ARTE E DESIGN: REFLEXÕES SOBRE A MATERIALIDADE

ART AND DESIGN: REFLECTIONS ON MATERIALITY

Eliane Patricia Grandini Serrano[1], Marco Antonio Rossi[2]

Abstract — *Some even reuses the use of some materials discarded to disuse are leveraged to develop new objects that are considered artistic and / or design objects. Also considering the needs of society in objects of consumption in open system communication. The purpose of this research instigates reflection from contemporary questions the relationship between art and design as art object and purpose of use. The considerations are relevant to questions of current artists and designers, which present the choices of materials in the objects to be created, and also how they can adapt to visual text and the object of utility. The practical methodology, linked to practice with the theoretical framework will be addressed by authors dealing with aspects of the form, object, material, art and design.*

Index Terms — *reuse of materials, consumption needs, art and design, creating objects*

INTRODUÇÃO

Muitos teóricos apontam e evidenciam as relações entre arte e design: FLUSSER(1999), MUNARI (1993), ARGAN (2000) E DORFLES (1989); com esse foco a principal proposta deste artigo é a reflexão sobre estas relações a partir de indagações contemporâneas que atingem as duas áreas. Um importante questionamento de artistas e designers atuais apresenta-se pela escolha de materiais nos objetos a serem criados, e ainda que tipo de material pode se adequar ao texto visual e ao objeto de design. Em tempos de se pensar ativamente sobre o consumo desenfreado de produtos que prejudicam o ambiente, esses profissionais movimentam o processo criador em direção a escolhas de materiais alternativos e reutilizáveis como: plástico, metal, madeira, papel, alumínio, lixo, papelão, bambu, entre outros, os quais vêm sendo cada vez mais utilizados e ou consumidos.

Num questionamento instigante, percebe-se que a contemporaneidade se abre às experimentações de diversas naturezas, chamando a atenção para as propostas criadoras de objetos artísticos engajados como meio através de indagações com dimensões estéticas, culturais e principalmente ecologicamente adequadas ao contexto atual. Estes objetos caminham cada vez mais para as explorações de matérias não convencionais o que confirma ainda mais as relações entre os procedimentos de artistas e designers.

Dentre os materiais produzidos e consumidos, vem o descartar. Nota-se que a função essencial do consumo é a capacidade de dar sentido às coisas. Seria o sentido do reuso destes materiais descartados que podem ser agregados ao outros materiais e dele resultar produtos de arte e de design.

REVISÃO DA LITERATURA

Design das Necessidades

Conforme Löbach (2001) é opinião corrente que o homem influi em seu ambiente e modifica mediante sua situação. A conduta do ser humano também está dirigida por necessidades múltiplas e variada. A aparição de necessidade nem sempre tem lógica, especialmente quando outras atividades ou processos têm referência ocasional. Uma necessidade pode ser de uso e outra pode ser artística, conforme demonstra a figura 1.

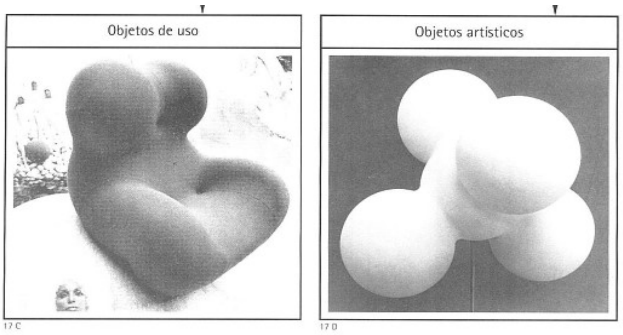

FIGURA 1
CATEGORIAS DOS OBJETOS. FONTE: LÖBACH (2001).

A necessidade é de um anseio primário do ser humano. As situações cotidianas nos apresentam em estado que a necessidade faz os nossos desejos vir à tona.

O homem que experimenta uma determinada necessidade pode satisfazê-la mediante sua atividade pessoal e em seguida por meio do uso do próprio resultado, como ocorria antigamente, por exemplo, a fabricação própria de ferramentas (LÖBACH, 2001).

[1] Eliane Patrícia Grandini Serrano – Professora Doutora da Universidade Estadual Paulista, Av. Eng. Luiz E. C. Coube,1401, CEP 17033-360, Bauru, SP, Brasil, patriciagrandini@faac.unesp.br
[2] Marco Antonio Rossi – Professor Doutor da Universidade Estadual Paulista, Av. Eng. Luiz E. C. Coube,1401, CEP 17033-360, Bauru, SP, Brasil, mrossi@faac.unesp.br

DOI 10.14684/WCCA.8.2015.288-292
© 2015 COPEC

Necessidades das Artes

A função da arte não é a de passar por portas abertas, mas é a de abrir portas fechadas (FISHER, 1973).

Desde os primórdios, a arte acompanha a história do ser humano como elemento unificador do sensível e do inteligível, ou seja, é uma atividade cultural que representa a humanidade em suas mais diversas necessidades. Ao contrário que muitos pensam a criação artística não é apenas um momento mágico e ou de inspiração que cria o objeto artístico virgem, sem referenciais. Conforme Pietro (2007) o trabalho do artista é um processo altamente racional, um processo ao fim do qual resulta a obra de arte como realidade dominada, e não de modo algum um estado de inspiração embriagante.

Segundo Fisher (1973) considera, contudo que não se pode esquecer certo caráter mágico que a arte possui, já que no seu aspecto espaço/tempo muitas vezes a concepção artística volta-se para o plano espiritual e nasce da necessidade transcendental significa enraizada no ser humano, por isso representa um tempo vivido, e se torna cultural.

Durante o processo criativo o artista detona uma carga espiritual que se materializa no objeto. Entre a espiritualidade do artista e seu modo de formar existe um vínculo tão estreito e uma correspondência tão precisa que um dos dois termos não pode subsistir sem o outro, e variar um significa necessariamente que variara também o outro (PAREYSON, 1993). Na concepção deste autor a obra de arte é a formatação do estilo, intenções e modo de ser do artista.

Desta forma, a arte acompanha o ser humano pela necessidade que este tem de compreender, suportar e principalmente transformar a sua realidade. A partir do século XIX, o reconhecimento da arte como pertencente a uma consciência social, iniciam-se as ações experimentativas de recriar uma realidade artística entre o singular e o particular através do entendimento de que a forma ideal de um objeto deveria ser determinada pela sua função. Nasce a partir da necessidade provocada pela arte o design como uma linguagem visual que elabora o objeto relacionando os elementos formais, materiais, técnicos, estéticos e funcional.

Considerando a característica híbrida da arte atual, que a faz interpenetrável permitindo livre trânsito entre as mais diversas áreas de atuação, uma reflexão sobre a relação entre a arte e o design a partir das necessidades contemporâneas. Torna um tema pertinente e pode atuar dentro do campo expandido proporcionado tanto pela práxis de artistas quanto de designers engajados em um trabalho voltado para as questões matéricas de seus objetos.

Materialização

A configuração de um objeto, seja ele de arte ou design, não resulta apenas das propostas estéticas, mas também de uso de materiais e de processos de fabricação ou de criação mais apropriados para o seu desejo. Considerando a hibridez dos processos criativos, muitos objetos artísticos ou utilitários vêm sendo concebidos com materiais alternativos, que não possuem materialidade específica para determinado uso, por exemplo, pinturas produzidas a partir de poeira, poltronas com plástico bolha, enfim a cada dia novos objetos vem sendo apresentados a partir de materiais não tradicionais.

É necessário considerar a questão econômica. Considerando que, alguns materiais são descartados com maior abundância, por exemplo, as latas de 300ml de refrigerantes e cervejas de material alumínio, conforme demonstra a figura 2. E as garrafas plásticas, conforme demonstra a figura 3. Assim o ser humano tem uma vasta quantidade destes materiais para o reuso.

FIGURA 2
LATAS DE MATERIAL ALUMÍNIO. FONTE: HTTP://ARTESFINAIS.COM/IMPRESSAO-EM-LATAS-DE-REFRIGERANTE-E-CERVEJA.

Para o designer, neste caso, a escolha do material acontece não pelo motivo de se adequar à produção do objeto ou seu possível efeito estético, e sim por motivos econômicos e de acesso aos recicláveis. Já para o artista visual a escolha do material passa a ser, muitas vezes, a determinante de sua expressão; ou seja, não apenas o caráter racional da economia e do reaproveitamento são considerados, mas também como ocorrerá a transformação de um signo em outro signo

FIGURA 2
GARRAFA PLÁSTICA TIPO PET. FONTE: HTTP://PRODUTO.MERCADOLIVRE.COM.BR/MLB-490012184.

Esse processo de materialização pode ser denominado como trabalho. O trabalho é a transformação de coisas em

outras coisas, sendo que a criatividade ou a necessidade pode satisfazer o ser humano na atuação sobre a natureza exterior, criando objetos que satisfaçam essas necessidades, segundo Kurella (1958, *apud* LÖBACH, 2001, p. 30):

> "Por meio do trabalho produtivo, o homem vai sucessivamente se apropriando mais da natureza, assim como a conhece mais a mais, criando o especial, o novo, o que o distingui da natureza e dos outros seres viventes: um ambiente artificial em que as faculdades essenciais do homem adquirem uma forma material."

Uma pedra por si só não é um objeto expressivo, bem como a poeira do chão, a garrafa Pet[3] no lixo e assim por diante. A expressividade artística ocorre no momento em que o artista retira tais elementos do contexto e os eleva a um status de objeto artístico. Este processo de significação ou resignificação consiste em elaborar uma arte que possa ser fruída pelo público de uma forma direta.

Um signo representa algo para a idéia que provoca ou modifica. (...) O objeto da representação interpreta. (...) A significação de uma representação é outra representação (...) despida de roupagens irrelevantes. (...) Finalmente o interpretante é outra representação (...) e como representação, também possui interpretante. Aí está nova série infinita! (PEIRCE, 1974, p.99).

Sob esta perspectiva, o novo objeto criado com materiais não tradicionais corresponde não somente àquela primeira ideia de seu uso, mas também e principalmente evidencia um novo olhar, uma nova interpretação que poderá originar ainda outras interpretações, já que outra característica da obra de arte é a possibilidade de se atualizar constantemente.

OBJETOS MATERIALIZADOS DE ARTE E DESIGN

Algumas propostas de mudanças nas tintas, nos suportes e conceitos de objeto artístico, evidenciam que o artista sempre se preocupou com as escolhas de materiais. É o caso também de alguns designers que alteram as formas e os materiais de objetos para se conectarem a sua realidade cada vez mais dinâmica e por que não efêmera.

Apresentamos alguns artistas e designers, os quais propõem a transformação em seus trabalhos.

O artista visual Vik Muniz, brasileiro radicado nos Estados Unidos, questiona os limites da representação, apropriando-se de materiais como chocolate, poeira, açúcar, lixo entre outros. Após selecionar o material a ser utilizado, o artista compõe sua obra em grandes proporções e a fotografa. O objeto final é a fotografia, porém já transitou pela escultura e pelo desenho. (Figura 04)

FIGURA 4

NARCISO, A PARTIR DE CARAVAGGIO. FONTE:. HTTP://WWW.NARAROESLER.COM.BR/ARTISTAS/VIK-MUNIZ

O designer Pawel Grunert criou a cadeira SIE43, conforme demonstra a figura 05, a qual ficou em exibição de design ecológico "Eco Trans Pop", na Colombari Gallery em Milão - Itália é feita de garrafas PET e armação de aço inoxidável. Como as garrafas plásticas são encaixadas, é de fácil manutenção e troca, caso algumas estraguem com o tempo.

O assento da cadeira é feito em forma de flor, formando uma estrutura orgânica. Uma forma comum é transformada em uma forma extraordinária, a forma padrão em uma única. Tudo isso com muito estilo e ecologicamente correto.

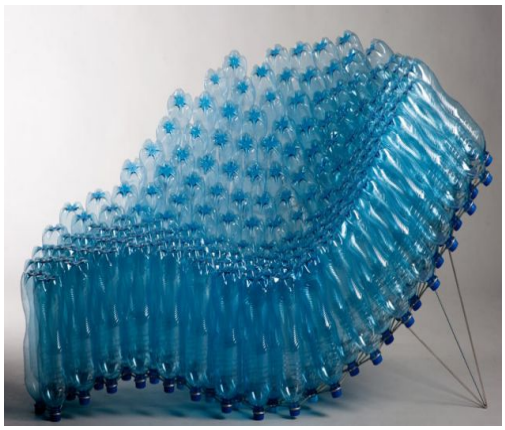

FIGURA 5

CADEIRA SIE43 DE PAWEL GRUNERT. FONTE: HTTP://VIDAINSOLITA.WORDPRESS.COM/2009/08/12/CADEIRA-SIE43-PET/

Dentre os designers em destaque na transformação de objetos de consumo em reuso para novas formas estão também os irmãos Campana. Há pouco mais de 20 anos, os irmãos Humberto e Fernando Campana montaram o Estúdio Campana, onde criavam peças e objetos – alguns de mobiliário – reaproveitando diversos tipos de material.

[3] PET é o tipo de plástico identificado como garrafas ou recipientes comumente usados para envasar refrigerantes, água, sucos, óleos, etc. Fonte: <http://www.abipet.org.br/index.html?method=mostrarnstitucional&id=48>

A cadeira favela, conforme demonstra a figura 6, foi desenhada pelos irmãos Campana no ano de 2001, inspirada na favela Rocinha, na cidade do Rio de Janeiro - Brasil. É feita de sarrafos de madeira fixados em uma base de madeira de forma assimétrica tal quais as estruturas da favela. Uma das grandes vedetes da Feira de Móveis de Milão, a cadeira ficou tão famosa que ganhou uma versão em miniatura pela *Vitra* ao lado de cadeiras famosas como a Panton, Swan, Marshmallow entre outros.

Esse caráter abstrato do trabalho dos irmãos é um exemplo clássico quando se debate a diferença entre design e arte. Isso por que, na concepção mais utilizada, design é a arte aplicada na utilidade do dia-á-dia. Produzida em massa, geralmente em escala industrial. Esse conflito é tema exploratórios dos irmãos em parceria com artistas plásticos, os quais criam peças sem nenhum valor utilitário, mas que fazem referências aos objetos do cotidiano, que realmente tem alguma função.

FIGURA 6

CADEIRA FAVELA. FONTE: HTTP://WWW.ARQUITETONICO.UFSC.BR/OS-IRMAOS-CAMPANA.

Outro artista que explora os materiais é Ernesto Neto. Sua trajetória é marcada pelas explorações da articulação formal e simbólica entre diversos tipos de materiais. Ele descreve sua obra como uma exploração e uma representação da paisagem interna do organismo. Em algumas obras, os amontoados de temperos são dispostos no chão enquanto as extremidades dos tubos de tecido são amarradas no teto, gerando a verticalidade das esculturas e também uma interação com o espaço expositivo (http://www.hojeemdia.com.br/pop/a-gentileza-organica-do-artista-carioca-ernesto-neto-1.114990).

A obra "Nós existe no barulhinho do tempo" ano de 2000, escultura em forma de tubos em lycra, malhas de poliamida e especiarias, conforme mostra a figura 7.

FIGURA 7

ESCULTURA: NÓS EXISTE NO BARULHINHO DE TEMPO. FONTE: HTTP://WWW.ITAUCULTURAL.ORG.BR/TRABALHO_DO_ARTISTA/NETO/NETO.HTM.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao direcionar um olhar mais instigante, percebe-se que a contemporaneidade abre às experimentações de diversas naturezas. Chama a atenção para as propostas criadoras de objetos artísticos engajados como meio através de indagações com dimensões estéticas, culturais e principalmente ecologicamente adequadas ao contexto atual, que caminha cada vez mais para as explorações matéricas não convencionais o que confirma as relações entre os procedimentos de artistas e designers.

Tanto na arte quanto no design contemporâneo, o dialogo entre o material empregado e o resultado obtido, demonstra que o homem (artista e designer) é o principal agente provocador de todo o processo, porém, submete o ato pensando à autenticidade e independência plástica do material, aproveitando os diversos e às vezes, surpreendentes resultados, tornando-o maleável e ajustado à forma inicialmente criada.

Arte e design são elementos da filosofia enquanto ciência, entretanto o ser humano tem necessidades de usar, adquirir e mesmo somente ter objetos de consumo. Essa necessidade expressa categoricamente uma sociedade que adquire coisas e às vezes não sabe o porquê tem aquilo.

As coisas tendem a durar com o tempo (isso é permanência), que está ligada a expansão do universo. Diante da sociedade não existem sistema isolado, o que temos é uma sociedade com sistema aberto para o uso destes objetos. O ser humano precisa ter sensibilidade neste sistema aberto, pois somente assim seremos sensíveis com a natureza visual. Essa natureza visual pode ser adquirida com objetos feitos por materiais de reuso. Isso se considerarmos o design e a arte como uma interface para percebermos o mundo, no mundo que se transforma.

REFERÊNCIAS

ARGAN, G. C. **Projeto e destino**. São Paulo: Ática, 2000.

DORFLES, G. **As Oscilações do gosto**. Lisboa: Horizonte, 1989.

FISHER, E. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1973.

FLUSSER. V. **The shape of things**: a philosophy of design. Londres: Reaktion Books, 1999.

LÖBACH, B. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher. 2001. 206p.

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

PAREYSON, L. **Estética:** teoria da formatividade. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1993.

PEIRCE, C. S. **Semiótica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

_____ Escritos Coligidos. São Paulo: Editora Abril Cultural, **Coleção Os Pensadores**, 1974.

PIETRO, V. **A necessidade da arte.** (s.1 s.n.), 2007. Disponível em: <http://dipietrov.wordpress.com/a-necessidade-da-arte>/ Acesso em: 23 abr. 2013.