes do patrimônio humano, que todas as sociedades têm em comum". (Cardoso, 2008, p. 20)

O debate é acirrado, pois os desdobramentos do capitalismo contemporâneo tendem a sugerir que o design deveria afastar-se de todo do âmbito da arte contemporânea, como pontua Rogério Gomes:

“(...) devido à reestruturação do consumo de massa, no período pós-moderno, que produziu a fetichização acentuada da produção industrial, novas definições epistemológicas do design se fazem necessárias, o que o afasta, consideravelmente, da arte contemporânea”. (Gomes, 2011, p. 95)

Embora o contexto seja verdadeiro e a necessidade de redefinir o design do ponto de vista epistemológico também, isso não significa necessariamente que essa redefinição tenha que ser feita às custas de um afastamento da arte contemporânea, a não ser em termos estritamente disciplinares.

Não é possível saber em que outros termos esse afastamento poderia ser proposto (há muitos), mas um deles, defendido por Hal Foster em sua conferência no simpósio AC/DC, está relacionado a uma resistência à ideologia do espetáculo e uma defesa da dignidade do projeto mediano, através da invocação do “(...) Grau Zero da Escrita defendido por Roland Barthes há 50 anos – ou seja, uma arquitetura não tão direcionada e consumida pela ideologia, uma arquitetura mediana que seria inventiva, uma arquitetura cotidiana que seria, não obstante, reflexiva”.<sup>139</sup> (Foster, 2009, p. 32)

As ênfases, como seria de se esperar, variam. Gaetano Pesce, no mesmo encontro, retoma a máxima moderna que invoca o design como o futuro da arte, mas deixa claro que o próprio design, para isso, terá que se reinventar constantemente, de forma radical, para conseguir ser digno de si mesmo:

“Duchamp foi um grande artista: alguém a respeito de quem é preciso usar esta palavra. Ele colocou objetos industriais numa galeria, o que ainda hoje dá o que pensar. Numa palavra, isso significa: a arte hoje está vinculada a ideias de produção, de materiais, de gostos, do mercado. Houve na Itália um movimento chamado Futurismo, que canonizou o movimento, a produção, o vapor, o mecânico e a indústria, e foi esse o

---

<sup>139</sup> “(...) *the Writing Degree Zero* championed by Roland Barthes 50 years ago – that is, an architecture not so driven, so consumed, by Ideology, an average architecture that would be Inventive, an everyday architecture that would be reflexive, nonetheless.”



porquê de alguém como [Joe] Colombo, em vez de tornar-se um artista no sentido tradicional do termo, escolheu tornar-se um designer, porque o futuro da arte é o que chamamos de design. Mas precisamos ter cuidado com uma coisa: design não é redesign. Design, assim como a arquitetura, é algo muito raro”.<sup>140</sup> (Pesce, 2009, p. 47)

Rick Poynor, ao contrário de Pesce, não acredita ser mais plausível “coroar o design como a nova arte”. Sua posição, que parece fazer todo o sentido como perspectiva de relacionamento entre ambos, é o do alargamento da “noção do que a prática de design pode ser”:

“Quando o design se aproxima muito da arte, tende-se a dizer que cessou de ser design e passou a ser arte. Os designers sempre foram os primeiros a criticar os colegas que se acredita terem cruzado a linha. (...) Stephen Bayley sempre insistiu que o desenho industrial era a verdadeira arte visual do século 20. Como performance, a declaração era boa, mas reverter a posição da arte e do design de forma tão decisiva não é plausível a essa altura, mesmo que você suspeite que a história irá um dia compartilhar da opinião de Bayley. O objetivo não é rebaixar a arte, nem coroar o design como a nova arte, mas certamente é o de elevar o design. Arte e design existem em um *continuum* de possibilidades e definições rígidas que podem fazer sentido no papel não se sustentam na prática, onde ambas as atividades podem assumir inúmeras formas. O trabalho mais interessante normalmente acontece onde há margem de manobra e oportunidade para o debate. (...) Todo tipo de oportunidade se abrirá se pudermos alargar nossa noção do que a prática de design pode ser para acolher novas formas de pensar e pesquisar o design”.<sup>141</sup> (Poynor, 2007, pp. 97-98)

---

<sup>140</sup> “Duchamp was a very great artist: someone about whom one has to use the word. He put industrial objects in an art gallery, which makes one still think today. In a word, this signifies: art today is linked to ideas of production, of materials, of tastes, of the market. In Italy there was an artistic movement called Futurism, which canonized movement, production, steam, the mechanical and Industry and this is why someone like Colombo, rather than being a traditional artist, chose to become a designer, because the future of art is what we call design. But we must be careful about one thing, design is not redesign. Design is, like architecture, something very rare.”

<sup>141</sup> “There is a tendency, when design ventures too close to art, to say that it has ceased to be design and become art instead. Designers have often been the first to criticise colleagues deemed to have crossed the line. (...) Stephen Bayley has always insisted that industrial design is the real visual art of the twentieth century. This was good showmanship, but reversing art and design's position so decisively is not plausible at this point even if you suspect that history might one day share his opinion. The aim is not to pull art down. Nor is it to crown design as the new art. But it is certainly to elevate design. Art and design exist in a continuum of possibilities, and rigid definitions that might make sense on paper are not tenable in practice when both activities can

A grande questão que se coloca é como fazer com que isso seja possível sem que essas possibilidades – e com elas a própria relevância da relação – sejam mortas em seu nascedouro. Tendo percorrido mais de uma centena de diferentes visões sobre essa relação, é imperativo sugerir que esse caminho seja retomado de um ponto de vista propriamente disciplinar, deslocando a relevância da relação entre arte e design da periferia para o centro dos problemas da disciplina.

No verbete “I: Indisciplina” de seu “Pequeno dicionário de ideias recebidas”, Hal Foster reforça a necessidade de seguir por esse caminho, na medida em que “não somos ainda nem suficientemente teóricos, nem rigorosamente interdisciplinares”:

“Muitos de meus verbetes até o momento têm girado em torno de uma tese simples: frequentemente o design contemporâneo tem sido parte de uma grande vingança do capitalismo avançado sobre a cultura pós-moderna, uma interceptação do seu cruzamento das artes e disciplinas ou uma rotinização de suas transgressões. Sabemos que a autonomia, mesmo parcial, é uma ficção especialmente no que concerne à arquitetura, mas periodicamente essa ficção é útil, e mesmo necessária, como ocorreu nos tempos modernistas de [Adolf] Loos & companhia cem anos atrás. Periodicamente, também, clamores por autonomia podem tornar-se repressivos e até mesmo mortais, como o foram algumas décadas atrás quando o modernismo tardio petrificou-se na abstração anônima e o pós-modernismo prometeu uma abertura interdisciplinar. Mas esta não é mais nossa situação hoje. É hora de recapturar um senso da situação política tanto da autonomia quanto de sua transgressão, um senso da dialética histórica da disciplinaridade e sua contestação. Isso não significa voltar-se contra a teoria crítica e o trabalho interdisciplinar, mas colocá-los em perspectiva histórica para que possam ser praticados de forma renovada. Ouve-se hoje que temos muita teoria, muita interdisciplinaridade; ao contrário, nunca tivemos o bastante. Em minha experiência na Escola de Arquitetura de Princeton, conhecida por sua ênfase nessas abordagens, as críticas são frequentemente mal informadas em filosofia relevante ou em outros campos pertinentes (incluindo a arte).

---

*take so many forms. The most interesting work often happens in the gaps where there is room for manoeuvre and scope for debate. (...) All kinds of opportunities will open up if only we can enlarge our notion of what design practice might be to embrace new kinds of design thinking and research.”*

Não somos ainda nem suficientemente teóricos, nem rigorosamente interdisciplinares”.<sup>142</sup> (Foster, 2009, p. 24)

Qual a contribuição da arte para esse esforço teórico? Talvez seja o caso de voltar a citar de Duve:

“Se qualquer coisa pode ser considerada arte, não se pode de modo algum deduzir que os limites da arte foram alcançados, mas, antes, que a arte é a priori sem limites”. {deDuve:2010uq p.182}

Com essa última observação em mente, é possível agora esboçar uma proposta disciplinar para o design na qual a arte, sem necessidade de se confundir, tomar o lugar do design (e vice-versa) ou repeli-lo, possa ser um potente interlocutor de seu objeto.

---

<sup>142</sup> “Several of my entries thus far have circled around a simple thesis: often contemporary design is part of a greater revenge of advanced capitalism on postmodern culture a recouping of its crossings of arts and disciplines or a routinization of its transgressions. We know that autonomy, even semi-autonomy, is a fiction especially where architecture is concerned but periodically this fiction is useful, even necessary, as it was at the modernist moment of Loos and company 100 years ago. Periodically, too, claims of autonomy can become repressive, even deadening, as they were a few decades ago when late modernism had petrified into anonymous abstraction and postmodernism promised an interdisciplinary opening. But this is no longer our situation today. It is time to recapture a sense of the political situatedness of both autonomy and its transgression, a sense of the historical dialectic of disciplinarity and its contestation. This is not to turn against critical theory and interdisciplinary work; instead it is to set them in historical perspective in order that they might be practiced anew. Today one hears that we have too much of both theory and interdisciplinarity; on the contrary, we have never had enough. In my experience at the School of Architecture at Princeton, which is known for its emphasis on these approaches, the critiques are not often well informed in relevant philosophy or in other pertinent fields (including art). We are not yet sufficiently theoretical, nor are we yet rigorously interdisciplinary”.

Parte 2

# **Uma proposição disciplinar**

Capítulo 1

## **Ausências**

### **Crônica de um campo anunciado**

#### ***Investigação não direcionada***

A realização deste trabalho foi impulsionada pela tentativa de investigar a natureza e as relações entre os discursos que relacionam design e arte nas principais fontes ligadas ao tema. Por uma questão de método, esse levantamento concentrou-se em amostras mais próximas dos debates sobre design que dos da arte, muito embora diversas fontes especificamente relacionadas aos debates da arte também tenham sido pesquisadas.

O título Campo minado, que batizou um curso sobre as relações entre arte e design, foi adotado bem antes da reviravolta que deu a este trabalho sua feição atual. Isso poderia dar a entender que os rumos desta investigação foram direcionados especificamente para os discursos em que tanto as relações entre as atividades quanto as concepções de cada uma fossem problemáticas.

Não foi esse o caso. As considerações metodológicas que precedem a antologia de discursos mostra que o critério adotado não incluiu nenhum tipo de pré-seleção. Num certo sentido, o procedimento adotado foi bem mais simplório: bastava que o texto ou o trecho se referisse especificamente à arte ou ao design – e em alguns casos a termos próximos o suficiente para caracterizar sua familiaridade com os temas – para que fosse incluído como material de trabalho a ser organizado.

A organização dos debates, como já foi dito, também não foi premeditada, mas surgiu das afinidades entre os discursos recolhidos. Debates que poderiam ter surgido não apareceram, enquanto muitas outras dimensões novas ao tema pipocaram e sugeriram novas formas de organização. Não é necessário repetir o que as considerações metodológicas já apontaram, mas tanto as amostras utilizadas quanto a organização resultante poderiam, mesmo assim, ter sido diferentes.

O resultado da pesquisa poderia ter, de fato, negado o que o título sugeria. Em vez de um campo minado, talvez surgisse um campo florido, ou ao menos alguns discursos dispostos e capazes de transformar um terreno perigoso num caminho virtuoso. Do estranhamento que caracteriza o primeiro capítulo às proposições do último, muitas oportunidades surgiram para que designers, artistas, críticos, professores e teóricos estabelecessem formas de entender a relação entre design e arte que fossem frutíferas sem serem necessariamente rígidas ou esquemáticas.

Não foi esse o caso. Se há uma avaliação a ser feita com relação à adequação entre o título desta dissertação e a natureza do material pesquisado, é que ela confirma a natureza perigosa do terreno, no qual cada passo pode significar a incapacidade de seguir adiante.

### ***Minas mapeadas***

Por outro lado, se as minas continuam armadas debaixo do solo, a impressão que se tem é de que é possível ao menos saber com alguma precisão quais áreas estão mais sujeitas a explosões. O terreno parece estar, ao menos, um pouco melhor mapeado, principalmente no que se refere às questões envolvidas na relação.

O problema hierárquico, os embates das academias, a integração entre arte e vida, a obra de arte total, as relações entre arte e sociedade, as diversas alcunhas assumidas pelos designers; a relação com o fazer e o artesanato, o compromisso com os outros e seu oposto aparente (o designer como autor); a diferença de propósitos, a questão da utilidade, propósito e funcionalidade, a multiplicidade de funções e a mobilidade semântica, de certa forma oposta à qualidade “específica” de objetos e materiais; a transformação dos objetos em signos e sua economia política, a armadilha do design art e a consequente capacidade ou incapacidade crítica do design (e da arte); finalmente, todas as tentativas de descrever o cenário atual em termos de desdiferenciações, diferenciações relativas, desterritorializações, híbridos, campos e outros prognósticos futuros deixam a sensação de que é possível ao menos organizar melhor as questões presentes para reflexões e pesquisas futuras.

***Primeira ausência: posturas disciplinares consistentes***

Duas ausências, contudo, se fizeram sentir e sugeriram a redação desta conclusão na forma de uma proposição disciplinar. Uma, o que parece, é consequência da outra. A primeira, neste momento, ainda pode ser qualificada como a impressão geral de que os interlocutores desses debates ou se apressam, ou se recusam em estabelecer proposições disciplinares para o design em face de suas relações com a arte. As proposições apressadas, salvo raras exceções, não chegam a ser propriamente proposições, mas apenas declarações relacionadas a características particulares do design que serviriam, afinal, para desenhar fronteiras bem estabelecidas entre as duas atividades. A recusa em estabelecer proposições, como bem condensou Jean-Pierre Greff, pode ser resumida como uma atitude que se contenta em “tomar nota de uma patente situação de indiferenciação e falta de definição, ou o de celebrar essa estética de ‘impureza’ generalizada (que, além do mais, é parte de um movimento muito maior do que aquele que vincula arte e design)”. (Greff, 2009, p. 14)

É importante ressaltar que, em ambos os casos, a grande maioria das abordagens das relações entre design e arte tem origem em pesquisas muito bem fundamentadas, que contribuem com valiosas categorias de análise para os fenômenos pesquisados. A ressalva feita aqui, é bom sublinhar, refere-se especificamente a uma ausência impossível de ser imputada ao mérito específico dos trabalhos analisados, uma vez que nenhum deles procurou lastro, efetivamente, numa definição rigorosamente disciplinar.

Para que esta frase não seja mal interpretada, é importante também deixar claro que não faltam definições ou propostas de definições de design dentre os discursos analisados. Entretanto, nem sempre definir o que é design equivale a definir uma disciplina ou, ao menos, a fazer proposições especificamente disciplinares. Uma definição propriamente disciplinar, por exemplo, é oferecida por Gui Bonsiepe, que identifica no projeto de interface, ou seja, na relação com o usuário, um traço distintivo ou um objeto disciplinar por excelência. (Bonsiepe, 2010, p. 174) Não obstante, mesmo definições como essa falham em dar conta de muitos fenômenos reais que são acertadamente qualificados como design, seja pelo público, pela crítica ou pelos próprios profissionais que assim se denominam.

### ***Segunda ausência: contribuição crítica ao design***

A segunda ausência é efetivamente mais preocupante, pois é uma consequência da falta de diálogo gerada por essa situação. De fato, uma fração muito pequena dos discursos coletados tratava de analisar ou aprofundar, caso a caso, os resultados ou as consequências desse diálogo. Quais as questões efetivamente levantadas para o design por projetos reconhecidamente situados no campo da arte ou na zona intermediária em que não é possível discerni-los? Os casos, ao menos por enquanto, podem ser contados nos dedos da mão, e na maior parte das vezes saem da boca dos artistas e designers diretamente envolvidos com esses projetos (Andrea Zittel, M/M, n55, Superflex, Dunne & Raby, Hella Jonguerius entre outros).

É significativo que, ao menos por enquanto, o grosso da interlocução entre esses atores e os teóricos envolvidos com a produção esteja concentrada em entrevistas e debates, enquanto os raros exemplos de ensaios relacionados a essas produções dedicam-se, em sua maioria, a retornar às questões disciplinares de que esta pesquisa tratou (é arte?, é design?, é outra coisa?), o que equivale, de certa forma, a destacar-se das questões específicas de cada trabalho.

As “questões efetivamente levantadas para o design” mencionadas acima são uma forma meio oblíqua de se referir a uma crítica do design. Uma das expectativas deste trabalho era encontrar, em meio às declarações recolhidas, exemplos que demonstrassem como a atuação de artistas, designers ou artistas-designers engajados nos diálogos entre os campos seriam capazes de produzir reflexões críticas sobre a atividade. Novas formas de entender o projeto (como a “racionalidade que considera o que há de insensato no predizível” de Jeudy), novos caminhos para o design (o alargamento da “noção do que a prática de design pode ser”, de Poynor) e outras propostas relacionadas.

O resultado, ao menos no nível do discurso, foi desolador, e a impressão que se tem é que velhas querelas e preconceitos dificultam ao debate chegar a um ponto em que possa ser verdadeiramente enriquecedor, relegando a interação entre arte e design a uma superficialidade falsa e potencialmente perigosa para o próprio design.



## Capítulo 2

# Indefinições

### O que é o que é?

Sem dúvida nenhuma, a tônica das questões levantadas com respeito à relação entre arte e design se referem ao que poderíamos chamar de identidade disciplinar. Os modos com que essa discussão comparece são variados (diferenciação relativa, propósitos intrínsecos etc) mas, de um modo geral, o problema sempre parece retornar a uma questão sempre recorrente: o que é design?

As entrevistas para o documentário que realizei em 2005 com o designer Alexandre Wollner foram uma das poucas ocasiões em que fiz essa pergunta, talvez pela dificuldade de entender o que o designer às vezes qualificava e às vezes desqualificava como tal. O primeiro impulso de Wollner foi responder “Design é projeto”. Logo depois, entretanto, o designer retificou sua resposta, invocando a arte como termo de comparação:

“Perguntar o que é design é o mesmo que perguntar o que é arte. Não é possível definir e nem há interesse em fazê-lo, mas fica implícito que o termo design se relaciona não apenas com a criatividade mas também com a tecnologia, com o significado, com a linguagem.” (in Stolarski, 2005, p. 68)

O campo da pesquisa em design, no entanto, contradiz a falta de interesse sugerida por Wollner. Uma breve folheada pelos volumes e anais ali produzidos demonstra que a discussão que ronda essa pergunta ocupa uma parte significativa dos estudos em curso.

Não é intenção deste trabalho aprofundar ou procurar uma resposta a essa questão, muito menos enveredar pelos ricos caminhos propostos por campos de investigação como a filosofia do design, a epistemologia do design e outros campos relacionados, que já vêm há décadas produzindo reflexões de valor sobre o tema, e que poderiam ser facilmente convertidos em outros trabalhos de pesquisa de envergadura muito maior que este.

Mesmo assim, será importante para a proposição a ser feita mais adiante que sejam exemplificados três impasses relacionados à pergunta mencionada mais acima: a impossibilidade de definição, os trânsitos disciplinares como saída e o imperativo ambiental como obstáculo. Este capítulo tratará de forma muito breve do primeiro impasse.

No artigo “À procura de uma Designologia, ou Ciência do Design. Notas sobre um texto de Nelson Goodman”, (2009), o professor e pesquisador português Eduardo Côrte-Real reflete dessa forma sobre o problema da definição do design, incluindo a arte como parte da equação:

“O Design será qualquer coisa que pareça ou que aparente funcionar como Design, reconhecível numa situação hodierna. Design será qualquer acção ou qualquer coisa que estejamos preparados para chamar Design. Notavelmente, sendo que estamos a falar do mundo artificial, Design parece estar em toda a parte, mesmo na Arte. O Design seria então igual à totalidade do mundo artificial pensado e executado e, em consequência, inútil como palavra”. (Côrte-Real, 2009, p. 58)

O caminho tentado por Côrte-Real, mencionado anteriormente, é substituir a pergunta “O que é design?” por “Quando é design”, a partir de noções elaboradas por Nelson Goodman. Independentemente de qualquer juízo de valor sobre a investigação do pesquisador, é oportuno notar que esta é uma aporia frequente na determinação de uma disciplina. No momento em que o raio de atuação ou o campo de visão de uma disciplina começa a se confundir com a totalidade das coisas, a primeira atitude é suspender a possibilidade de que ela possa existir como tal nessa totalidade, pois não seria mais capaz de retirar dela objetos, conceitos ou dispositivos claramente delineados como pertencentes ao seu campo.

Essa aporia não é uma exclusividade do design, mas apresenta-se sempre que um campo do conhecimento dá mostras de incluir tudo em seu espectro de atividade. Thierry de Duve, na introdução do texto também já mencionado anteriormente neste trabalho, fala dessa questão:

“Quando ‘a transgressão das convenções já não é para nós nada mais do que uma rotina’ é porque já não há, realmente, nem convenções, nem transgressão. Quando tudo é permitido, nada mais tem sentido. Quando

tudo é arte, todo mundo é artista, e, portanto, ninguém o é etc. Reconhecemos aqui o perpétuo lamento, cantado em conhecida melodia que, sobretudo na França, alimenta regularmente a dita querela da arte contemporânea.” (de Duve, 2010, p. 2)

O “perpétuo lamento” aludido por de Duve é característico desse tipo de aporia. Justiça seja feita, Côte-Real escapa a esse lamento (e à aporia) propondo outro tipo de questão. Trata-se, propriamente, de um escape.

No artigo “O (possível) sentido do design: um esboço filosófico” publicado em 2010, os pesquisadores Felipe Chagas e Jorge Lúcio de Campos seguem por um caminho aparentemente similar, embora filosoficamente embasado na obra de Friedrich Nietzsche:

“Talvez esteja na hora de reaplicarmos a velha regra de ouro [trate os outros do modo como você mesmo gostaria de ser tratado] e, dessa forma, nos posicionando ‘para além do bem e do mal’, como gostaria Nietzsche, ignorar qualquer afirmação absoluta sobre o que realmente o design venha a ser. Apostando no ato sublime da criatividade, o que se poderá considerar como certo é que não haverá, ainda assim, verdade alguma sobre ele.” (Chagas & Campos, 2010)

A perspectiva de Chagas e Campos é, contudo, radicalmente diferente da de Côte-Real. Sua abertura para a ausência de verdade sobre a atividade criativa é essencialmente libertadora e visa abrir caminhos para a sua redefinição constante.

A pergunta sobre o design seria mesmo impossível de responder? A própria formulação da pergunta ou a intenção de respondê-la seriam sinais descabidos de visões positivistas ou de uma ultrapassada tendência “essencialista”?

O professor Javier González, citado no início deste trabalho ao reforçar a importância de investigar as relações entre design e arte, parece desconfiar da desqualificação dessa intenção, lembrando dos perigos da adoção de uma postura pós-moderna em que “verdades” ou “certezas” (talvez “definições” já fosse suficiente) são descartadas de antemão:

“Na busca da identidade mencionada parece detectar-se com frequência certa tendência de natureza essencialista: definir, marcar os

limites do design ou da arte, seja mediante a enumeração de notas próprias ou em comparação com diversos campos ou disciplinas, isso quando não se recorre à filologia ou ao dicionário. Ainda que não se possa prescindir desses apoios, isso pode levar a acepções estáticas e às vezes dogmáticas, com pouca flexibilidade ante as mudanças e pouca capacidade de assimilação de fatos novos. Também pode fazer cair sobre o debate a acusação de *demodé* (sobretudo se a moda é tomada como tema de juízo), já que estamos em uma situação pós-moderna, de certo modo totalizadora, que parece ter deslocado as buscas de verdades ou mesmo de certezas”.<sup>143</sup> (González, 7AD)

Os debates em torno da possibilidade de definição do design parecem ir mesmo longe. Ana Claudia Berwanger, na conclusão de seu artigo sobre as visões de design apresentadas pela revista *Veja*, encara essas querelas sob um outro ponto de vista:

“(...) a variação de interpretações e usos do conceito de design interessa não em si mesma, mas como sintoma e resultado de dinâmicas sócio-históricas mais amplas e que precisam ser desvendadas, conforme sugere o historiador Rafael Cardoso (2008), para quem ‘as disputas em torno da aplicação do termo interessam mais pelo que revelam sobre as partes contestantes do que sobre o sentido da palavra em si’”.  
(Berwanger, 2008)

Ao que parece, ao menos por enquanto, as tentativas de definir o design acabam produzindo exatamente esse efeito. Para esta pesquisa, esta qualidade reflexiva das tentativas de definição com relação aos sujeitos definidores tem uma grande importância, pois uma boa parcela das definições em voga – e das tentativas históricas de propor definições mais ou menos vinculadas a esta ou àquela corrente – tem como propósito primeiro o estabelecimento de campos de atuação profissional ou o seu direcionamento estratégico.

---

<sup>143</sup> “*En la búsqueda de la identidad aludida parece detectarse con frecuencia cierta tendencia de tipo esencialista: definir, marcar los límites del diseño o del arte, sea mediante la enumeración de notas propias sea en comparación con diversos campos o disciplinas, cuando no recurriendo a la filología o incluso al diccionario. Aunque no se pueda prescindir de estos apoyos, eso puede llevar a acepciones estáticas y a veces dogmáticas, con poca flexibilidad ante los cambios y poca capacidad de asimilación de sucesos nuevos. También puede acarrear al debate la acusación de tema sobrepasado o demodé (sobre todo si se toma la moda como modelo de juicio), ya que estamos en una situación postmoderna, en cierto modo totalizadora, que parece haber desplazado la búsqueda de verdades hacia la de certezas*”.

Se essas tentativas podem ter sucesso na criação ou amadurecimento de campos profissionais, estão por definição fadadas ao fracasso no que tange à plena qualificação de uma disciplina. Por enquanto, portanto, adotemos o princípio de que a definição de uma profissão não é suficiente para definir uma disciplina e vice-versa.

Restam as tentativas propriamente acadêmicas de tratar da questão. Relembrando mais uma vez que o propósito deste trabalho não é fazer um extenso levantamento deste problema, e tendo apontado para algumas formas de encarar os impasses das tentativas de definição do design, passemos à segunda vertente, que procura tratar de questões propriamente disciplinares e que tem, ao menos até o momento, se debruçado com maior afincio sobre as questões ditas transversais, ou trânsitos entre disciplinas.

## **Disciplinas**

A falta de um “saber próprio” não é necessariamente um problema. Essa afirmação faz parte de muitos argumentos que defendem a interdisciplinaridade como um dos pontos fortes do design. É o que exemplifica Aloisio Magalhães no texto “O que o Desenho Industrial pode fazer pelo país”, extraído de uma palestra proferida na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ) em 1977:

“Aos fatores econômicos privilegiados até bem pouco foram acrescentados os fatores sociais e, já agora, a compreensão do todo cultural. O Desenho Industrial surge naturalmente como uma disciplina capaz de se responsabilizar por uma parte significativa deste processo. Porque não dispondo nem detendo um saber próprio, utiliza vários saberes; procura sobretudo compatibilizar de um lado aqueles saberes que se ocupam da racionalização e da medida exata – os que dizem respeito à ciência e à tecnologia – e de outro, daqueles que auscultam a vocação e a aspiração dos indivíduos – os que compõem o conjunto das ciências humanas”. (Magalhães, 1998, p. 12)

Essa qualidade do design é, no dizer de Aloisio, uma qualidade compatibilizadora, articuladora. É, por outro lado, o passaporte que garante à atividade o trânsito livre por diversos espaços – econômicos,

sociais, culturais, científicos, tecnológicos e individuais. É bom notar que, ao menos nesse contexto, Magalhães não usa o termo *interdisciplinaridade*, embora o sentido de sua fala seja impregnado de qualidades transdisciplinares.

Sem entrar no mérito das teorias de Aloisio Magalhães, fundamentais para o alargamento da prática do design no país e da reavaliação estratégica de atividades antes afastadas de seu círculo disciplinar, cabe perguntar se essa qualidade de articulação poderia ganhar relevo suficiente a ponto de identificar a disciplina, ou se a falta de saber próprio seria de fato uma qualidade a ser cultivada pelo design. Muitos pesquisadores e intelectuais entendem que sim e, embora não seja este o espaço para listá-los, é possível afirmar que essa tendência existe e é forte dentre aqueles que pensam a atividade – forte a ponto de fazer com que um Hal Foster identifique na teoria e na prática do design o que denomina de “ansiedade pela interdisciplinaridade”:

“Meu principal argumento é que, para ser interdisciplinar, é primeiro ser disciplinar; é primeiro preciso estar formado numa disciplina para então cruzar a fronteira de outras. E o que eu vejo, até mesmo dentro de minha geração, mas certamente em gerações subsequentes, é que o primeiro movimento é interdisciplinar; é pós-modernismo de cabo a rabo”.<sup>144</sup> (Foster et al., 2009, p. 55)

O viés pós-modernista identificado por Foster não tem, obviamente, como ser imputado à fala de intelectuais como Aloisio Magalhães e tantos outros que advogaram o trânsito ou a colaboração entre disciplinas como uma das características centrais do design moderno. De fato, não há interesse, neste momento, em denunciar as vicissitudes da pós-modernidade no ímpeto interdisciplinar, mas em sugerir que o recuo da imediata tomada de posição entre ou sobre múltiplas disciplinas como qualidade fundante do design pode ser frutífero.

Os estudos das relações entre disciplinas possuem uma longa história e uma quantidade igualmente significativa de conceitos produzidos em meio a esses debates, que se reforçam e englobam reciprocamente. Interdisciplinaridade, multidisciplinaridade,

---

<sup>144</sup> “*My principal point here is that to be interdisciplinary, one must be disciplinary first, one must be formed in a discipline to then cross over to other disciplines. And what I see, even within my generation, but certainly in subsequent generations, is that the first move is interdisciplinary; it's postmodernism all the way down*”.

pluridisciplinaridade e transdisciplinaridade são alguns dos estados em que as contribuições de perspectivas específicas de disciplinas individuais são avaliadas contra o todo da cultura e do conhecimento humano.

No artigo “A transdisciplinaridade e o pensamento do design”, a pesquisadora Claudia Alquezar Facca dá um panorama das diferenciações e das conexões entre esses conceitos, sob a perspectiva englobadora da transdisciplinaridade:

“Segundo Basarab Nicolescu, físico teórico do Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) e Presidente do Centre International de Recherches et Études Transdisciplinaires (CIRET) em Paris, quando se fala em relacionar várias disciplinas pode-se fazer uma abordagem multi, inter ou transdisciplinar. Uma abordagem multi ou pluridisciplinar ocorre quando diz respeito ao estudo de um objeto de uma única e mesma disciplina, efetuado por diversas disciplinas ao mesmo tempo (por exemplo, a história do Brasil que pode ser estudada sob o ângulo do design, da engenharia ou da arquitetura). A abordagem interdisciplinar refere-se a um determinado conhecimento que transita entre diferentes disciplinas (por exemplo, o cálculo matemático que poderá ser transferido e aplicado em um projeto de um edifício ou de uma máquina ou de um produto). A abordagem transdisciplinar, segundo o autor, envolve aquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além de toda e qualquer disciplina. Sua finalidade é a compreensão do mundo atual, para a qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento. Esta nova forma de pensar baseada no “trans” exige um conhecimento e um comportamento que atravesse e ultrapasse a forma como as disciplinas estão organizadas até agora e que coloque como elementos centrais o ser humano e o ambiente que o cerca acima de tudo.”<sup>145</sup> (Facca, 2008, p. 3)

---

<sup>145</sup> A pesquisadora Maria Schuler, participante do *Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade*, realizado na cidade de Arrábida em 2005, reforça a descrição de Facca e contextualiza o termo historicamente: “A Abordagem Transdisciplinar é a tendência de reunir as disciplinas numa totalidade, ante os Fenômenos Naturais. É a tendência de criar pontes entre as disciplinas, um terreno comum de troca, diálogo e integração, onde os Fenômenos Naturais possam ser encarados de diversas perspectivas diferentes ao mesmo tempo, gerando uma compreensão holística desse Fenômeno, compreensão essa que não se enquadra mais dentro de nenhuma disciplina, ao final. A palavra Transdisciplinaridade foi utilizada pela primeira vez por Jean Piaget, filósofo e psicólogo suíço, em 1970. Ela quer dizer aquilo que se encontra entre, através e além das disciplinas, ou seja, nós, os seres, que não podemos ser partidos nem compreendidos aos pedaços”. (Schuler, 1994, p.1)

Claudia prossegue, perguntando-se se o design não poderia abrigar a própria transdisciplinaridade:

“Será que podemos nos atrever a dizer que o design pode se candidatar para ser um ‘hospedeiro’ dessa nova abordagem? O design, numa trajetória inversa à da arquitetura e da engenharia, ao invés de estar se especializando (...) está, justamente ampliando seus horizontes ao absorver, na prática, profissionais com outras formações projetuais. Talvez isto esteja acontecendo pela pouca idade, pela falta de limites rígidos ou pelo fato de que as atividades ligadas ao design antecederem o surgimento da própria figura do designer. Como atividade projetual, o universo de atuação do designer, embora mais amplo, talvez seja menos complexo (o que não significa necessariamente que seja mais fácil), o que acaba permitindo este intercâmbio.” (Facca, 2008, p. 4)

Alguns pesquisadores entenderam que, se o caminho do design passa por essas noções, é importante que se abra um campo de investigação específico para essa questão. No Brasil, a pesquisadora Maria Rita de Souza Couto é uma das representantes dessa vertente. No texto “Reflexões sobre a Natureza e a Vocação Interdisciplinar do Design”, publicado em 2006, ela reforça essa necessidade:

“Em função desta realidade, uma necessidade se impõe: não é recomendável continuar rotulando o Design como uma área de conhecimento interdisciplinar, sem que se empreenda um trabalho sistemático na direção do conhecimento do complexo campo interdisciplinar – definições, correntes de pensamento, paradigmas, posturas etc”. (Couto, 2006, p. 53)

Um pouco mais à frente, Couto reforça o que Foster indicara:

“Como observam Heckhausen (1972) e Boisot (1972), precisar o sentido vago do termo interdisciplinaridade, pressupõe primeiramente definir o que é uma disciplina, porque seu significado varia de um campo para o outro. Algumas vezes ela é definida em relação a seus procedimentos de observação. Outras vezes, com referência a seus modelos explanatórios. Em outras circunstâncias, com relação a seu objeto. Falar de interdisciplinaridade é falar de interação de disciplinas”. (Couto, 2006, p. 56)



A discussão se aproxima da questão principal: quais os critérios para definir uma disciplina? Couto considera algumas alternativas, baseadas nas referências dos principais teóricos a discutirem o tema no início da década de 1970, dentre os quais estão incluídos “Heinz Heckhausen (Alemanha), Marcel Boisot (França), Erich Jantsch (Áustria) e Jean Piaget (Suíça)”, além da brasileira Ivani Fazenda. Embora não seja o caso de aprofundar aqui as particularidades e as diferenças de cada visão, vale a pena mencionar a contribuição de Marcel Boisot, que procura contribuir com uma definição sobre o que seja disciplina para, a partir daí, pensar as relações entre elas:

“O conceito de Boisot sobre disciplina baseia-se na transformação de fatos não legalizados em fatos organizados, relacionados' entre si pela lei, uma transformação que não está nunca completamente finalizada e sempre deixa para trás um' certo resíduo para ser transformado. Assim sendo, disciplina é: (...) aquilo que designa um sistema no qual se reconhece uma organização e no qual a soma de suas partes não coincide com sua totalidade. (Boisot,1972 apud Fazenda, 1979:33)”. (Couto, 2006, pp. 57-58)

Ora, essa definição de Boisot não fica em nada a dever às mais abertas definições relativas ao comportamento do design. Vale a pena repetir suas características: “uma transformação que não está nunca completamente finalizada”, que “sempre deixa para trás um certo resíduo para ser transformado”, “um sistema no qual se reconhece uma organização” e onde “a soma de suas partes não coincide com a totalidade” – eis aí algumas qualidades que vêm escapando aos olhos de muita gente, para quem essas características não admitiriam qualquer tipo de organização disciplinar.

Couto finaliza seu artigo lembrando um aspecto importante levantado em 1991 pelo sociólogo Luis Eduardo Soares em seu livro *O rigor da indisciplina*:

“Para tentar estabelecer um apanhado do que até aqui foi desenvolvido, pode-se lançar mão das observações de Soares (1991) que, ao estudar o campo das tradições disciplinares, afirma não se tratar de reificar diferenças, mas de compreender como estas se apresentam nos casos limites, casos estes em que a distinção de pontos de vista remetem a sistemas conceituais, perspectivas epistemológicas, atualização de

pressupostos e jogos de linguagem específicos e constitutivos de identidades disciplinares excludentes. Portanto, uma visão que leve em conta perspectivas diferentes, implica endossar a divisão disciplinar. Contudo, implica também reconhecer parcialidades e perdas, mesmo que se pretenda postular a superação ou redução dos limites disciplinares”. (Couto, 2006, p. 75)

Nessa perspectiva, o reconhecimento das disciplinas não visa, portanto, “reificar diferenças”, mas permitir “uma visão que leve em conta perspectivas diferentes”. E embora Couto mantenha ao final a definição de que o design seria uma “interdisciplina tecnológica” (um problema parecido com o de Facca), sugere identificar as possibilidades de ampliar e fundamentar seus métodos e teorias:

“Entendendo o Design como um campo novo, nascido da união de áreas diversas de conhecimentos, uma interdisciplina tecnológica, cuja prática se caracteriza pelo relacionamento com outras disciplinas, convém a ele que sejam identificadas quaisquer possibilidades de ampliação e fundamentação de seus métodos e teorias”. (Couto, 2006, p. 77)

Com as teorias sobre design ganhando contornos cada vez mais múltiplos e complexos, o campo teórico do design acabou se tornando um campo de investigação em si mesmo ou, noutras palavras, um campo meta-teórico. O professor e filósofo australiano Terence Love, citado em diversos trabalhos sobre filosofia do design, sugere a adoção dessa perspectiva para procurar organizar a profusão de conceitos que ronda o debate:

“Uma solução simples para os problemas de fusão e confusão dos conceitos, teorias e terminologias na pesquisa em design é adotar uma perspectiva meta-teórica, usar um quadro crítico para a análise e criar uma estrutura que possibilite a elementos de diferentes teorias e conceitos serem localizados relativamente uns aos outros. O método mais obviamente útil é usar uma estrutura meta-teórica baseada em níveis de abstração porque ela oferece um nível de classificação que é hierárquico e relativamente independente dos significados baseados em domínios associados a cada elemento teórico. Este método fornece meios diretos

para clarificar e externalizar muitas das dependências ocultas entre as abstrações da Teoria do Design”.<sup>146</sup> (Love, 2000)

Este trabalho não tem, é bom repetir, a intenção de enveredar por esses caminhos, investigando modelos teóricos que lidem com a inflação de modelos teóricos do design. Cada um a seu modo, fazem parte de um campo rico e em ebulição, que contribui com a atividade. O que parece certo, contudo, é que não há ganho algum em tratar o design unicamente como um ponto de interrogação teórico e metodológico, quando há dados suficientes para permitir e sugerir que o design seja tratado como uma disciplina com a mais absoluta urgência. Tomaremos como base para isso as afirmações de dois teóricos do design: Tony Fry e Victor Papanek.

### Por um outro design

Numa entrevista concedida ao teórico do design e crítico de arquitetura alemão François Burckhart, o designer Dieter Rams declarou:

“Tenho declarado repetidamente que, com respeito a isso [minha atividade de projeto] não sou utópico. Concordo sem reservas com a última parte de sua questão. É verdade, entretanto, que como designer você não trabalha no vácuo. Antigamente, era o trabalho do técnico definir uma forma básica. Hoje é o designer que filtra ou coordena o *input*. Isso dá aos designers a chance de direcionar as questões com relação ao ‘futuro’, com a exceção de que eu não aplicaria isso a todo e qualquer produto. Isso varia; às vezes a chance é maior, às vezes nem tanto”. (Rams, 2007)

---

<sup>146</sup> “One simple solution to problems of confusion and conflation of the concepts, theories and terminology in design research is to take a meta--theoretical perspective, use a critical framework for analysis, and create a structure that enables elements of different theories and concepts to be located relative to each other. The most obviously useful method is to use a meta-theoretical structure based on levels of abstraction because it offers a means of classification that is hierarchical and relatively independent of the domain--based meanings associated with each theoretical element. This method provides a straightforward means of clarifying and externalising many of the hidden dependencies between abstractions in Design Theory.”

A visão de Dieter Rams é muito significativa para as questões que serão discutidas a seguir. Rams pensa no futuro mas não é utópico; entende que o trabalho do designer evoluiu para filtrar ou coordenar o que denomina de *input*; e apoia sua visão de futuro essencialmente nos produtos que projeta, sensatamente admitindo que nem todo produto tem grande poder no sentido de direcionar o futuro. Rams, conhecido por sua expressão “quanto menos design, melhor”, é um dos grandes modelos profissionais no que diz respeito a reduzir os problemas de projeto a uma essência radical.

A visão de Rams, contudo, está situada num âmbito do design que poderíamos qualificar livremente de reduzido. Trata-se do âmbito específico do design de projetos ou, numa perspectiva mais ampla, do design de interfaces voltadas ao usuário. Sua concepção de futuro está fortemente vinculada ao espectro de sua atuação.

O exercício proposto aqui, que servirá para reforçar a ideia de que os limites do design precisam urgentemente ser ampliados, sem que isso signifique abdicar de sua disciplinaridade, é comparar a visão de futuro de Rams com o diagnóstico que o australiano Tony Fry faz sobre a atividade do design no primeiro capítulo de seu livro *Design Futuring: Sustainability, Ethics and the new Practice*.

Fry se esforça por identificar um modo de ser do design através da noção de prática. Segundo Fry, a prática (qualquer prática) apenas ganha força quando é incorporada por quem a pratica. Essa internalização, mais que um simples ganho de habilidade, teria uma natureza mais simbiótica, confundindo-se progressivamente com o praticante ao longo do tempo e ganhando, dessa forma, propriamente um ser. Dessa forma, qualquer prática assim incorporada, poderia ser vista como uma espécie de ontologia. Para investigar esse modo de ser, Fry se apóia nos conceitos presentes no texto *Esboço de uma teoria da prática*, de Pierre Bourdieu:

“O sociólogo francês Pierre Bourdieu demonstrou em seu *Esboço de uma teoria da prática* que as práticas não podem ser reduzidas de forma causal às condições materiais de que parecem emergir. Em vez disso, ele sugere, elas vem a ser como resultado da estruturação do *habitus* (a condição básica sobre a qual a própria estrutura se apoia). Para Bourdieu, *habitus* nomeia algo mais fundamental que meio ou ambiente. Ele afirma que tudo aquilo que estabelece nossa disposição de nos situarmos

materialmente, especialmente no que diz respeito a como vemos o potencial dessas condições materiais, já é estruturado em si mesmo (daí a qualidade básica do *habitus*). Ao dizer isso, Bourdieu identifica conexões fortes entre *habitus*, estruturas e práticas. De fato, Bourdieu está nos dizendo que chegamos às nossas circunstâncias mundanas já prefigurados biológica, cultural e sócio-economicamente. Isso não quer dizer que somos plenamente determinados, mas que somos, de todo modo, delimitados pelo mundo em que nascemos *naquilo a que passamos a tomar como sendo o próprio mundo*. Assim, as percepções que adquirimos são de fato prefiguradas pela estruturação ou estrutura do mundo que vemos, conhecemos e no qual passamos a agir (a forma da família e do parentesco, o clima, a natureza e a forma do ambiente natural e construído e assim por diante).<sup>147</sup> (Fry, 2009, p. 23)

Essa forma de entender que as práticas são delimitadas por estruturas e que essas estruturas fundam o *habitus* no qual elas ocorrem tem consequências diretas para a natureza do design:

“Sem qualquer afirmação de um ‘poder maior’, o design visto como um auferidor de formas pode ser entendido como algo que existe antes mesmo de ser uma prática, no próprio centro do modo pelo qual nós, individualmente e coletivamente, ganhamos nossa cultura particular e subsequentemente atuamos nela como designers”.<sup>148</sup> (Fry, 2009, p. 24)

De certa forma, o que Fry diz é o que Churchill disse quando declarou que “nós construímos edifícios e os edifícios nos constróem”, ou

---

<sup>147</sup> “The French sociologist Pierre Bourdieu argued in his *Outline of a Theory of Practice* that practices cannot be causally reduced to the material conditions out of which they appear to arrive. Rather, he suggested, they come into being as a result of the structuring of *habitus* (the underpinning condition on which structure itself stands). For Bourdieu, *habitus* names something more fundamental than milieu or environment. His claim is that everything that sets up our disposition towards being materially situated, especially in relation to how we see the potential of these material conditions, is itself already structured (hence the underpinning quality of *habitus*). In saying this, he is identifying strong connections between *habitus*, structures and practices. Effectively Bourdieu is telling us that we ‘arrive’ in our specific worldly circumstances biologically, culturally and socio-economically already prefigured. This does not mean we are totally over-determined but we are nonetheless delimited by the world we are born into that we take to be the world itself. Thus the perceptions we acquire are in fact prefigured by the structuring or structure of the world we see, come to know and act within (the form of family and kinship, climate, the nature and form of the constructed and natural environment, and so on).”

<sup>148</sup> “Without making any claim of a ‘higher power’, design viewed as a giving of form can be seen as existing prior to being a practice and at the very centre of how we individually and collectively gain our particular culture and thereafter act within it as designers”.

algo análogo ao que Vilém Flusser descreveu em seu conhecido ensaio “A alavanca contra-ataca”, escrito na década de 1970 (2007):

“O uso de ferramentas não apenas facilitou atos prefiguradores de construção e transformação do mundo que nos trouxeram ao mundo fabricado e danificado que agora ocupamos – ele também retroagiu (no sentido do *feedback* num sistema cibernético) nos usuários das ferramentas – e os proto-designers/fazedores tornaram-se eles mesmos um produto do design. Este processo, agora infinitamente mais complexo, continua sendo a chave para compreender as relações dos homens com a tecnologia, a ciência e o mundo fabricado”.<sup>149</sup> (Fry, 2009, p. 24)

Os paradoxos desse poder estruturador do design, que projeta não apenas objetos mas estruturas com as quais operar no mundo e, de forma indireta mas poderosamente reguladora, os próprios designers e seu campo de ação, são resumidos por Fry a seguir:

“(...) coletivamente, chegamos a um ponto em que tudo o que a humanidade tenta regular está em desacordo com o mundo que efetivamente nos regula”.<sup>150</sup> (Fry, 2009, p. 25)

Um dos aspectos mais contundentes dessa dimensão estruturadora do design proposta por Fry é que ela está efetivamente calcada no uso, visto aqui não nos termos tradicionais de *usabilidade*, mas de uma regulação e estruturação de nossa interação com o mundo:

“Não se trata apenas de que nós nascemos num mundo projetado, mas de que nossa interação com este mundo também o é – nosso ambiente construído, formas de trabalho, modos de transporte, produtos manufaturados, mídia, sistemas de infraestrutura e uma miríade de outras coisas são todas projetadas com relação ao uso. Na atualidade, o design é um dos principais agentes da funcionalidade e disfuncionalidade

---

<sup>149</sup> “Not only did the use of tools facilitate prefigurative acts of world making and transformation that have brought us to the fabricated and damaged world we now occupy – they also acted back (in the sense of feedback within a cybernetic system) on the tool users – hence these proto-designer/makers themselves became designed. This process, while now infinitely more complex, remains the key to grasping the relation of humans to technology, science and the fabricated world. We are never just users: we are always equally the used”.

<sup>150</sup> “(...) collectively, we have arrived at a moment wherein all that humanity attempts to regulate is at odds with the world that actually regulates us”.

social, cultural e econômica do mundo fabricado pela humanidade”.<sup>151</sup>  
(Fry, 2009, p. 25)

Comparada a essa compreensão mais abrangente das responsabilidades que podem ser atribuídas ao design, a visão de que a filtragem ou coordenação do *input* (instruções) é uma evolução do papel do designer com relação ao técnico ganha conotações bem mais sombrias:

“De forma crescente, o design como um serviço age a partir de instruções em lugar de agir no sentido original (o verbo grego *archein* originalmente definia agir como início, condução e finalização)”.<sup>152</sup> (Fry, 2009, p. 25)

Fry ataca frontalmente esse “horizonte limitado de responsabilidade”, expondo seu caráter meramente instrumental com relação a práticas que pouco ou nada têm a ver com o ideal modernista de transformação da sociedade:

“A falta de compreensão generalizada a respeito de como o design pode fazer ou desfazer mundos é um dos principais aspectos da amnésia política das profissões de design. Tal horizonte limitado de responsabilidade conforma-se a um problema que Hannah Arendt caracterizou como uma ‘substituição da ação pela fabricação’”. (...) “O campo de ação do design foi diminuído. Impulsionado por um imperativo econômico determinista, o design serve como um modo instrumental de fazer que traz coisas à existência sem saber quais serão as consequências”. (...) “Sob o comando do chamado ao lucro, tantas indústrias, com o apoio das práticas de design, negam o futuro ao fabricar a forma e a economia do presente”.<sup>153</sup> (Fry, 2009, p. 26)

---

<sup>151</sup> “It is not just that we are born into a designed world but that our interaction with this world is also designed – our built environment, forms of work, modes of transport, manufactured products, media, infrastructure systems and myriad other things are all designed in relation to use. In actuality, design is one of the main operative agents of the social, cultural and economic functioning and dysfunctioning of humanity's made world”.

<sup>152</sup> “Increasingly design, as a service, acts on instructions rather than taking action in the original sense (the Greek verb *archein* originally defined acting as commencement, leading and completing)”.

<sup>153</sup> “The general lack of a sense of how design makes or breaks worlds is a major aspect of the political amnesia of the design professions. Such a limited horizon of responsibility conforms to a problem that Hannah Arendt characterized as a ‘substitution of making for acting’. (...) Design action has become diminished. Driven by a deterministic economic imperative, design serves an instrumental mode of making

O poder teórico da diferença entre ação e fabricação é exposto por Fry ao avaliar, por exemplo, as abordagens dadas à noção de sustentabilidade:

“A ação, como *praxis*, é futural à medida em que assegura o ser. Em contraste, o fazer ou a fabricação (*poiesis*) jamais serão capazes de produzir aquilo que é absolutamente vital para a continuidade da humanidade (este também é, afinal, a razão pela qual a ‘sustentabilidade’ jamais poderá ser criada como um produto da tecnologia)”.<sup>154</sup> (Fry, 2009, p. 27)

Como consequência da inversão de papéis entre a ação e a fabricação, Fry sugere “refazer” a prática do design, partindo da inversão de seus objetivos:

“O design, assim refeito, seria invertido. Teria direção (tempo e orientação) como seu objetivo primário, com a forma (função objetificada) como sua consideração secundária”.<sup>155</sup> (Fry, 2009, p. 27)

O âmbito do projeto, dessa forma, precisaria ser radicalmente ampliado, não para incorporar esta ou aquela-prática-que-não-se-sabe-bem-se-é-design-ou-não, mas por que a natureza complexa e poderosa de seu poder de “fazer mundos”, ou seja, de configurar estruturas, hábitos e práticas, assim o exige:

“Os designers projetam, mas como eles mesmos são projetados, e o que é projetado pelas qualidades projetivas do que eles projetam, são coisas raramente reconhecidas ou compreendidas”.<sup>156</sup> (Fry, 2009, p. 27)

---

*that brings things into being without knowing what the consequences will be. (...) At the behest of the call for profit, so many industries, with the support of design practices, negate the future as they fabricate the form and economy of the present”.*

<sup>154</sup> “Action, as *praxis*, is futural in so far as it secures being. In contrast, making, fabrication (*poiesis*), can never make what is absolutely vital for humanity's continuity (which is why, in the end, ‘sustainability’ can never be created as a product of technology)”.

<sup>155</sup> “Design, so remade, would be inverted. It would have direction (time and orientation) as its primary objective, with form (objectified function) as its secondary consideration”.

<sup>156</sup> “Designers design, but how they are themselves designed, and what is designed by the designing of what they design is rarely recognized or understood”.



O livro de Tony Fry, como ele mesmo admite, é fortemente enviesado por considerações ambientais. Fry pertence à classe de teóricos preocupados em repensar a prática do design para permitir que ações potencialmente danosas para o futuro da humanidade sejam evitadas por meio da incorporação de formas capazes de lidar com a complexidade e com as interconexões inerentes ao design, que se tornam exponencialmente determinantes com o passar do tempo.

No contexto específico deste trabalho, as considerações de Fry são importantes porque seu viés teórico, embora não tenha rigorosamente nenhuma relação específica com as idas e vindas entre o design e a arte, contribuem decisivamente com algumas das questões fundamentais que o animam. Além disso, aponta para a necessidade de que o design, independentemente de possuir ou não uma definição (sempre provisória ou, dito de outra forma, descartável) possa definir-se como uma disciplina através da definição de seu objeto, relativizando preocupações cuja dimensão é absolutamente desproporcional com relação à sua verdadeira importância.

Para resumir os dois argumentos desenvolvidos aqui, é possível dizer que a falta de uma postura efetivamente disciplinar para o design tende a implicar, cada vez mais, na redução de seu campo efetivo de ação, e que sua adoção, em vez de diminuir a possibilidade de interação com outras disciplinas, é a própria chave para que isso possa ocorrer de fato; e que, considerando as responsabilidades atribuíveis ao design expostas por Tony Fry, é imperativo colocar sob suspeição os argumentos que acusam as tentativas de demonstrar a natureza essencialmente abrangente do design com relação ao mundo artificial e a seus atores como megalômanas. Noutras palavras, é vital entender que *o mundo do design é muito maior do que se pensa*, e uma das condições para que isso possa ser mais facilmente compreendido é *pensá-lo rigorosamente como uma disciplina*.

O próximo capítulo será dedicado a fazer uma proposição disciplinar, isto é, contribuir com a proposição (razoavelmente óbvia, diga-se de passagem) de um objeto disciplinar. O último capítulo, por sua vez, procurará demonstrar brevemente que a arte, por definição, tem um papel fundamental relacionado a esse objeto, fechando esta pesquisa.

### Capítulo 3

## Uma definição

### Prólogo

Em 2009, escrevi um pequeno artigo para a revista D2B intitulado “Afinal, O que é design? (Oh, não! De novo?!?)”. Seu argumento principal resumia-se aos três parágrafos abaixo:

“(...) é fácil ver como são frágeis os limites que se tentou frustradamente impor ao design. Chovem exemplos que mostram que o design é tanto uma profissão quanto um meio; que ele não requer formação específica para todas as suas variantes; que não se limita à indústria nem à produção seriada; que não é necessariamente funcional nem universal; que não é uma ciência; que cria problemas no exato instante que os resolve; que não se limita a produzir artefatos concretos, mas também processos e ideias abstratas; e que frequentemente se confunde com certas disciplinas de que lança mão, afirmando-se como arte, arquitetura, planejamento urbano, engenharia, publicidade, moda, música, literatura e tantas outras.

Parafraseando o geógrafo Milton Santos, é possível afirmar que há tantas definições de design quanto há designers, mas que, mesmo assim, é preciso que o design saiba definir seu objeto – e esse objeto é, sem dúvida nenhuma, o projeto. Design é tudo aquilo que envolve projeto, como dizia Buckminster Fuller ou, se quisermos, é o atributo consciente de nossas ações projetuais. Por isso mesmo, o filólogo Antônio Houaiss propôs já nos anos 1960 que o termo design fosse traduzido para o português como ‘projética’. Nesse sentido amplo, arquitetos, urbanistas, engenheiros, artistas, administradores, empresários, políticos, estudantes e donas-de-casa podem ser designers, não importa se em tempo integral ou não.

Tudo isso pode soar abrangente demais, mas é verdadeiro que, ao longo do último século, o design ganhou essa força justamente por ter sido a disciplina que mais universalizou e democratizou a noção de projeto, demonstrando como ela é essencial à nossa existência e, porque não, à nossa sobrevivência.” (Stolarski, 2009)

À medida que a pesquisa sobre as relações entre design e arte avançou, as questões presentes nesse artigo foram ganhando importância crescente, a ponto de justificarem a inclusão de uma parte exclusivamente dedicada ao seu desenvolvimento, cuja intenção é preparar o terreno para propor um modo privilegiado de pensar a relação entre design e arte, que é o da contribuição central da arte à noção de projeto.

### **Um objeto e suas consequências**

*O objeto da disciplina do design é o projeto.* É ele que a define, é ele o centro de suas atenções e é ele a razão de sua relevância. Eis a definição disciplinar proposta por este trabalho.

Essa proposição pode parecer tão óbvia, que poderia muito bem passar despercebida como uma afirmação vazia. No entanto, talvez ela seja a proposição mais ignorada de todos os tempos. Noutros termos, é possível afirmar, com bastante propriedade, que o design, de uma forma geral, se apaixonou por si mesmo e se divorciou do projeto, como uma espécie de Narciso sem alma.

Afirmar que o objeto do design é o projeto é diferente de definir design como projeto. A identificação do objeto de uma disciplina não corresponde à definição da disciplina, mas ao reconhecimento de onde emana sua lei. Quando alguém diz que design é projeto, está de certa forma reduzindo o campo de atuação do design. Assumir o projeto como objeto do design não reduz em nada seu campo de atuação. O que ocorre é justamente o contrário. Com essa afirmação, o campo de design se expande imediatamente para todas as instâncias em que o projeto esteja presente. E é aí que os problemas dessa proposição aparentemente óbvia começam.

No primeiro parágrafo do livro *Design for the Real World*, o designer e teórico Victor Papanek faz uma declaração vista até hoje com certa desconfiança por quem busca definições ou delimitações precisas para a atividade do design:

“Todos os homens são designers. Tudo o que fazemos, quase todo o tempo, é design, porque o design é básico a toda a atividade humana. O planejamento e a padronização de qualquer ato com direção a um fim

desejável e previsível constitui o processo de design. Qualquer tentativa de separar o design e torná-lo uma coisa-em-si trabalha contra o valor inerente do design como a matriz primária que subjaz à vida. Fazer design é compor um poema épico, executar um mural, pintar uma obra de arte, escrever um concerto. Mas também é limpar e reorganizar a gaveta de uma escrivaninha, extrair um dente, assar uma torta de maçã, escolher os lados de um jogo de beisebol de quintal e educar uma criança. O design é o esforço consciente para impor uma ordem significativa”.<sup>157</sup> (Papanek, 2000, pp. 3-4)

O problema da definição de Papanek não está na abrangência aparentemente infinita do design, mas no fato de que sua descrição termina por propor uma definição da atividade. Como esse problema é bastante espinhoso e tem múltiplas facetas, vamos analisá-lo de forma mais organizada.

### ***Sem definição, sem processo***

Voltemos à definição da atividade e assumamos, ao menos por enquanto, que não há interesse em definir a atividade, na medida em que essa definição é, por princípio, mutável e sujeita a inúmeras interpretações.

No caso da descrição de Papanek, por exemplo, seria possível questionar o fato de que o design é caracterizado, sempre, pela imposição de uma *ordem significativa*. Há muitos projetos que procuram estabelecer conscientemente a desordem ou a falta de significado, sem que por isso deixem de fazer parte do campo do design.

Seria possível argumentar que, mesmo nesses casos, é necessário haver um princípio de organização e de significação que oriente esses resultados, mas isso levaria apenas a contra-argumentos e exemplos demonstrando que há casos-limite em que projetos desenvolvidos dentro de hospícios produzem resultados significativos, ou, apenas para por mais lenha na fogueira, que o todo da organização da sociedade

---

<sup>157</sup> “All men are designers. All that we do, almost all the time, is design, for design is basic to all human activity. The planning and patterning of any act towards a desired, foreseeable end constitutes the design process. Any attempt to separate design, to make it a thing-by-itself, works counter to the inherent value, of design as the primary underlying matrix of life. Design is composing an epic poem, executing a mural, painting a masterpiece, writing a concerto. But design is also cleaning and reorganizing a desk drawer, pulling an impacted tooth, baking an apple pie, choosing sides for a back-lot baseball game, and educating a child. Design is the conscious effort to impose meaningful order.”

contemporânea, responsável pela produção de nosso mundo estruturado pelo design é, em última análise, desordenado e sem sentido, e que a própria capacidade de verificar a validade de uma ordem imposta por tal sistema é questionável.

Em resumo, é melhor abandonar completamente a definição de Papanek, tanto em seu conteúdo quanto em sua intenção de definir o design de alguma forma.

Também é importante fazer o mesmo reparo quanto ao processo de design descrito por Papanek como o “planejamento e a padronização de qualquer ato com direção a um fim desejável e previsível”. Sem entrar no mérito da questão, deixemos apenas assinalado que nem todo ato de design é planejado e que nem todo fim do processo de design é desejável ou previsível. Assim como há processos de projeto que não nascem do planejamento, mas de acidentes associativos que nada têm de planejado, há muitos projetos que trabalham justamente com a imprevisibilidade.

Essas afirmações, claramente polêmicas, levariam a discussão rapidamente para um poço sem fundo de especulações, como por exemplo identificar se o design passa a acontecer justamente quando se torna consciente e planejado etc. Sem seguir por esse caminho, deixemos mais uma vez registrado que, por ora, é melhor abandonar, junto com a definição de design, a definição (e a tentativa de definição) de seu processo.

Na verdade, as infinitas discussões que ocorrem em torno dessas definições são uma das consequências do afã de dispensar a definição do objeto da disciplina e partir diretamente para a sua definição. Sem objeto disciplinar, não há definição possível.

### ***Tudo é design***

Dissemos acima que a abrangência aparentemente infinita do design tal como proposto por Papanek não constitui um problema. Isso é verdade do ponto de vista disciplinar, mas a recepção dessa ideia pela maioria dos círculos profissionais e teóricos não chega nem perto de ser considerada com seriedade.

### ***O problema na teoria***

No âmbito teórico, o problema não está tão vinculado à amplitude da definição, mas à relação entre essa amplitude e a tentativa de definição do design. Como boa parte dos teóricos operam com o problema da

definição do *objeto de estudo* (uma visão de fora para dentro), e não do *objeto da disciplina* (uma visão de dentro para fora), a amplitude de Papanek torna-se um grande problema, passando imediatamente a ser comparada a uma série de outras definições de objetos de estudo.<sup>158</sup> Se há uma disciplina posta em ação nesse contexto, ela é a história do design, mas não trataremos desse assunto aqui.

### ***O problema corporativo***

No âmbito profissional, o problema é um pouco mais fácil de identificar. Assumir que todos são ou podem ser, de alguma forma, designers (e não proto-designers como os artesãos brasileiros de Aloisio Magalhães), pode ser visto como uma ameaça direta às árduas lutas para o estabelecimento de classes profissionais de designers reconhecidas pela sociedade e por suas instituições.

Sem entrar no mérito da validade ou não dessas lutas, que adquirem formas muito variadas de sociedade para sociedade, cabe assinalar que esta é uma inversão de perspectivas a ser evitada. *Uma disciplina não pode ser definida pela configuração de suas profissões* ou através de defesas de natureza corporativa, embora o contrário seja verdadeiro: *uma boa definição disciplinar permite o surgimento e o fortalecimento de inúmeras atividades profissionais*.

Mesmo assim, é preciso também admitir que a natureza da disciplina não permite inscrever o design exclusivamente no âmbito profissional. Ou seja, o design, na sua totalidade, não pode ser entendido como uma profissão, mas pode ser abordado como uma *instância* da atividade humana. Nesse sentido, se ela pode produzir profissões, *também pode ser praticada por qualquer um*.

### ***Depreciação da profissão***

Este não é o único aspecto da rejeição dos profissionais (e também de parte dos teóricos) a essa natureza abrangente da disciplina. Dois outros argumentos vem se juntar a essa visão. O primeiro é que considerar as coisas dessa forma equivaleria a depreciar a profissão. Afinal de contas, se arrumar uma gaveta, pintar unhas ou fazer um bolo é design, onde vamos parar? Com que audácia pode-se estabelecer uma comparação

---

<sup>158</sup> Um bom exemplo dessa abordagem pode ser encontrado no excelente artigo “Defining the Object of Study”, do pesquisador norte-americano John Walker. {Walker:2009wb}

entre essas atividades e projetos como os sistemas de sinalização de auto-estradas, os sofisticadíssimos projetos de interface de certos sites da internet ou os complexos sistemas de identidade visual de grandes indústrias?

O que a maioria desses argumentos depreciativos deixa de considerar é que há também uma enorme classe de profissionais e times criativos que não são considerados como designers (Bonsiepe, 2010), mas que produzem projetos de design muito mais sofisticados do que aqueles que estamos acostumados a considerar como tal. Tais profissionais, bem separados dos designers em categorias como engenharia, física, química e biologia produzem projetos com que muitos designers sonhariam, e no entanto não são considerados como tal. Se o fossem, talvez a profissão fosse elevada, e não depreciada. Aceleradores de partículas, nanomateriais desenvolvidos com aplicações práticas revolucionárias em mente, naves espaciais ou sistemas de sustentação da vida no espaço, próteses neurais que dizem respeito direto à interação com o usuário... a lista é virtualmente infinita.

Este perverso jogo de retórica, que usa os pobres *cake-designers* e *nail-designers* como bodes expiatórios de uma guerra corporativa anti-disciplinar, sem mencionar por exemplo os incríveis avanços de designers *avant la lettre* como o brasileiro Miguel Nicolelis, precisa ser visto com grande desconfiança na arena dos debates sobre a abrangência do design.

Se não há um campo privilegiado para o design, é preciso entender que a definição de campos privilegiados para o design é fruto de escolhas políticas, cujas intenções é preciso investigar.

### **Qualidade e essência**

Mas o problema fundamental desses ataques, independentemente de seu viés corporativo, é uma incoerência teórica. A qualidade dos produtos gerados por qualquer disciplina ou imputáveis a ela em maior ou menor grau não é um critério válido para a definição de seu objeto.

Ela pode ser um critério para a construção de grupos, clubes ou sociedades (como a Alliance Graphique Internationale, por exemplo), mas irá derrapar na primeira discordância quanto à qualidade de um projeto se quiser aspirar a definir uma disciplina. *Noutras palavras, a definição do projeto como o objeto da disciplina do design não está, nem deve estar atrelada à garantia de sua qualidade.* O resultado

positivo produzido por essa definição é justamente fornecer uma base sólida para que essas questões possam ser discutidas em âmbitos muito mais amplos.

### ***Complexo de superioridade***

Há um último reparo a ser considerado nesse debate. Dizer que tudo é design, que todos são de alguma forma designers e, portanto, que arquitetos, engenheiros, físicos e outros tantos profissionais o são também, equivaleria a uma espécie de megalomania conquistadora, a um complexo de superioridade que colocaria os designers no topo de uma cadeia alimentar profissional a qual todas as demais profissões ou, no limite do delírio, toda a humanidade estaria subordinada. O problema dessa fantasia típica das ficções científicas dos anos 1940 é que ela é construída usando precisamente o primeiro critério aqui desconsiderado para a definição da disciplina – o viés corporativo.

Como dissemos acima, o interesse de definir um objeto para a disciplina do design não é primordialmente profissional, mas efetivamente disciplinar ou epistemológico. Não há nenhum vínculo essencial entre a definição de um objeto e a criação ou a definição de uma profissão. Assim como ocorre com os artistas, a ideia de que todos podem ser designers não é megalômana, mas libertadora.

### ***Mea culpa***

É preciso reconhecer que parte desse problema é às vezes criada pelo próprio discurso de quem, com razão, professa essa abrangência. Dizer que “todos os homens são designers” acaba jogando contra a amplitude do objeto da disciplina ao restituir um vínculo necessário entre objeto e profissão, ou objeto e atividade. A ideia de que todos são designers não passa de uma figura de linguagem que exemplifica a abrangência de um objeto, e sua importância para o real debate do objeto é totalmente secundária.

Tibor Kalman, imbuído desse espírito, dizia que “o design não é uma profissão, mas sim um meio”. (2000) Embora essa seja uma maneira de quebrar o vínculo entre objeto disciplinar e atividade profissional, a declaração de Kalman também é problemática, não apenas porque tenta, mais uma vez, definir o que é design, mas porque, ao fazê-lo, sucumbe à parcialidade de sua definição. Afinal de contas, design também é, inegavelmente uma profissão!



### ***A agenda política de Papanek***

Há um último viés propriamente político relacionado a essa “figura de linguagem”, que não pode ser descartado. Ele possui dois aspectos. Tratemos do primeiro.

No livro *Design para o mundo real*, a afirmação bombástica de Victor Papanek de que todos são designers aparece, de início, bastante descontextualizada. Logo em seguida, contudo, Papanek deixa muito claro qual é a relevância dessa afirmação. Tendo em vista os enormes desafios econômicos, políticos, sociais e ambientais que se colocam em termos mundiais, é imprescindível que essa capacidade generalizada que todos os homens têm de se tornar ou se comportar como designers seja aproveitada da melhor forma possível.

Os métodos, processos e resultados típicos da adoção de práticas relacionadas ao design – hoje popularizada em grande medida pela noção de design thinking – deveriam, dessa forma, ser compartilhados ao máximo com o maior número de pessoas possível, para que suas contribuições positivas pudessem ter seu espectro ampliado ao máximo. A formação de design, dessa forma, deveria fazer parte dos currículos básicos das escolas em todo o mundo e a relação entre os designers e a população deveria ser transformada radicalmente, sob a égide da democratização do conhecimento angariado pela disciplina.

Nesse caso, dizer que todos são designers é uma das palavras de ordem de uma agenda política e social – algo que ainda hoje deveria ser considerado com muito mais seriedade do que costuma ser. (A versão atual de parte desse pensamento atende pela alcunha de “*Design by the other 90%*”).

Este trabalho, ao contrário do de Papanek, não é movido por essa agenda social, embora a apóie. Sua intenção é demonstrar que há razões sólidas para que Papanek possa propor essa agenda e essa amplitude do design, e que essas razões estão ancoradas no fato de que o projeto é o objeto da disciplina.

Como o *objeto de uma disciplina não tem dono*, ele se abre para ser pensado por qualquer um. Esse significado “democratizante” da adoção do projeto como objeto da disciplina não tem, portanto, nenhum vínculo ou propósito necessariamente social ou político, mas é de certa forma a condição para que esses propósitos possam afirmar-se de forma legítima,

sem o perigo de serem taxados de “abrangentes demais”, “megalomaniacos” ou “perigosos para a profissão”.

### ***A reificação do design***

O segundo aspecto também está relacionado a uma agenda política – mais especificamente ao viés ambientalista adotado por Tony Fry, exposto mais acima. Antes de chegar a ela, contudo, é importante fazer uma breve digressão.

Assim como outros antes de Fry, Victor Papanek também alertou para o perigo das tentativas de “separar o design e torná-lo uma coisa-em-si”. Para Papanek, isso “trabalha contra o valor inerente do design como a matriz primária que subjaz à vida”. Nos debates sobre as relações entre design e arte, os ataques a essa “visão separada” – que pode ser chamada mais precisamente de *reificação do design* – se concentram no uso do design como espetáculo ou como estilo de vida pela mídia.

Não vamos discutir aqui se a ideia do design como “matriz primária que subjaz à vida” é válida ou não, porque o alerta de Papanek, em última análise, não depende da validade dessa proposição. A própria visão disciplinar que identifica o projeto como objeto do design já é suficiente para validá-la. Uma disciplina, com efeito, *não é uma coisa*, mas apenas um campo de investigação que lida com um objeto específico.

Esse fato, evidentemente, não é suficiente para evitar que o design continue a ser tratado como uma “coisa” ou uma “qualidade”, mas certamente auxilia a combater essas visões com mais consistência e propriedade. O design pode, e sempre poderá, ser visto como um *estilo de vida*, mas essa visão poderá ser muito mais facilmente relativizada na exata medida da amplitude do objeto da disciplina (o design é isso, mas é muito mais também – e não muito menos ou outra coisa, como se costuma dizer).

A questão, nesse caso, deixa de ser propriamente política (ver o design dessa forma é melhor que daquela por que isso é mais importante que aquilo) ou corporativa (minha profissão é mais ética que aquela), mas propriamente disciplinar.

Para Fry, a desmontagem da visão do design como algo em si, desagregado do mundo, também é danosa. A visão de uma disciplina equivale, de fato, a uma visão de mundo. Nesse sentido, o mundo, para a

disciplina do design, é naturalmente o mundo do design. Uma disciplina, como se sabe, também é uma lente.

A análise de Fry, entretanto, contribui com outro aspecto importante para esta visão, que auxilia a por em perspectiva os problemas relacionados a autoria e anonimato, tão frequentemente trazidos para o espectro das relações entre arte e design:

“A maioria do que é projetado, e a maioria dos designers, são anônimos. O design como tal não pode ser de fato desagregado do mundo à nossa volta e apresentado como uma coisa-em-si – ao contrário das aparências com as quais a mídia e sua cobertura do design normalmente fazem negócios”.<sup>159</sup> (Fry, 2009, p. 28)

### **Autoria**

Muito da ideologia do design moderno – e muito da confusão vinculada à relação entre designers e artistas – baseava-se na ideia de que todo design deveria ser anônimo, ou seja, de que a autoria deveria ser suprimida na “nova forma” adotada pela “nova arte”. Se essas esperanças modernas naufragaram como palavra de ordem – o universo da autoria não apenas não recuou, mas em muitos casos se ampliou e fortaleceu –, esse fracasso não impediu que, ao menos em termos quantitativos, essa característica se confirmasse, como indica Fry.

A questão, mais uma vez, não é ir contra ou a favor da autoria, mas considerar que, se o campo do projeto admite a autoria, o pano de fundo sobre o qual ela se assenta – e que em última análise é o mais relevante para se considerar a totalidade do ambiente projetado – é fundamentalmente anônimo. O problema da autoria (ou de sua ausência), nesse caso, pode mais bem ser qualificado como uma falsa questão, se for proposta como uma *atitude a ser assumida pelos designers* ou como um *critério de diferenciação entre o design e a arte*.

Numa perspectiva disciplinar, a autoria passa a ser apenas uma das instâncias de análise de um objeto essencialmente irreduzível a ela. No universo ampliado do design, há muitas situações que requerem e valorizam a autoria (da *hair designer* ao designer do avião que leva turistas à exosfera), e tantas outras em que ela é relativizada (sobretudo

---

<sup>159</sup> “Most of what is designed, and most designers, are anonymous. Design as such cannot actually be disaggregated from the world around us and presented as a thing in itself – contrary to the appearances that the media coverage of design mostly trades on”.

no que se refere a equipes, coletivos e congêneres). Sob a lente do objeto disciplinar, a ênfase ou a relativização da autoria podem ser abordadas de formas menos programáticas e mais consistentes.

### ***Modo de ser***

Atualmente, os principais debates sobre design (como os de Fry e Papanek, por exemplo) são dominados por uma forte agenda política. Em muitos casos, essa agenda é o resultado de uma postura legítima frente a problemas que ameaçam o presente e o futuro da humanidade.

Por outro lado, quando o design é invocado a contribuir com essas agendas, ou quando sua contribuição é avaliada como essencial, invocam-se aspectos do design que seriam “naturais” à atividade, tais como método, caráter tecnológico e científico, capacidade de resolver problemas, ordem e organização, capacidade integradora, natureza ética ou moral do projeto etc.

Contudo, *nenhuma dessas qualidades é essencial à noção de projeto* e, por extensão, à disciplina do design.

Seria de fato impossível buscar, dentro do escopo deste trabalho, a elaboração de uma definição de projeto que pudesse ser, desde já, utilizada para orientar a disciplina. *Sabe-se que o projeto lida com ideias e com a matéria, que possui características direcionais e temporais e que de certa forma envolve a representação de intenções. Não se sabe ao certo qual é a sua essência, mas é muito provável que sua caracterização não tenha como ir muito além de um modo de ser ou agir necessariamente reflexivo, teleológico e prático sem passar a descrever casos particulares, deixando escapar seu caráter mais geral.*

### ***Incômodo crescente***

Se as consequências da definição do projeto como objeto da disciplina do design já foram suficientemente contundentes até aqui, daqui para a frente, à luz das considerações acima, o cenário só tende a ficar mais incômodo.

### ***Nem meio nem fim***

Um exemplo: se o projeto é um modo de ser ou agir, *não é possível identificá-lo inerentemente como um meio ou um fim*, como se costuma fazer. Isso é comprovado na prática: nem todo projeto é um meio para atingir algo: há projetos cujo fim se consuma em sua própria concepção

(poder-se-ia dizer que esse algo é um fim, mas não seria possível afirmar que houve um *meio*); outros projetos, por sua vez, não possuem fins definidos, portando-se como cismas, devaneios ou irrupções, sem deixarem contudo de ser projetos, antes mesmo de terem fins definidos (poder-se-ia dizer mais uma vez que, uma vez surgidos, eles se convertem em fins, mas seria impossível associar seu surgimento a uma finalidade).

### ***Nem moral nem ética***

Outro exemplo: de acordo com essa perspectiva, não há nada de moral ou ético que seja inerente à noção de projeto. Além de não ser moral ou ético, o design também não é nem bom nem mau etc. Essa constatação não tem nada de novo. Com exceção do próprio exercício da moral ou da ética, nenhuma atividade humana pressupõe essas qualidades. Isso, contudo, lança um manto de dúvida sobre quem defende o design como uma atividade inerentemente virtuosa.

As consequências dessa visão não são, contudo, negativas. Se a noção de projeto não pressupõe a moral e a ética, é preciso que seja interrogado por elas assim que se põe em marcha pelo exercício do design. Como não há, em nenhuma instância, projeto que possa ser considerado intrinsecamente bom ou mau, é preciso que o design seja submetido, sempre, a uma avaliação constante. Decorre daí que o design não está naturalmente voltado ao bem-estar ou à garantia do futuro da humanidade (como demonstra o texto de Fry), e que é, portanto, preciso interrogá-lo sempre. Noutras palavras, o valor do design não está nunca dado e depende permanentemente do seu grau de consciência a respeito das formas com que elabora seu objeto – o projeto.

Se a noção de projeto for tomada como um valor para justificar formas de atuar, estabelecer prioridades econômicas, políticas ou sociais ou legitimar profissões, então ela terá sido reduzida a um pretexto. Se, ao contrário, ela for tomada como um local privilegiado para pensá-las, aí então a disciplina terá sido honrada, desde que o projeto seja sempre considerado em sua inteireza, incompletude e complexidade.

### ***Mudança perpétua***

Talvez um dos aspectos mais inquietantes de assumir o projeto como objeto da disciplina é que, devido à sua própria natureza, o projeto condena o design a reinventar-se sempre. Ou seja, a permanente

indefinição do design que incomoda tanta gente é uma consequência direta da natureza do projeto. Dissemos mais acima que o projeto lida com a *representação de intenções*. Essa representação não se limita, contudo, a preceder a ação. Vimos que um projeto é um modo que não é, necessariamente, nem meio nem fim, embora muitas vezes assim se caracterize.

Desse modo, é possível afirmar que a representação que é própria do projeto – e por extensão do design – não se limita a preceder a ação, mas consiste sobretudo em acompanhá-la até o fim e sobrevivê-la como resultado (é importante notar que não estamos falando de realização). Um projeto não pode dispensar a consciência de si mesmo, a não ser às custas de não existir. Sem correr o risco de ingressar no exercício de uma filosofia barata, incompreensível ou inconsistente, é possível afirmar que é condição de qualquer projeto considerar-se a si mesmo quando ocorre e que, portanto, está inerentemente aberto à reconsideração e à reconstrução contínua. Esta é, por sua vez, uma condição do design.

Em termos práticos, o que isso significa? Que o design, como disciplina e como prática, não se ressent de sua permanente reinvenção, mas a supõe como condição de sua relevância. Essa premência, malgrado todas as tentativas de cercear e definir o design de forma definitiva, se fez sentir em vários dos discursos recolhidos neste trabalho, e a proximidade dentre o design e a arte apenas reforça a riqueza dessa reavaliação constante.

### ***Antes da ordem***

As concepções de design tendem normalmente a relacioná-lo a uma força organizadora, ordenadora e articuladora. De fato, essa forma de atuar sobre o mundo é um importante desdobramento possível do projeto, e essas qualidades foram largamente desenvolvidas ao longo da história do design, a tal ponto que passaram a se confundir com a própria ideia de projeto e, por extensão, de design. Muitos projetos de design, contudo (sobretudo na contemporaneidade), ganham força justamente negando essas qualidades e lançando mão de outras tais como a desestabilização, a desordem, a desorganização e tantas outras. O fato é que o design não aspira naturalmente à ordem nem à organização, embora tenda a produzi-las para produzir-se

O mérito dessas oposições não está em jogo. Não importa se funcionam como contraste, como crítica ou como reafirmação sistêmica.

O que importa é que não há nada que vincule intrinsecamente o design a princípios tais como organização, ordenação, articulação e outros derivados da ordem, tais como harmonia simetria etc. Inversamente, a presença de desordem, desorganização, desarmonia, feiúra não são capazes de retirar um projeto do âmbito do design, na medida em que a disciplina deve ser plenamente responsável pelo seu objeto.

Essas premissas, uma vez operacionalizadas, podem ajudar, por exemplo, a desmascarar desordens tão frequentemente disfarçadas de ordem, ou a considerar com outros olhos proposições como a de Jeudy (1999) sobre a “racionalidade que lida com a porção insensata do predizível”. Seja como for, aumentam a responsabilidade que a disciplina tem de pensar os diversos modos do projeto.

### ***Além do método, além do sistema***

Outra consequência da anterioridade do projeto à ordem é a desvinculação das noções de método, sistema e outros derivados de formas ordenadas de desenvolvimento projetual. Noutras palavras, design não implica em método, sistemas etc, embora a eles não se oponha como disciplina, sendo, ao contrário, um lugar privilegiado para pensá-los.

Relativizar a capacidade desses conceitos na qualificação da disciplina não implica em negá-los. Ao contrário, é preciso sempre que sejam pensados sobre o perpétuo pano de fundo da desordem que também pertence ao campo projetual. Num momento em que o design é chamado a contribuir com realidades altamente complexas, que envolvem múltiplos níveis de interação e associação, inseridos em espectros temporais muito mais ampliados que aqueles com os quais os designers estão acostumados a lidar, a importância da admissão de possibilidades caóticas, irracionais ou intuitivas ao plano central do projeto (e não, por exemplo, ao plano da arte) cresce exponencialmente. O projeto, como objeto, resiste tanto à ordem quanto à entropia.

Questões interessantes surgem daí: como funcionam projetos conscientemente desenvolvidos sem método em ambientes complexos (um exemplo mencionado neste trabalho é a atuação de Amílcar de Castro (Mammì, 2009) no Jornal do Brasil; para Amílcar, todo traço é projeto, mas esta atitude não se configura como um método ou premeditação de toda ação)? Como a desordem ou o desenvolvimento metódico do irracional podem contribuir com o panorama projetual

(cenário em que a dupla inglesa Dunne & Raby (2009) atua)? Mais uma vez, a clareza quanto ao objeto auxilia a entender as possibilidades de desenvolvimento do design como disciplina de forma mais rica e aberta, ajudando também a esclarecer seus pontos de contato com a arte.

### ***Qualidades, não essências***

O mesmo tipo de desvinculação que relativiza as noções vinculadas à ordem e ao método na caracterização do design, dada a natureza do projeto, se aplica a muitas outras qualidades, que passam a ser incapazes de, por si mesmas, determinar limites ou essências à disciplina. A lista é longa e será tão grande quanto as tentativas de definir o design a partir de qualidades e categorias que o pressupõem e influem em sua avaliação, mas não o encerram em seu campo: indústria, seriação, produção em massa, função, utilidade, uso, objetividade, durabilidade, simplicidade, criatividade, estética (ou senso estético), economia de meios, técnica, tecnologia e tantas outras estão aí incluídas. Os processos de agregação de valor e os ciclos de elaboração de problemas e soluções, também muitas vezes tomadas como essências do design, seriam melhor avaliadas como categorias dialéticas do projeto.

Cada uma dessas qualidades, isoladas ou em conjunto, definem formas, modos ou comportamentos particulares do design, mas nenhuma está presente em todas elas. É preciso desconfiar, portanto, de enunciados que definem o design como uma disciplina essencialmente criativa, que se caracteriza pela redução da complexidade à simplicidade, que está vinculado à indústria, que se define pelo uso ou pela relação com o usuário, que é um planejamento com senso estético etc. Na verdade, essas objeções são um tanto inúteis, dado que é impossível definir o design de qualquer forma. (A disciplina é definida pelo seu objeto, mas não na forma de um enunciado.)

Embora sejam de certa forma desestabilizadoras, essas considerações não têm nada de niilistas. Ao contrário, abrem caminho para investigações bem mais isentas de cada uma dessas características. Sem o ônus de precisar afirmar um limite disciplinar, fica muito mais interessante investigar tanto o papel dessas qualidades quanto de seus opostos no exercício do design. Já vimos que o objeto único, por exemplo, tem um valor que transcende a conotação do luxo ou da valorização do objeto como signo no campo do design. (Cardoso, 2008) Qual seria o status ou a importância de considerar a importância da falta



de criatividade para o design em determinados contextos? Como entender a relevância do design que não tem a interação com usuários como centro?, e assim por diante.

### ***Além da ciência***

Apesar de ter o projeto como o seu objeto, o design não pode ser caracterizado como ciência do projeto, ainda que essa atividade seja parte importante da disciplina, inclusive no que diz respeito à busca por métodos, procedimentos e instrumentos capazes de controlar, disciplinar, sistematizar e programar o projeto com vistas a aprofundar seu significado.

Por outro lado, não há, como já mencionamos, nada que autorize conceber a possibilidade de pensar o design exclusivamente como método científico, não importa para que propósito.

Essas considerações não sugerem nem implicam em qualquer tipo de aversão a esse modo de operar com o design, que é positivo em muitos aspectos.

Por outro lado, as contribuições do método científico para a metodologia projetual têm sido frequentemente reféns de uma visão reduzida do projeto e do design, aplicando enormes esforços na organização de métodos de trabalho para problemas já dados, o que equivale a substituir a ação pela fabricação (Arendt apud Fry, 2009), ou na busca por demonstrar que a totalidade dos problemas de design são plenamente definíveis em esferas objetivas, ideais ou mesmo atemporais, o que não é possível. Isso nos leva ao último tópico desse esboço de proposição disciplinar, que também encerra a contribuição fundamental da arte ao design.

### **O problema da arte**

O modo de ser do projeto é, por definição, teleológico, reflexivo e prático. Todo projeto tem algo de intencional que, realizado em alguma medida, ganha consciência de si próprio. Essa é uma descrição um tanto básica, mas próxima da “representação de intenções” que caracteriza o projeto. Esse processo pode ser mais ou menos realimentado, mais ou menos progressivo, mais ou menos linear. Pode ser cego, brutal,

imediatos. Pode ser refletido, detido, sofisticado. Pode ser cego, brutal e imediato *depois* de ter sido refletido, detido e sofisticado ou vice-versa. Não vamos nos estender nessa descrição.

### ***A problematização: categoria fundamental do projeto***

O que importa aqui é que a categoria, ou o processo fundamental ao desenvolvimento de qualquer projeto, é a *problematização*. Esse processo não é inerente ao conceito de projeto, mas é vital para o seu desenvolvimento. O problema é uma medida essencial do projeto e é, por extensão, a principal qualidade ou capacidade do design.

A listagem das consequências do capítulo anterior (um esboço do que significa adotar rigorosamente o projeto como objeto da disciplina do design) não teve apenas a intenção de colocar em xeque algumas suposições sobre a atividade, mas sobretudo para demonstrar que a categoria que permite superar a indeterminação intrínseca do projeto é o problema.

Durante muito tempo, os designers foram caracterizados como solucionadores de problemas. Questões, briefings são apresentados, e os designers trabalham com eles para propor soluções. Vilém Flusser já supôs há algum tempo que essas soluções não passariam de novos obstáculos, perguntando-se: o design não seria um “obstáculo para a remoção de obstáculos?” (2007, p. 189) O coletivo Experimental Jetset, transitando entre a arte e o design, expressa a questão de outra forma:

“Para nós, o modelo problema/solução é belo. Evidentemente, ele tem um lado trágico, já que toda solução apenas traz à tona novos problemas (além disso, todos nós sabemos que não há tal coisa como uma solução perfeita). Mas é exatamente esse aspecto inerentemente trágico que torna esse modelo tão bonito e útil para nós”. (Jetset, 2007, p. 100)

De fato, não há o que lamentar. Neste sentido, esta pesquisa toma um partido claro: a principal qualidade do design não é a capacidade de resolver problemas, mas de os propor. O designer Tibor Kalman dizia: “Bons designers (e escritores e artistas) criam problemas”. (Kalman & Jacobs, 1990)

Quando se fala de design, é preciso, antes de tudo, falar do irresoluto, do provisório, da indagação, da dúvida, do provisório, do questionável. O valor do design não está, efetivamente, apenas na qualidade de suas

respostas (que nos leva com frequência a uma busca destarte malograda pela perfeição), mas na fecundidade de suas perguntas. Uma pedagogia do design, nesse sentido, seria muito próxima da Pedagogia da Pergunta proposta pelo educador Paulo Freire, pois todo esforço de design pede problematização.

Contudo, também é fundamental notar que essa problematização não se limita aos desafios de projeto que são propostos pelo design; esses normalmente são positivos e os problemas que se produzem para superá-los são de segunda ordem.

A problematização que tem real valor para esta pesquisa é reflexiva com relação à própria disciplina, ou melhor: quanto mais o próprio design se problematiza a si mesmo, mais seu valor tende a se produzir, mais se amplia seu campo de atuação, mais o design se afasta da *fabricação* para se aproximar da *ação* arendtiana.

Isso pode parecer abstrato demais ou apartado em demasia da prática cotidiana, mas basta considerar a fragilidade dessa mesma prática denunciada por Fry e a necessidade de, urgentemente, inverter as noções relacionadas ao design e reestruturar sua prática, para perceber o quanto a noção de problema pode ser central para a disciplina. Nesse aspecto, a arte tem, sem dúvida, uma contribuição muito mais importante a dar que aquela normalmente a ela reservada.

### ***O papel da arte***

Desde que Marcel Duchamp entregou na porta do século 20 a mensagem das vanguardas do século 19 na forma de um mictório, as artes visuais se aproximaram do design de uma maneira nova e profunda. Afirmando desde então a possibilidade que qualquer homem tem de ser artista – não por sua criatividade, mas porque “não há mais ninguém para impedi-lo” (de Duve, 2010) –, instituiu também o problema da liberdade e do questionamento radical de si mesma no cerne de sua atividade. O domínio das artes visuais, como descreveu Agnaldo Farias, passou a ser “uma fronteira onde o ser se reinventa”.

Ao longo da primeira parte deste trabalho, mais de duzentas citações coletadas de aproximadamente uma centena de referências bibliográficas trataram de sugerir exatamente isso. A força motora da arte mais significativa impulsiona sempre a reinvenção do ser e a restituição de sua liberdade. Neste caso, seu feliz interlocutor foi o design.

Se a arte cada vez mais lança mão do projeto como parte de sua aventura, se muito do que se produz em arte pode ser descrito como o que Boris Groys denominou de “vida no projeto” (Groys, 2002), isso não deve ser visto como mero acaso. Na contemporaneidade, a noção de projeto tornou-se ubíqua e sua categoria mais importante, a problematização, está no coração da suspensão e do desvio generalizado que a arte promove na vida.

É esse o encontro profundo onde a arte não está mais na periferia nem ameaça ou disputa com o design seus domínios, mas onde, talvez com mais intensidade que em qualquer outra área da ação humana, pode contribuir com a construção crítica de seu sentido, no centro de sua disciplina.



## Bibliografia

- Aicher, O. (1991). Bauhaus and Ulm. In *Ulm Design* (pp. 124–129). Cambridge: MIT Press.
- Aicher, O. (1991). Ästhetische Existenz. In *Die Welt als Entwurf* (pp. 35–39). Berlim: Ernst & Sohn.
- Amaral, A. (1977). *Projeto construtivo brasileiro na arte (1950-1962)* (p. 357). Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.
- (1998). *Waldemar Cordeiro: uma aventura da razão* (p. 196). São Paulo: MAC-USP.
- (Ed.). (1998). *Arte Construtiva no Brasil - Coleção Adolpho Leirner*. (I. Burbridge, Trad.) (p. 366). São Paulo: DBA, Melhoramentos.
- Andersen, K. (2000). Kurt Andersen interviews Tibor Kalman. In *Tibor Kalman: Perverse Optimist* (pp. 394–403). Princeton Architectural Press.
- Antonelli, P. (2009). Keynote. In *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* (pp. 70–78). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- (Ed.). (2009). *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design*. (P. Antonelli, Ed.) (p. 282). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- Arantes, P., & Antonio, J. L. (2003). As fronteiras entre o design e a arte. In *Faces do design* (pp. 129–143). São Paulo: Rosari.
- Argan, G. C. (1992). *História da arte como história da cidade*. (P. L. Cabra, Trad.) (p. 282). São Paulo: Martins Fontes.
- (2000). O desenho industrial [1955]. In *Projeto e destino* (pp. 115–123). São Paulo: Editora Ática.
- (2000). A relação arte-sociedade [1962]. In *Projeto e destino* (pp. 131–136). São Paulo: Editora Ática.
- (2000). *Projeto e destino*. Série Temas (Vol. 71, p. 336). São Paulo: Editora Ática.
- (2000). Qualidade, função e valor do desenho industrial [1961]. In *Projeto e destino* (pp. 125–130). São Paulo: Editora Ática.
- Barbosa, R. (2008). A Obra de Arte Total: Ideais Interdisciplinares da Secessão Vienense. In *8º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento*

- em design* (pp. 1547–1550). Apresentado no 8º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em design, São Paulo.
- Bardi, L. B. (2009). Arte industrial. In *Lina por escrito* (pp. 107–110). São Paulo: Cosac Naify.
- Barnbrook, J. (2007). *Barnbrook Bible - The Graphic Design of Jonathan Barnbrook* (p. 330). Nova York: Rizzoli.
- Baudrillard, J. (2012). *O sistema dos objetos*. (Z. R. Tavares, Trad.) (p. 236). São Paulo: Editora Perspectiva.
- Behrens, R. R. (2002). The Hole in Art's Umbrella. In *Looking Closer 4: Critical Writings on Graphic Design* (pp. 212–215). Nova York: Allworth Press.
- Belluzzo, A. de M. (1999). Ruptura e arte concreta. In *Arte construtiva no Brasil* (1ª ed. pp. 95–141). São Paulo.
- Berwanger, A. C. (2008, outubro). Concepções de design no Brasil, de acordo com a revista VEJA. *blogs.anhemi.br*. Acessado em 29/01/2012  
<http://blogs.anhemi.br/congressodesign/anais/artigos/67941.pdf>
- Bonsiepe, G. (1999). Education for Visual Design [1965]. In *Looking Closer 3 Classic Writings on Graphic Design* (pp. 161–166). Nova York: Allworth Press.
- (2010). *Design, cultura e sociedade* (p. 272). Blucher.
- Borges, A. (2009). *Design brasileiro hoje: fronteiras* (pp. 1–260). São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo.
- Bourdieu, P. (2003). *Questões de sociologia*. Lisboa: Fim de Século.
- Bourriaud, N. (2009). A forma relacional. In *Estética relacional* (pp. 15–29). São Paulo: Martins.
- Braga, M. D. C. (2005). *Implantação e Desenvolvimento do Campo Profissional do Design Moderno no Brasil* (pp. 1–28). FAU-USP, São Paulo.
- Brito, R. (2002). *Neoconcretismo: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro*. Espaços da arte brasileira (p. 112). São Paulo: Cosac Naify.
- Cabral, F. G. S. (2006). John Ruskin e Aloísio Magalhães, para além das “Artes e Ofícios” e do design gráfico. In *7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design* (pp. 1–12). Apresentado no 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Curitiba.

- Campos, G. B. de, & Vasconcelos, M. A. F. de. (2010). Acaso e experimentação nos processos de criação: aproximações entre a arte moderna e o design contemporâneo. *Arcos Design*, 5(1), 16–27. Rio de Janeiro.
- Cardoso, R. (2007). *Eliseu Visconti - Arte e Design* (p. 80). Rio de Janeiro: Caixa Cultural.
- (2008). *Uma introdução à história do design* (3rd ed. p. 276). São Paulo: Blucher.
- (2008). Arte. In *Conceitos-chave em design* (pp. 17–22). Rio de Janeiro, Teresópolis: Editora PUC-Rio, Editora Novas Idéias.
- (2008). A natureza do design. In *Uma introdução à história do design* (pp. 20–23). São Paulo: Blucher.
- (2011). *Design para um mundo complexo* (p. 264). São Paulo: Cosac Naify.
- Chagas, F., & Campos, J. L. de. (2010). O (possível) sentido do design: um esboço filosófico. *agitprop.com.br*. São Paulo. Acessado em 2/2/2012  
[http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios\\_det&id=70&tulo=ensaios](http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&id=70&titulo=ensaios)
- Cohen, A. A. (1984). *Herbert Bayer: The Complete Work* (p. 430). Cambridge: The MIT Press.
- Cole, A. (Ed.). (2007). *Design and Art*. (A. Cole, Ed.) Documents of Contemporary Art (1ª ed. p. 208). Londres: Whitechapel.
- Conduru, R. (2005). *Willys de Castro* (p. 240). Rio de Janeiro.
- Costa Júnior, H. G. (2008, October). Guto Lacaz, entre arte e design. *blogs.anhembibr*. Acessado em 29/1/2012  
<http://blogs.anhembibr/congressodesign/anais/artigos/66921.pdf>
- Couto, R. M. de S. (1996). Pequena digressão sobre natureza e conceito de design. *Estudos em Design*, 4 (2), 21–28. Rio de Janeiro.
- (2006). Reflexões sobre a Natureza e a Vocação Interdisciplinar do Design. In *Textos selecionados de design* (pp. 51–82). Rio de Janeiro: PPD ESDI-UERJ.
- Côrte-Real, E. (2009). À procura de uma Designologia, ou Ciência do Design. Notas sobre um texto de Nelson Goodman. *Arcos Design*, 4 (nº 1), 57–67. Rio de Janeiro. <http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-04-1/04-1.06.eduardo-corte-real-designologia.pdf>
- Darras, B. (2006). Artists and Designers - Can the divide be overcome? In *7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em*

- Design* (pp. 1–18). Apresentado no 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Curitiba.  
<http://www.scribd.com/doc/62723778/7396226-Artists-and-Designers-PD-Bernard-Darras>
- de Duve, T. (2010). O que fazer da vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20? *Revista Arte & Ensaios*, 1–14.
- Debord, G. (1997). *A sociedade do espetáculo*. (E. D. S. Abreu, Trad.) (p. 240). Rio de Janeiro: Contraponto.
- De Masi, D. (1977). A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950 (1ª ed. p. 422). São Paulo: Jose Olympio.
- Depero, F. (1999). Outline of the Art of Advertising Manifesto [1929]. In *Looking Closer 3 Classic Writings on Graphic Design* (pp. 43–44). Nova York: Allworth Press.
- Dorst, K. (2007). But, is it Art? [2003]. In *Design and Art* (p. 88). Londres: Whitechapel.
- Droste, M., & Archiv, B. (1990). *Bauhaus: 1919-1933* (p. 256). Berlim: Taschen.
- Dwiggins, W. A. (1999). A Technique for Dealing with Artists [1941]. In *Looking Closer 3 Classic Writings on Graphic Design* (pp. 84–92). Nova York: Allworth Press.
- Eames, C. (2007). What is Design? [1972]. In *Design and Art* (pp. 154–156). Londres: Whitechapel.
- Facca, C. A. (2008, October). A Transdisciplinaridade e o Pensamento do Design. *blogs.anhemi.br*. Acessado em 29/1/2012 em <http://blogs.anhemi.br/congressodesign/anais/artigos/69969.pdf>
- Farias, A. (1999). Design é arte? *Revista ADG*, (nº 18), 25–29.
- Farias, P. L., & Tori, R. (2008). *Caderno de Resumos & Programação*. (E. D. P. Pfutzenreuter, Ed.) (p. 288). São Paulo: 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design.
- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação*. (R. Cardoso, Ed.) (1ª ed. p. 224). São Paulo.
- Foster, H. (2007). Design and Crime [2002]. In *Design and Art* (pp. 66–73). Londres: Whitechapel.
- (2009). A Little Dictionary of Received Ideas about Contemporary Design. In *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* (pp. 20–32). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- Foster, H., Poynor, R., Midal, A., Pesce, G. & Gamboni, D. (2009).



- Symposium Round Table. In *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* (pp. 52–66). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- Foucault, M. (1987). *Arqueologia do saber*. (L. F. B. Neves, Trad.) Coleção Campo Teórico (3<sup>a</sup> ed.). Rio de Janeiro: Editora Forense - Universitária.
- (1996). What is an author? In *Theories and Documents of Contemporary Art: a Sourcebook of Artists' Writings* (pp. 923–928). Berkeley, Londres: University of California Press.
- Frascara, J. (2006). Graphic Design: Fine Art or Social Science? [1988]. In *Design Studies* (pp. 26–35). Nova York: Princeton Architectural Press.
- Fry, T. (2009). *Design futuring: sustainability, ethics, and new practice* (p. 278). Oxford, Nova York: Berg.
- Fukushima, K. (2008, October). Fluxus, Maciunas e Design. *blogs.anhembi.br*. Acessado em 29/1/2012 em <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/artigos/70085.pdf>
- Gomes, R. Z. (2011). *,ovo – O hibridismo no design brasileiro contemporâneo*. (O. J. Pinheiro, Ed.) (pp. 1–118). FAAC-UNESP, Bauru.
- González, J. (7AD, September 10). ¿Arte, estética o ideología? *Foroalfa*. Acessado em 20/2/2010 em <http://foroalfa.org/articulos/arte-estetica-o-ideologia>
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking* (p. 159). Indianápolis: Hackett.
- Graham, D. (2007). Art as Design/Design as Art [1986]. In *Design and Art* (pp. 38–49). Londres: Whitechapel.
- Greenberg, C. (2007). Recentness of Sculpture [1967]. In *Design and Art* (pp. 26–33). Londres: Whitechapel.
- Greff, J.-P. (2009). Introduction. In *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* (pp. 10–17). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- Gropius, W. (2010). Programa da Staatliche Bauhaus em Weimar [1919]. (J. de S. Leite, Trad.) *agitprop.com.br*. Acessado em 2/2/12 em [http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=repertorio\\_det&id=41&titulo=repertorio](http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=repertorio_det&id=41&titulo=repertorio)
- Groys, B. (2002). A solidão do projeto. (R. Winter, Trad.) *New York Magazine of Contemporary Art and Theory*, (1.1). Antuérpia.

- Groys, B. (2012). Self-Design and Aesthetic Responsibility. *e-flux.com*. London. Acessado em 23/2/2012 em <http://www.e-flux.com/journal/self-design-and-aesthetic-responsibility/>
- Hall, P., & Bierut, M. (Eds.). (2000). *Tibor Kalman: Perverse Optimist*. (P. Hall & M. Bierut, Eds.) (p. 420). Princeton Architectural Press.
- Heller, S. (1997). Barbara Kruger: Smashing the Myths - Interview by Steven Heller [1991]. In *Design Culture - An Anthology of Writing from the AIGA Journal of Graphic Design* (pp. 270–276). New York: Allworth Press.
- Heller, S., & Finamore, M. (Eds.). (1997). *Design Culture - An Anthology of Writing from the AIGA Journal of Graphic Design*. (S. Heller & M. Finamore, Eds.) (p. 304). New York: Allworth Press.
- Heller, S., & Vienne, V. (Eds.). (2007). *Citizen Designer - Perspectives on Design Responsibility*. (S. Heller & V. Vienne, Eds.) (p. 260). Nova York: Allworth Press.
- Hyman, J. (2004, November 2). The Urn and the Chamber Pot. <http://philpapers.org/rec/HYMTUA>. Acessado em 20/2/2012 em <http://www.queens.ox.ac.uk/academics/hyman/files/urn.pdf>
- Jetset, E. (2007). Interview with Lucienne Roberts [2005]. In *Design and Art* (pp. 100–103). Londres: Whitechapel.
- Jeudy, H.-P. (1999). Philippe Starck: ficção semântica. *Arcos*, Arcos, 44–71. Rio de Janeiro.
- Judd, D. (2007). It's Hard to Find a Good Lamp [1993]. In *Design and Art* (pp. 50–54). Londres: Whitechapel.
- (2009). Objetos específicos. In *Escritos de artistas - Anos 60/70* (pp. 96–106). Rio de Janeiro: Zahar.
- Kalman, T., & Jacobs, K. (1990, jan-fev). We're here to be bad. *Print Magazine*, 122–125. Nova York: Princeton Architectural Press. <http://j.parsons.edu/~jmyint/archive/change/tarticle.html>
- Kovadloff, H. (2008). *Relato de uma vida no design*. (C. Ferlauto, Ed.) Textos design (1ª ed. p. 164). São Paulo: Rosari.
- Lemos, F. (2003). Entrevista - Lemos, Fernando - Artista gráfico, 2003. In *Na casca do Ovo, o princípio do desenho industrial* (pp. 8–17). São Paulo: Rosari.
- Lindinger, H. (Ed.). (1991). *Ulm Design. The Morality of Objects* (H. Lindinger, Ed.) (p. 288). Cambridge: MIT Press.
- Love, T. (2000). Philosophy of Design: a meta-theoretical structure for design theory. *love.com.au*. Perth. Acessado em 29/1/2012, em

- <http://www.love.com.au/PublicationsTLminisite/2000/2000%20DesStud%20Philosophy%20of%20Design.htm>
- Lupton, E. (1994). Low and High: Design in Everyday Life. In *Looking Closer* (pp. 104–108). Nova York: Allworth Press.
- Magalhães, A. (1998). O que o desenho industrial pode fazer pelo país ? *Arcos, Arcos, 1*, 8–13.
- Maldonado, T. (1997). *Escritos preulmianos*. (C. A. M. Mosquera & N. Perazzo, Eds.) Biblioteca de Diseño (1ª ed. p. 136). Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Mammì, L. (2009). *Desenho e design: Amilcar de Castro e Willys de Castro* (p. 96). São Paulo: Instituto de Arte Contemporânea.
- Mammì, L., Bandeira, J. & Stolarski, A. (2006). Concreta '56 - a raiz da forma. (L. Mammì, Ed.) (pp. 1–311). São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo.
- Mazzucchelli, K. (2007, November 6). Arte como projeto. *Cultura e Pensamento*, (2), 20–25. Rio de Janeiro.
- Meggs, P., & Purvis, A. V. (2007). *História do design gráfico*. (C. Knipel, Trad.) (p. 720). São Paulo: Cosac Naify.
- Melo, C. H. de, & Ramos, E. (2012). *Linha do tempo do design gráfico brasileiro* (p. 744). São Paulo: Cosac Naify.
- Mendell, P. (2009). *Pierre Mendell - Cartazes*. (J. Lo Bianco, Ed.) (p. 88). Buenos Aires: Mandacaru Design e Estudio Lo Bianco.
- Midal, A. (2009). Statement. In *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* (pp. 48–51). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- Milner, J. (2009). *Rodchenko: Design*. Design (p. 96). Suffolk: Sandy Lane.
- M/M, Amzalag, M. & Augustyniak, M. (2007). Royal College of Art discussion with David Blarney [2006]. In *Design and Art*. Londres: Whitechapel.
- Monteiro, V. (2010, October 20). O design como instrumento de transformação cultural. *Foroalfa*. Porto Alegre. Acessado em 27/1/2012, from <http://foroalfa.org/articulos/o-design-como-instrumento-de-transformacao-cultural>
- Moura, M. (2005). Design, Arte e Tecnologia, 1–13. São Paulo.
- Munari, B. (2008). *Design as Art*. (P. Creagh, Trad.). Penguin.
- (1997). Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática (1st ed.). São Paulo: Martins Fontes.

- Name, D. (2008). Diálogo concreto - Design e construtivismo no Brasil (p. 82). Rio de Janeiro: Caixa Cultural. Disponível em <http://issuu.com/daniname/docs/catalogodialogo>
- Na Oca de Niemeyer, o Design São Paulo – o primeiro evento internacional dessa modalidade de arte no Brasil. (2011, May 9). Disponível em [designsaopaulo.com.br](http://designsaopaulo.com.br). São Paulo.
- Neves, M. C. M. (2011). *Apropriações e deslocamentos do design no território da arte: os Campana a partir de Duchamp* (pp. 1–14).
- Obrist, H. U. (n.d.). *Hans Ulrich Obrist Interviews*. Charta.
- Papanek, V. (2000). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change* (2ª ed. p. 394). Chicago: Academy Chicago.
- Pesce, G. (2009). Statement. In *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* (pp. 46–47). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- Pevsner, N. (2001). *Origens da arquitetura moderna e do design* (p. 224). São Paulo: Martins Fontes.
- (2001). Arte e indústria. In *Origens da arquitetura moderna e do design* (pp. 147–177). São Paulo: Martins Fontes.
- (2002). *Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius* (p. 240). São Paulo: Martins Fontes.
- (2002). Teorias da arte, de Morris a Gropius. In *Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius* (pp. 1–26). São Paulo: Martins Fontes.
- Potter, N. (2007). Is a Designer an Artist? [1969]. In *Design and Art* (pp. 29–33). Londres: Whitechapel.
- Poynor, R. (2007). Art's Little Brother [2005]. In *Design and Art* (pp. 94–99). Londres: Whitechapel.
- (2009). All that is graphic melts into air... Design art and the art of design. In *AC/DC: Contemporary Art/Contemporary Design* (pp. 34–44). Genebra: Geneva University of Art and Design.
- Ramalho e Oliveira, S. (2005). *Imagem também se lê*. Textos Design (p. 192). São Paulo: Rosari.
- (2005). Imagens do design, imagens da arte? In *Imagem também se lê* (pp. 23–26). São Paulo: Rosari.
- Rams, D. (2007). Future Prospects and Utopian Ideas: Interview with François Burckhardt [1980]. In *Design and Art* (pp. 114–116). Londres: Whitechapel.

- Rand, P. (1998). *Paul Rand: A Designer's Words*. (S. Heller, G. Ballance, & N. Garland, Eds.) Paul Rand Symposium (p. 32). New York: School of Visual Arts.
- Rathgeb, M. (2006). *Otl Aicher* (p. 240). Londres: Phaidon Press.
- Rock, M. (2002). The Designer as Author [1996]. In *Looking Closer 4: Critical Writings on Graphic Design* (pp. 238–244). Nova York: Allworth Press.
- Rossi, A. (2009). Poéticas visuais. In *Anatomia do Design* (pp. 166–215). São Paulo: Blucher.
- Santos, M. (1978). *Por uma geografia nova. Da crítica da Geografia a uma Geografia Crítica*. (p. 236). São Paulo: Hucitec-Edusp.
- Scanlan, J. (2007). Please, Eat the Daisies [2001]. In *Design and Art* (pp. 61–65). Londres: Whitechapel.
- Schneider, B. (2010). *Design - Uma introdução. O design no contexto social, cultural e econômico* (p. 304). São Paulo: Blucher.
- (2010). Design - Arte. In *Design - Uma introdução. O design no contexto social, cultural e econômico* (pp. 221–228). São Paulo: Blucher.
- Schouwenberg, L. (2012). A conversation with Hella Jonguerius that might have taken place. <http://www.jongneriuslab.com/site/>. Acessado em 31/1/2012 em <http://www.jongneriuslab.com/uploads/pdfs/A%20conversation%20that%20might%20have%20taken%20place.pdf>
- Schuler, M. (1994). Transdisciplinaridade: o que é isto? In *Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade* (pp. 1–8). Apresentado no Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade, Arrábida.
- Smith, R. (2004, September 10). Designers for a Day: Sculptors Take a Turn. *nytimes.com*. Acessado em January 28, 2012, from <http://www.nytimes.com/2004/09/10/arts/design/10SMIT.html>
- Stokkel, W. (2012). Wouter Stokkel | Quotes on Design. *quotesondesign.com*. Acessado em 23/2/2012 em <http://quotesondesign.com/wouter-stokkel/>
- Stolarski, A. (2005). *Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil*. (A. Doyle, Trad.) Depoimentos sobre o design visual Brasileiro (pp. 1–112). São Paulo: Cosac Naify.
- (2006). Projeto concreto. O design brasileiro na órbita da I Exposição Nacional de Arte Concreta: 1948-1966. In *Concreta '56 -*

- a raiz da forma* (pp. 190–255). São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo.
- (2010). Galáxia Gestalt. In *Bill Mavignier Wollner* (pp. 78–81). São Paulo: Dan Galeria.
- (2009, October). Afinal, O que é design? (Oh, não! De novo?!?). (J. de S. Leite, Ed.) *D2B*, (6), 106. São Paulo.
- Sudjic, D. (2010). *A linguagem das coisas*. (A. C. D. Silva, Trad.) (p. 224). Rio de Janeiro: Intrínseca.
- Superflex. (2007). Interview with Åsa Nacking [1998]. In *Design and Art* (pp. 127–130). Londres: Whitechapel.
- Vaisman, E. (2006). Althusser: ideologia e aparelhos de estado - velhas e novas questões. *Projeto História*, (33), 247–269. São Paulo.
- Weil, B., & Zittel, A. (2007). Home is Where the Art is/Andrea Zittel Responds [1994]. In *Design and Art* (pp. 117–119). Londres: Whitechapel.
- Wigley, M. (2007). Whatever Happened to Total Design? [1998]. In *Design and Art* (pp. 157–171). Londres: Whitechapel.
- Wild, L. (1997). Art and Design: Lovers or Just Good Friends? [1987]. In *Design Culture - An Anthology of Writing from the AIGA Journal of Graphic Design* (pp. 92–95). New York: Allworth Press.
- Wollner, A. (1998). A emergência do design visual. In *Arte Construtiva no Brasil - Coleção Adolpho Leirner* (pp. 233–259). São Paulo: DBA, Melhoramentos.

*Esta dissertação foi redigida e composta com a família tipográfica Georgia 11/14 com o auxílio dos programas Papers2, Scrivener e Microsoft Word. Foram impressos oito exemplares com miolo em papel offset 90 g/m<sup>2</sup> e capa dura revestida com impressão em papel couché fosco 170 g/m<sup>2</sup> com laminação fosca na Gráfica Alvorada em 2 de março de 2012.*

