

“Estes textos não são simplesmente frutos de uma publicação, eles foram gerados ao longo de processos de discussões, durante anos, no interior do curso de Design Digital na Universidade Anhembi Morumbi. O leitor não encontrará definições fáceis nem propósitos fechados, mas encontrará várias perspectivas lendo o “objeto” design. O que norteou a produção destes textos, resultados de discussões e reflexões dentro e fora da sala de aula, nos faz perceber que este grupo de profissionais é envolvido, além das questões do design, com as questões referentes ao papel de educador. Acreditam no ensinar e aprender sempre.” *Nelson Somma Junior*

ISBN 85-88343-11-8



FACES DO DESIGN

textosdesign

Diversos autores

Rosari

Cultura
Arte
Educação
Web
Design Digital

FACES DO DESIGN

Adriana Valese

Ana Lúcia Ribeiro Lupinacci

Carlos Alberto Barbosa

Cecília Abs

Gisela Belluzzo de Campos

Marcelo Prioste

Mônica Moura

Priscila Arantes e Jorge Luis Antonio



Tékne e design: uma relação entre o conceito aristotélico de arte e o conceito contemporâneo de design*

por Carlos Alberto Barbosa

Mestre em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, bacharel em Comunicação Social pela FAAP. Professor das disciplinas Filosofia e de Pesquisa e Desenvolvimento de Projetos do Curso de Design Digital na Universidade Anhembi Morumbi.

* Este artigo é resultado de pesquisa docente desenvolvida junto aos setores de Pós-graduação e Pesquisa e de graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi no ano de 2002.

O presente trabalho discute a relação entre arte e design. Como atividade típica do período industrial e, portanto, mais recente que as artes em geral, o design continua debatendo sua consolidação em um campo particular. O que fazemos neste trabalho é tão somente rediscutir os limites deste campo particular visando não um cerceamento deste mas, acima de tudo, a verificação de uma possibilidade de seu alargamento. Para tal, buscamos sua origem no próprio conceito de arte, tal como era pensado na antiguidade, com Aristóteles.

Introdução

É comum a todo novo campo do conhecimento iniciar a delimitação de sua atuação e o alcance de seu saber. Este parece ter sido o caso do design, que já nasce marcado por outras áreas do fazer humano, entre elas a arte. O que é design e qual sua relação com os demais campos do conhecimento e do fazer humano, são as questões que animam este trabalho. Inicialmente verificaremos a existência de uma delimitação do campo do design a partir da tentativa de alijá-lo de seu parentesco com a arte. A questão que nos colocamos diz respeito à relevância dessa separação entre arte e design. Ou seja, o que o campo do design ganha, enquanto espaço de reflexão, ao separar-se do campo da arte? Não que ambos sejam de fato uma única coisa, mas será que pensar as aproximações não seria mais enriquecedor que medir as distâncias entre arte e design?

Sobre a separação arte e design

É voz corrente que design não é arte. Isso se lê em diversos livros e artigos recentemente publicados que têm o mérito de uma reflexão acurada sobre essa atividade relativamente nova. Podemos, assim, ver tal perspectiva defendida por André Villas-Boas, que circuns-

creve historicamente a origem do design no período da Revolução Industrial e da expansão e manutenção de um mercado de consumo. Deste modo, o design para o autor “(...) é realizado para reprodução, é reproduzível e é efetivamente reproduzido a partir de um original (ainda que virtual) Do contrário é uma peça única circunscrita ao campo da arte (o manuscrito medieval, por exemplo) (...)” (Villas-Boas, 1998, p. 12). Tal perspectiva parece não levar em conta as obras de arte mecanicamente reproduzíveis, as tais que foram objeto do famoso ensaio *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, de Walter Benjamin, no qual a própria noção de “original” é colocada em jogo. O entendimento sobre o que é arte para Villas-Boas diz respeito notadamente a uma produção de peça única. Mais adiante, o autor cerca um pouco mais seu conceito e se debruça sobre o campo do projeto de design: “(...) são peças de design gráfico todos aqueles projetos gráficos que têm como fim comunicar através de elementos visuais (textuais ou não) uma dada mensagem para persuadir o observador, guiar sua leitura ou vender um produto” (Villas-Boas, 1998, p. 12-13). Talvez isso cerque de forma mais efetiva o campo do design. Deve ser um projeto que vise a reprodução, tendo como fim a persuasão e a venda. Será que a partir do advento da Indústria Cultural e sua radicalização explicitada pela tecnologia associada ao consumo em massa, a arte, por vezes, não se insere também nessa categoria de “persuasão e venda”, principalmente se levarmos em conta uma sociedade que só percebe a obra de arte como mercadoria, o que então também a aproximaria do campo do design?

Em artigo publicado em 1998, Rafael Cardoso Denis busca a inserção do design no nosso mundo material e fetichizado, no qual o autor nota a aproximação da arte com o artesanato. Todavia, quanto ao design, será na forma de sua produção que o autor marcará seu afastamento de ambos.

“O ato de projetar tem na sua essência um componente básico de criação, de artifício, que não difere substancialmente daquele mesmo elemento factício (no sentido de ‘feitura’) que está por trás do artesanato, da arte e até da magia (...). O que distingue o design de grande parte do artesanato, da arte e – presumo eu – da magia, é que no design o fato material (*factum*) que se pretende gerar não é feito (*factus*) pelo mesmo indivíduo que deu início ao processo ao conceber a idéia (...). Quero sugerir, portanto, que a atividade do design caracteriza-se mais como um exercício de processos mentais (artifício/engenho) do que de processos manuais (artes aplicadas ou plásticas, propriamente ditas) (...)” (Denis, 1998, p. 30)

Ora, haveríamos então de considerar que o artista necessariamente “põe a mão na massa”, diferentemente do designer, e que ele (o artista) não poderia apenas projetar e planejar suas obras, deixando a execução a cargo de terceiros. Assim, a negação de que “a arte seja um fato físico” (Croce, 1997) jamais poderia ser considerada. De qualquer forma, esta questão deveria preocupar os artistas e não os designers.

A partir dessas citações, podemos verificar o movimento de algumas tentativas de traçar os limites entre arte e design, sendo que tais tentativas, conforme já

apontamos, são marcadas pela separação entre ambos. O que pretendemos demonstrar é como poderíamos pensar o design de forma mais rica se, ao invés de tentarmos estabelecer tais limites, procedêssemos de forma contrária, incluindo-o no campo da arte e não o retirando por completo. Isso não significa, evidentemente, forçá-lo a uma posição de objeto de contemplação e fruição, mas antes lembrar que na origem do pensamento ocidental sobre arte, desde a antiguidade, o que se entendia por arte possuía uma conotação bem mais ampla que a utilizada contemporaneamente. Se passássemos a ampliar os conceitos de arte e design, ao invés de recortá-los e separá-los, talvez obtivéssemos como resultado um campo mais inclusivo de reflexão sobre esta atividade, o que não seria de todo mal.

As aproximações possíveis

Para que o encaminhamento de tais questões venha a ter alguma pretensão de clareza, é preciso iniciar não com o conceito de design, que é aquilo que, ao menos em parte, buscamos cercar (ou ampliar, conforme anunciamos acima), mas devemos começar com o todo que o abarca: a arte. Assim, após introduzirmos nossa questão central, pretendemos apontar para o significado da palavra arte na antiguidade, notadamente em alguns escritos de Aristóteles. Em tais textos verificamos que o

termo grego *tékne*, correspondente à palavra arte em português (Nunes, 1991), refere-se não somente às artes miméticas, mas sim a uma forma de conhecimento situada entre a experiência e a ciência. É assim que encontramos, por exemplo, no Livro I da *Metafísica* que “(...) a experiência quase se parece com a ciência e a arte. Na realidade, porém, a ciência e a arte vêm aos homens por intermédio da experiência, porque a experiência (...) criou a arte, e a inexperiência, o acaso. E a arte aparece quando, de um complexo de noções experimentadas, se exprime um único juízo dos casos semelhantes” (Aristóteles, 1973, p. 211). Embora o texto do autor citado possa sugerir algum anacronismo no que diz respeito à idéia contemporânea que se faz de arte e design, tal anacronismo nos permitirá evidenciar alguns aspectos importantes da noção de arte que ainda guardam semelhanças com um projeto de design, notadamente na sua relação com o conhecimento.

A questão do conhecimento, que nos parece agora tão próxima da discussão da *tékne* como arte, também é evidenciada na passagem de um fazer artesanal e de um modelo artístico para a produção em série do projeto de design. Tal passagem corresponde ao “(...) processo de substituição da arte pela ciência, como fundamento no processo de configuração.” (Couto & Oliveira, 1999, p. 8). A “substituição da arte pela ciência” revela que por trás da discussão sobre o conceito de design existe também uma outra que resvala nas questões do conhecimento, desta forma, assim como na discussão sobre arte (*tékne*), aqui também não será possível fugir a esse debate.

Se retomarmos até mesmo as tentativas já vistas de definição do design a partir de sua separação da arte, poderemos notar sua aproximação à preocupação aristotélica de promover uma passagem da empiria para um formato de conhecimento obtido por um domínio sistematizado sobre a experiência singular ou, se preferirmos, juízos únicos obtidos a partir dos casos semelhantes. Assim, por exemplo, escolher o material adequado para a confecção da tampa de uma caneta, que deverá realizar seu fechamento sob pressão, poderá ser efetuado tanto pela empiria como pela *tékne*. No primeiro caso a escolha do material se dará por tentativa e erro. Após experimentar diversos materiais, como metal, madeira, vidro, cerâmica e etc., o produtor poderá chegar ao plástico, dando-se por satisfeito em algum momento de suas experiências, ou seja, necessariamente ele não experimentará todos os materiais disponíveis no mundo para chegar ao resultado que lhe agrada.

Já no segundo caso, aquele que é responsável pela confecção da tampa da caneta poderá, a partir de uma ou duas experiências sem sucesso, efetuar um juízo segundo o qual a tampa só fechará por pressão, sem quebrar, se for executada com um material flexível. O autor de tal juízo não precisará confeccionar diferentes tampas com diferentes materiais para saber se elas funcionarão. Bastará para isso proceder à verificação de flexibilidade da matéria prima. Tal juízo, é verdade, não me garante o plástico como único material a ser utilizado, mas garante, em tese, sua viabilidade.

Essa preocupação com o material, e ainda com a forma do que é produzido, podemos observar nos

escritos de Bruno Munari: "(...) Procurar dar ao projeto a forma mais coerente com as suas funções, forma essa que, atrevo-me a dizê-lo, nasce quase espontaneamente, sugerida pela função, pelo aspecto mecânico (quando existe), pelo material mais adequado, pelas técnicas de produção mais modernas, pela análise de custo e por outros fatores de caráter psicológico e estético." (Munari, 1993, pp. 22-23).

Ora, mais uma vez poderíamos observar a *tékne* de Aristóteles presente nas considerações sobre design. Mas, mais do que isso, o que o próprio trecho citado nos sugere tem relação com a origem, ou melhor, a estrutura do conhecimento na qual se insere a *tékne*.

Se tomarmos a *Poética* e a *Ética a Nicômaco*, notaremos que a *tékne* tem seu posicionamento na estrutura do conhecimento condicionada ao fim que se pretende com as ações produzidas por ela. A estrutura teleológica da *Ética a Nicômaco* e da *Poética* é determinada pelo fim que cada uma delas busca: o bem supremo (a felicidade) e a catarse, respectivamente. Essa estrutura, por sua vez, é herdeira da famosa teoria das quatro causas apresentada na *Física* e retomada na *Metafísica*. Nessa teoria, Aristóteles assume que o conhecimento implica necessariamente em conhecer a causa das coisas. Assim, para tudo existem quatro causas que explicam e determinam o mundo à nossa volta. Essas causas são: material, formal, eficiente e final. A primeira delas diz respeito "àquilo de que uma coisa é feita, e que se encontra aí presente como uma constituinte do produto" (Aristóteles *apud* Ross, 1987, p. 80), a causa formal aplica-se à "forma ou modelo, isto é, à fórmula da qui-

didade e seus gêneros das coisas em questão" (ibidem, p. 80). A causa eficiente é aquilo "de que provém a origem imediata do movimento ou do repouso" (ibidem, p. 80). Devemos entender que movimento e repouso implicam em mudanças de estado, portanto, transformação. Essa transformação está sempre nas mãos de um agente (transformador) que poderia ser um artesão ou o equipamento disponível para execução do objeto projetado. Por fim, temos a causa final, ou seja, aquilo que se pretende com a ação, o fim ao qual ela se destina, seu objetivo último.

Dissemos, há pouco, que a *tékne* teria um débito para com a causa final. A questão é que a causa final, na visão aristotélica, é a que dá início e também dirige todo o processo ou ação. De nada adiantaria, ou talvez nem mesmo existiria, um juízo único para os casos semelhantes se antes não se apresentasse uma razão, ou uma finalidade, para tal juízo. Um designer, por exemplo, não sai simplesmente projetando para ver se chega em algo. Na verdade, esse "algo" ao qual o designer pretende chegar pressupõe um uso, o qual orienta e determina a necessidade do projeto. Ou seja, o projeto de design é movido pela sua finalidade, que é aquilo que se pretende com o projeto, ou para que se pretende um objeto. Assim, esse designer deverá levar em conta em seu projeto a causa material, formal e eficiente, para então atingir o fim pretendido com o resultado de seu projeto.

Em *Artista e designer*, Munari escreve que: "(...) o designer não tem estilo nenhum e a forma final dos seus objetos é o resultado lógico de um projeto que se propõe resolver da melhor maneira todas as componentes de um

problema: escolhe as matérias mais convenientes, as técnicas mais justas, experimenta as possibilidades de ambas, tem em conta a componente psicológica, o custo e cada função em particular." (Munari, 1984, p. 30)

É bem verdade que o objetivo do texto de Munari, citado acima, é reforçar as diferenças entre arte e design. Mas, por estranho que pareça, ao apontar essas diferenças ele nos guia, também, para as possibilidades de uma aproximação das partes, principalmente se levarmos em conta os conceitos aristotélicos já expostos. Segundo Munari, o designer não deve ser confundido com o artista, principalmente se for levado em conta a relação entre arte, design e a vida cotidiana. Segundo o autor, o mundo hoje não suportaria mais as propostas e o comportamento romântico do artista. Assim, "torna-se necessário obedecer à demolição do mito do artista que produz obras-primas apenas para as pessoas mais inteligentes. É preciso pensar que se a arte se mantiver à margem dos problemas da vida, interessará a poucos." (Munari, 1993, p. 19)

Essa citação levanta algumas questões: O que o autor quer dizer, ao referir-se à arte, como algo que se mantém "à margem dos problemas da vida"? Quais seriam esses problemas? A que deveria se referir o artista em sua obra para não permanecer alheio aos "problemas da vida"?

É curioso notar que se nos voltarmos uma vez mais ao texto aristotélico, desta vez ao conceito de *póiesis*, veremos que as preocupações com a vida, de maneira mais abrangente, são abordadas exatamente pelas formas poéticas em oposição à narrativa histórica. O histo-

riador e o poeta, segundo Aristóteles, diferem seus escritos não pela forma versificada ou prosaica de suas obras, mas sim porque diz "um as coisas que sucederam, e outro as que poderiam suceder." (Aristóteles, 1973, p. 451), referindo-se o primeiro ao particular e o segundo ao universal. O que Gillo Dorfles entende por "projeto de design inusitado", aponta exatamente para essa possibilidade de uma expressão universal, para o homem em geral, sobre o mundo no qual vivemos. Ele rejeita o caráter tecnicista dos objetos, pretendendo desvinculá-los da dupla forma/função, para propiciar a recuperação de valores humanos a partir de uma "(...) vontade formativa desinteressada do homem: a vontade de alcançar uma forma pela beleza e não apenas pela utilidade da mesma." (Dorfles, 1992, p. 122)

Conclusão

Ao analisarmos os distanciamentos e aproximações entre os termos arte e design, a partir das definições de design propostas pelos autores aqui citados, podemos observar que na maioria das vezes os distanciamentos entre ambos revelam aspectos do design que também são próprios de uma reflexão e, às vezes, até mesmo da expressão artística. Quer sejam comentadores atentos às chamadas novas tecnologias ou não, suas definições guardam distanciamentos entre arte e design na mesma medida em que lhes reservam aproximações.

Pudemos verificar que a reprodução em série, como atributo próprio do design, também encontra paralelo nas artes plásticas. A preocupação com o domínio técnico e conhecimento de materiais também é comum às duas formas de expressão. Finalmente, vimos que a idéia, segundo a qual o design deve estar inserido na vida cotidiana, também encontra um paralelo na *póiesis* aristotélica.

Assim, ao entendermos que o projeto de design expressa uma forma de conhecimento do mundo, poderemos entender, também, que esse entendimento do mundo expresso pelo projeto de design guarda grande proximidade com o que esperamos de uma elaboração artística, conforme aquela pretendida por Aristóteles. Essa elaboração deveria ser pensada não como caso singular (particular), mas como expressão de juízos que visam o universal.

Bibliografia

- ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Abril Cultural, 1973 (col. Os Pensadores, v. IV).
- _____. *Ética a Nicômaco*. São Paulo: Abril Cultural, 1973 (col. Os Pensadores, v. IV).
- _____. *Metafísica*. São Paulo: Abril Cultural, 1973 (col. Os Pensadores, v. IV).
- BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". In: BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I – magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

BOLTZ, Norbert. *Onde encontrar a diferença entre uma obra de arte e uma mercadoria*. Revista da USP: Dossiê Walter Benjamin. São Paulo: EDUSP, nº 15, set/out/nov 1992, pp. 90-98.

COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson (orgs). "Apresentação". In: COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson (orgs). *Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: 2AB/PUC-Rio, 1999.

CROCE, Benedetto. *Breviário de estética/Aesthetica in nuce*. São Paulo: Ática, 1997.

DENIS, Rafael Cardoso. *Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. Arco-design, cultura material e visualidade*. Rio de Janeiro: ESDI, nº 1 (único), out. 1998, pp. 15-39.

DORFLES, Gillo. *O devir das artes*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

ESCOREL, Ana Luisa. *O efeito multiplicador do design*. São Paulo: SENAC, 2000.

HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MILITZ DA COSTA, Lúcia. *A poética de Aristóteles mimese e verosimi-lhança*. São Paulo: Ática, 1992.

MUNARI, Bruno. *A arte como ofício*. Lisboa: Presença, 1993.

_____. *Artista e designer*. Lisboa: Presença, 1984.

_____. *Das coisas nascem as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. São Paulo: Ática, 1991.

PEVSNER, Nikolaus. *Origens da arquitetura moderna e do design*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ROSS, David. *Aristóteles*. Lisboa: Dom Quixote, 1987.

VILLAS-BOAS, André. *O que é (e o que nunca foi) design gráfico*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.