

Formas da arte e do design

Gisela Belluzzo de Campos

Universidade Anhembi Morumbi

giselabelluzzo@uol.com.br

Resumo

Este texto trata das relações entre a arte moderna e o design contemporâneo tridimensionais por meio da observação das formas finais de seus objetos. Examina como a pesquisa da forma abstrata levada a cabo por escultores do século XX atuam como referência para a criação de objetos utilitários de design.

Palavras-chave: forma, arte moderna, design contemporâneo

Abstract

This paper focuses the relationship between three-dimensional modern art and contemporary design. Examines how the study of abstract form made by sculptors of the twentieth century serves as reference to create objects of contemporary design.

Keywords: shape, modern art, contemporary design

Introdução

A idéia deste texto nasceu de uma visita à exposição de Karim Rashid, no Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, em 2008. Ao visitar a exposição composta por várias salas com móveis e objetos diversos, saltou aos olhos a predominância de formas orgânicas e arredondadas, sobretudo nos sofás e vidros de perfumes, e a associação, quase que imediata, com obras de Constantin Brancusi, Henri Moore e Hans Harp. Podemos buscar na história, algumas das razões para essa familiaridade entre formas. É nesse âmbito que as relações entre a arte e o design são recorrentes e sempre lembradas, pelo fato do design, tal como o conceituamos hoje, ter, em sua origem, um forte vínculo com produções artísticas.

Vários movimentos artísticos da arte moderna tiveram grandes responsabilidades e participações na formação do design moderno e contemporâneo. Devemos lembrar que no final do século XIX e primeiras décadas do XX, a pesquisa com a linguagem visual (formas, cores, etc) foi uma das grandes preocupações da pintura, sobretudo em função do advento da fotografia. A simulação do mundo real manifestada pelos aspectos ilusionistas e elementos tridimensionais na pintura foi amplamente questionada pelos pintores, começando pelos impressionistas que deixaram de lado os temas históricos e mitológicos para se dedicarem à pesquisa de como as cores e as formas se comportam em relação à luz.

Os cubistas igualmente usaram temas e motivos banais como instrumentos musicais e objetos do cotidiano por serem mais facilmente reconhecidos com o objetivo de melhor centrar suas pesquisas no desdobramento das formas em suportes planos e bidimensionais. As colagens cubistas e dadaístas foram resultantes dessa mesma intenção. Os artistas do período, estão, naquele momento, muito conscientes de que o papel da arte, no caso a pintura, mudou em relação aos paradigmas e padrões anteriores e sintonizam suas pesquisas na linguagem da pintura e no suporte bidimensional. Muitas dessas pesquisas realizadas encontram ressonância no design gráfico contemporâneo.

Logo a escultura seguiria o mesmo caminho. Se tomarmos como exemplo duas importantes referências da escultura moderna: Auguste Rodin e Constantin Brancusi é fácil perceber a grande mudança operada. Rodin busca a expressão e suas peças são ainda representações de figuras humanas, Brancusi busca a síntese e a essência da forma. Esses dois exemplos servem para marcar a mudança de paradigma empreendida pela escultura moderna quando esta elege a forma abstrata como referência para a sua pesquisa.

O construtivo e o orgânico

A produção escultórica moderna que privilegia a abstração se manifesta, basicamente, em duas vertentes: uma que faz apelo à tecnologia e ao modernismo mais avançado com Moholy-Nagy, Anton Pevsner, Naum Gabo e Tatlin, entre outros, e outra que permanece fiel às tradições do métier, às técnicas artesanais. A primeira trabalha, de um modo geral, com linhas, fios, placas e chapas utilizando os materiais mais inovadores para a época tais como metais, plásticos, vidros e materiais elétricos e forma a corrente construtiva. A segunda reúne obras de artistas como Constantin Brancusi, Hans Arp e Henri Moore e permanece fiel à madeira, à pedra e ao mármore. A tendência construtiva concebe a escultura como estrutura e se utiliza de formas geométricas; a segunda pensa a escultura como volume e desenvolve formas orgânicas, curvilíneas e sensuais. Esses dois segmentos da escultura moderna abstrata foram basilares para o design tridimensional moderno e contemporâneo. O design funcionalista moderno privilegiou a linha construtiva e geométrica. As pesquisas com materiais novos e industriais que usam a linha e o plano como elementos estruturais de peças tridimensionais foram tomadas pelas vertentes funcionalistas do design para desenvolver peças com finalidades industriais em larga escala. A vertente

orgânica, menos considerada pelo design moderno, salvo algumas exceções, retorna com mais ênfase a partir do design pós-moderno: linhas sinuosas, volumes arredondados e construções assimétricas foram, até poucas décadas atrás, pouco favoráveis aos requisitos de *reprodutibilidade* e *universalidade* preconizados pelo design funcionalista e mais afeitos às tendências do design que buscam uma diferenciação ao racionalismo deste último.

As obras de Brancusi, Moore e Arp podem ser tomadas como referências para o design tridimensional contemporâneo que trabalha com formas orgânicas. Pesquisadores e criadores de formas que se traduzem, ora em formas abstratas que não fazem referência explícita a nenhum objeto, ora a formas que fazem alusão a objetos reconhecíveis, esses três artistas criaram uma gama de “tipos” e “protótipos” formais, que por seu caráter essencial reverberam em inúmeras e incontáveis possibilidades e desdobramentos. Não é por acaso que Brancusi investiu grande parte de sua pesquisa na forma do ovo, Moore na forma do corpo da mulher e Arp nas formas orgânicas que lembram amebas, moluscos e espécies vegetais e minerais. São formas básicas e universais da natureza. Estariam no mesmo patamar conceitual do quadrado, do triângulo e do círculo da geometria.

Escultura como objeto

A pesquisa levada a cabo por esses artistas tende a ver as peças artísticas como expressões tridimensionais mais do que propriamente esculturas. São pesquisas sobre materiais, formas e espaço. O não compromisso com a figuração e com a representação e a abolição do pedestal indicam esse distanciamento da noção de escultura tradicional e uma tendência a aproximar o objeto de arte ao objeto de uso cotidiano, tratando ambos como presenças tridimensionais no espaço. Essa tendência é claramente reivindicada, do ponto de vista material, formal e conceitual pelo Construtivismo Russo e pelo Neoplasticismo. Exemplos marcantes são os contra-relevos de Tatlin os quais mesclam materiais não nobres e valorizam seu posicionamento no espaço interagindo com este; as construções espaciais de Roddchenko que são esqueletos estruturais, leves e móveis que penetram e são penetrados pelo espaço em torno, graças a seus elementos vazados; a famosa poltrona *Red/Blue* (1917), de Rietveld que, segundo Décio Pignatari é um “objeto-escultura-arquitetura” (Pignatari,s/d:p.100). Os *ready-mades* de Marcel Duchamp

acentuam o caráter conceitual dessa tendência da escultura moderna a desvincular-se da tradição e aproximar-se do objeto.



Fig.8. H.Arp. Peça em mármore, 1960



Fig.9. K.Hashid. Sofá Krysalys, 2004

A relação com o espaço é uma importante marca da passagem da linguagem da escultura para o âmbito da arte moderna. Em uma escultura tradicional figurativa há tantos detalhes para se atentar que a atenção do olhar ao contemplá-la volta-se exclusivamente para ela, para sua configuração, para sua matéria espessa e texturada. A primazia do foco no “objeto escultórico” passa a ter uma importância menor com as esculturas que privilegiam seu entorno e sua relação com o espaço. Essas peças já não são detalhadas ou materialmente espessas. São volumes muito simples que constituem formas compactas ou vazadas ou então estruturas constituídas por linhas e planos. São peças que sugerem ao olhar perfazer um caminho a partir delas para o espaço em torno ou para os espaços entre os elementos vazados de sua construção.

No âmbito da forma escultórica orgânica, Brancusi inaugura essa preocupação em relacionar objeto e espaço, sobretudo quando passa a fotografar suas obras em conjunto relacionando-as ao ateliê e a todo tipo de influência que o espaço possa exercer sobre suas peças tais como a incidência da luz, a cor das paredes e o espaço entre elas. Moholy-Nagy na peça *Modulador de espaço-luz*, apresentada em 1930 na exposição do *Westbund* em Paris e originalmente concebida como uma maquinaria de teatro, é um exemplo desse pensamento que sintetiza vários experimentos de vanguarda da época. É uma obra cinética composta de placas metálicas e grades de vários tipos em rotação que esculpem a luz projetada na parede. Essa preocupação com o espaço denota a tentativa de ultrapassar a noção de objeto autônomo, que é

uma prerrogativa moderna e indica a tendência do objeto artístico a extrapolar a noção de objeto contemplativo para objeto em situação, aproximando-se, deste modo, a peças de design que procuram integrar-se a outros objetos.

Outra característica é o uso das variáveis de uma mesma forma ou de sua repetição para constituir um módulo. Encontramos exemplos na obra de Brancusi quando este trata a forma da cabeça ou do ovo em materiais distintos como o mármore, a madeira e o metal e quando uso o módulo, o que ocorre efetivamente em a *Coluna Sem Fim* (1920).

Todas essas pesquisas desembocam nos anos 1960 na *Pop Art* e no minimalismo. Esses dois movimentos da segunda metade do século XX, embora trabalhem de modos diferentes do ponto de vista formal, vão privilegiar a relação da peça artística tridimensional com os objetos do cotidiano: a *Pop Art*, ao trazer os objetos do cotidiano diretamente para dentro da obra e o Minimalismo ao utilizar formas prontas da indústria enfatizando a simplicidade da forma com o intuito de tornar sua apreensão pelo observador mais direta.

Forma, tecnologia, descontração e emoção

Podemos dizer que algumas pesquisas formais iniciadas pelo design de objetos na modernidade somente agora podem ser completadas e desenvolvidas plenamente graças à sofisticação tecnológica que possibilita a pesquisa de novos materiais e técnicas usadas para objetos utilitários. A pesquisa com novos materiais é, hoje, uma alavanca para a criação de novos produtos e novas formas: plásticos condutores, espumas metálicas e ligas capazes de memorizar uma forma, aliados ao uso de ferramentas afiadas como os sistemas CAD/CAM (Design/Manufatura ajudados por computador) e RP (Prototipagem Rápida), possibilitam visualizações de modelos virtuais, incrementam técnicas de moldagem, aceleram projetos e viabilizam experimentações em design de produtos (Fiell y Fiell, 2005).

A este fato se associa o desprendimento de atitude em relação a padrões rígidos de tipos e modelos formais que tomou conta do design a partir do pós-modernismo. Não é exagero afirmar que uma boa parte da produção atual em design de produtos – sobretudo mobiliário e utensílios, levam a uma espécie de plenitude desejos formais cobiçados há várias décadas. Neste sentido é importante sublinhar a tendência contemporânea do design que procura despertar ou satisfazer estados emocionais por meio da relação objeto/usuário. Uma das razões para o sucesso dessa

tendência é a necessidade de estimular o consumo e alimentar a produção capitalista. Outra, mais nobre, é a possibilidade dos objetos perderem seu caráter sisudo e pretensamente universal e atenderem a gostos diferentes. A emoção, qualidade de sentimento comumente atribuída à arte, é direcionada para o design. Este último, de algum modo, toma para si algumas das prerrogativas da arte, neste caso, a função de embelezar e proporcionar o deleite e o prazer estético no cotidiano. Deste modo, algumas qualidades consideradas intrínsecas aos objetos artísticos teriam sido transportadas para o universo dos objetos produzidos em série.

Imputa-se às correntes funcionalistas a responsabilidade de terem subtraído a emoção, a espontaneidade, o ornamento, enfim, qualquer atributo de uma peça de design que fosse além da função estrita, e que pudesse, deste modo, estar relacionado a um desejo individual ou coletivo. Teriam assim, dado pouca atenção aos aspectos subjetivos e interpretativos dos produtos de design. O pós-modernismo teria se incumbido, ao menos em parte, da tarefa de reverter esse quadro ao decretar maior liberdade no modo de projetar e de apresentar uma peça de design, bem como de ter modificado o modo de olhar para o usuário, que a partir de então passaria a ser chamado de sujeito. Passado o tempo dos exageros das produções de design pós-modernistas, com suas formas figurativas e alegóricas, permaneceram as formas orgânicas, não limitadas por uma geometria básica e exata, que parecem ser as mais apropriadas para aproximar objeto e usuário em uma relação que vai além da estrita funcionalidade. Designers de objetos tais como Ron Arad, Karim Rashid, Sharon Marston, entre outros, quando falam das tendências contemporâneas, apontam para a possibilidade de criação quase ilimitada com a forma, para a possibilidade de escolhas individuais e para qualidades e atributos desejáveis tais como o orgânico, o poético, o lúdico, a suavidade, a sensualidade, o conforto e a diversão.

Obviamente essa não é a única tendência do design contemporâneo. Tanto a arte como o design não se prendem a uma única forma de criar na contemporaneidade. Os dois campos estão abertos à pesquisa de vários tipos de linguagens e procedimentos. Entretanto, uma coisa é certa: a pesquisa com a forma já deixou de ser aquilo que move a arte na contemporaneidade. Desde a metade do século XX, pelo menos, a arte deixou de se preocupar com a pesquisa de novas soluções formais e passou a trabalhar, ou com as formas existentes representadas pela *Pop Art* e suas vertentes, ou com o conceito representado pela arte conceitual e suas ramificações. Segundo Anne Cauquelin (2005), a esses dois grandes eixos somam-se outros dois: a vertente tecnológica que trabalha com os sistemas digitais e

com a alta tecnologia e uma outra de cunho expressivo que trata do corpo, da gestualidade e da livre figuração, que inclui manifestações como o grafite e a *Body Art*.

Embora possamos reconhecer no campo da criação em design tendências que se enquadram nesses quatro tipos de encaminhamento: o popular, o conceitual, o tecnológico e o gestual, o design enfrenta questões e desafios diferentes da arte. Enquanto a arte pode se dar ao luxo de experimentar linguagens e procedimentos sem grandes preocupações com a sua compreensão e assimilação por parte do grande público, o design têm compromissos com a utilidade e com a ergonomia. Deste modo, a pesquisa com a forma ainda é uma prioridade do design, pois esta é livre até o limite em que se encontra com o corpo do usuário para realizar uma função. A forma de um objeto deve ser também uma interface no sentido em que Bonsiepe concebe este termo – como aquilo que, no design, acopla o usuário, a tarefa que o usuário quer cumprir e a ferramenta ou artefato que permite ao usuário realizar essa ação;

A interface é então o espaço no qual se estrutura a interação corpo, ferramenta (objeto ou signo) e objetivo da ação (...). A interface revela o caráter de ferramenta dos objetos e o conteúdo comunicativo das informações. A interface transforma objetos em produtos. A interface transforma sinais em informação interpretável. A interface transforma simples presença física em disponibilidade (...). Esse domínio constitutivo, sem o qual não existem ferramentas, fornece uma base de legitimação mais ampla e menos frágil que a daquelas interpretações que orientam o design principalmente ao domínio da forma e da estética (Bonsiepe, 1997, p.12).

Essa diferença de propósitos talvez explique o fato de que a semelhança entre formas desenvolvidas pelos escultores modernos e designers contemporâneos esteja ocorrendo com quase um século de distância. As artes de Brancusi, Moore e Arp, por exemplo, não tinham o objetivo de atuarem como peças sobre as quais pudéssemos nos sentar, usar como recipientes para colocar líquidos e alimentos, inserir lâmpadas ou mesmo carregar sobre os ombros. Eram peças que tinham o compromisso com a pesquisa da forma pura, com o desvendamento dos mistérios que rondam os objetos da natureza. O design tem o compromisso de desvendar os mistérios que rondam os artefatos construídos pelo homem. Poderíamos dizer que são modos filosóficos diferentes de pensar e atuar. A filosofia do design, diferentemente da arte moderna,

acontece em um embate mais efetivo com a realidade presente e palpável. Entretanto suas semelhanças formais são inegáveis, mesmo que distantes no tempo.

Design, arte e estética

Se por um lado, o design e a arte podem ser unidos por questões históricas e estéticas, por outro, esse mesmo viés temporal e estético aponta diferenças. A arte moderna preocupou-se ostensivamente com as relações entre máquina e natureza com o intuito de compreender essas relações e com a pesquisa da forma pura, desvinculada da representação do mundo real, em uma postura metalinguística para legitimar a existência da arte diante dessas novas formas criadas pela máquina. A arte contemporânea preocupa-se, entre outras coisas, com as relações que as formas estabelecem com a cultura. Nicolas Bourriaud usou o termo pós-produção para explicar o caráter pouco produtivo da arte contemporânea no que se refere à criação, não apenas de novas formas, como também de novos objetos. Segundo o autor, desde o começo dos anos 1990, um grande número de artistas dedica-se a interpretar, reproduzir, reexpor e utilizar produtos culturais e artísticos realizados por terceiros. Esses artistas contribuem para apagar as diferenças entre

produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma matéria-prima. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma forma dada por outrem (Bourriaud, 2009, p.10).

Estas formas (que não se limitam às formas tridimensionais) incluem as criadas pelo design, como por exemplo, segundo Bourriaud, a obra de Daniel Pflumm que retrabalha logotipos de multinacionais ou ainda de Swetlana Heger e Plamen Dejanov que vendem sua força de trabalho para a BMW para adquirir objetos do desejo.

Já o design contemporâneo, talvez esteja mesmo assumindo um papel que foi da arte em outras épocas, o de suprir uma certa necessidade estética ou emocional. O fato é que o design se emancipou da arte, tornou-se mais especializado, profissionalizou-se e responde por questões e problemáticas próprias. Dentre essas problemáticas está a de que os objetos utilitários do cotidiano não são neutros sob nenhum ponto de vista. A estética, a comunicação (incluindo a informação) e a funcionalidade são qualidades inerentes e atreladas ao design. O caráter estético diz

respeito, de um lado, àquilo que faz apelo aos sentidos, de outro, àquilo que o produto representa ou pretende representar, não apenas em seu modo mais estrito e funcional, mas nos significados que é capaz de emitir que, muitas vezes, vão além da aparência visível para surgirem ou reaparecerem durante o uso. O design tanto pode apresentar algo novo, como re-apresentar algo que precisa ser reconhecido, mesmo que o conteúdo seja “velho”. Cria interfaces supostamente adequadas e precisas quanto ao conteúdo que se deseja comunicar. Em design, interface e aparência estão intimamente conectadas. A interface/aparência é a mediação entre o objeto e o usuário e, como tal, representa necessidades e anseios, de modo implícito ou explícito e agrega as transformações dos objetos e do mundo. A funcionalidade inclui a aparência sensível e está ligada a ela de modo inseparável.

O design vincula-se a uma necessidade do cotidiano devendo, portanto, engajar-se no aprimoramento de funções e de objetos aliados ao consumo. Talvez seja esse um dos grandes desafios do design hoje: como colocar-se diante de uma realidade que não tem um caminho único e direto, que se situa entre as exigências mercadológicas e as necessidades vitais e essenciais. Seus produtos, desde que começaram a ser reproduzidos em série, tornaram-se objetos de consumo por um lado e objetos de uso indispensável por outro, muitas vezes cindidos entre essas duas realidades.

A arte sempre foi tida como uma instância com um grau de superioridade em relação a outras atividades e práticas por incorporar aquilo que não é somente o estrito e o necessário para a sobrevivência prática do dia-a-dia. Porém, sabemos que ela é tão necessária e essencial quanto qualquer outro objeto da cultura.

O design adquire um novo estatuto na contemporaneidade. Reconhece-se hoje, sua relação com a arte naquilo que está apto a informar em vários níveis. Uma peça ou produto de design carrega níveis de informação que não são, necessariamente, apreendidos todos de uma vez. Nesse sentido, o design vai além do produto em sua capacidade de significação e resignificação e de operar transformações no tempo e no espaço, dependendo da relação que estabelece com o usuário. Deste modo, as semioses dos produtos, em suas aparências, efemeridades, mutações, permanências e efeitos ainda é um vasto campo a ser investigado.

Referências bibliográficas

- BONSIEPE, Gui. **Del objeto a la interface**. Mutaciones del diseño. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1999. 197 p.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**. Como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009. 110 p.
- CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea, uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 165 p.
- FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. **Designing the 21st Century**. El diseño Del siglo XXI. Il design Del XXI secolo. Design do século XXI. Bonn: Taschen, 2005. 349 p.
- JAVAILT, Patrick. BOUDAILLE, Georges. **L'art abstrait**. France: Casterman, 1990. 265 p.
- MARCADÉ, Jean-Claude. **L'avant-garde russe**. Paris: Flammarion, 1995. 479 p.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica da arte e da arquitetura**. São Paulo: Cultrix, s/d. 144 p.

Currículo

Gisela Belluzzo de Campos é graduada em artes plásticas, doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, tendo realizado dissertação e tese sobre arte moderna. É professora titular do Mestrado em Design e pesquisadora vinculada ao Centro de Pesquisa em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Desenvolve pesquisas centradas nas Relações entre Design e Arte e Design Gráfico Contemporâneo.