

A APARIÇÃO DA NECESSIDADE NAS ARTES E NO DESIGN: VISÃO DIALÉTICA

Data de aceite: 02/06/2023

Marco Antônio Rossi

Universidade Estadual Paulista – Unesp
- Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design - FAAC
Lattes: 7274244401032242

Eliane Patrícia Grandini Serrano

Universidade Estadual Paulista – Unesp
- Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design - FAAC
Lattes: 4310738314179496

RESUMO: Para alguns profissionais de artes e design é comum reaproveitarem o uso de alguns materiais descartados em desuso, em que são aproveitados para desenvolver novos objetos que são, posteriormente, considerados objetos artísticos e/ou de design. Considerando também as necessidades da sociedade em objetos de consumo em sistema aberto de comunicação. O propósito desta pesquisa instiga a reflexão e questionamentos partir da abordagem contemporâneas a relação entre arte e design como objeto de arte e finalidade de uso. As considerações são pertinentes a questões de artistas e designers atuais, que apresentam as escolhas de materiais nos objetos

a serem criados, e também como eles podem se adequar ao texto visual e ao objeto de utilidade. A metodologia é a pesquisa explicativa, aliada à prática com o referencial teórico será abordada por autores que tratam de aspectos da forma, objeto, material, arte e design.

PALAVRAS – CHAVE - reuso de materiais; necessidade de consumo; artes e design; criando objetos.

THE APPEARENCE OF NEED IN THE ARTS AND IN DESIGN: A DIALECTC VISION

ABSTRACT: For some arts and design professionals, it is common to reuse the use of some discarded materials, in which they used to develop new objects that later considered artistic and/or design objects. Also considering the needs of society in consumer objects in an open communication system. The purpose of this research instigates reflection and questions from the contemporary approach to the relationship between art and design as an art object and purpose of use. The considerations are pertinent to issues of current artists and designers, who present the choices of materials in the objects to be created, and

how they can adapt to the visual text and the utility object. The methodology is explanatory research, combined with practice with the theoretical framework will be addressed by authors who deal with aspects of form, object, material, art and design.

KEYWORDS: reuse of materials, consumption needs, art and design, creating objects

1 | 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 explicativa 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.

Vala ressaltar que o texto visual, conforme Santos (2011) afirma que assim como é possível argumentar um texto escrito, as imagens comportam significações que são concebidas a partir da interação texto (imagem) / leitor / contexto.

Entende-se então que as imagens são elaboradas, pensadas pelo autor, pela estrutura e pelo seu conteúdo, assim, o leitor vai interagindo com a leitura conforme seus conhecimentos antes concebidos.

Conforme Santos (2011) semelhante ao texto escrito, o significado do texto visual só é efetivo quando o leitor com o seu contexto e suas intenções ativa através das pistas fornecidas pela imagem, atribuindo sentidos por uma influência da representação da memória.

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.

2 | REVISÃO DA LITERATURA

2.1 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, que dependem do seu espaço e tempo. A aparição de necessidade (necessidade de que?) 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 de usabilidade e de estética. Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin>.

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. Necessidades essas, tanto de arte como também de bens de consumo.

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).

2.2 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.

Para tanto, pode-se afirmar que o trabalho artístico não é somente a parte textual, assim, envolve também a parte prática. É preciso sempre olhar a obra de arte para analisar o textual.

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 materiais de seus objetos.

2.3 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 hibridiz 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 garrafas de vidro das cervejas e de

refrigerantes, 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: garrafas de vidro. Fonte: <https://vinomundi.com.br/blog/curiosidades/garrafa-de-vinho/>.

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 3: 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 distingue da natureza e dos outros seres vivos: 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 Pet¹ 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.

É exemplo de produto retirado de seu uso original e que se torna com o reuso um objeto de usabilidade e também de uma forma estética, conforme mostra a figura 4.



Figura 4: garrafa de vidro que se torna suporte para abajur. Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/revista/garrafas-decoradas-modelos>

Um signo representa algo para a ideia 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

¹ 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>>

outra característica da obra de arte é a possibilidade de se atualizar constantemente.

2.4 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 05)



Figura 5: Cantor inglês John Lennon, retrato feito com grãos de café e duas xícaras. Fonte: <https://www.culturagenial.com/vik-muniz-obras/>

O designer Pawel Grunert criou a cadeira SIE43, conforme demonstra a figura 06, 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.

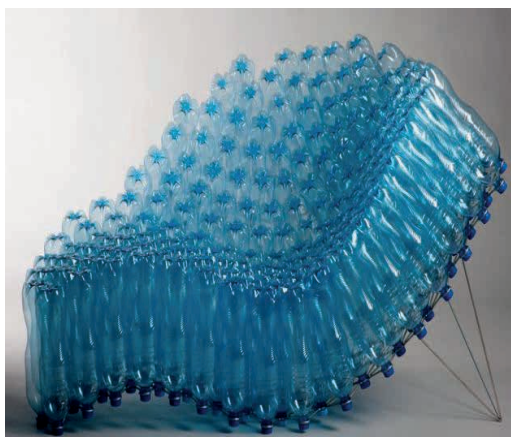


Figura 6: cadeira sie43 de pawel grunert. Fonte: <http://vidainsolita.wordpress.com/2009/08/12/cadeira-sie43-pet/>

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.

A cadeira favela, conforme demonstra a figura 7, foi desenhada pelos irmãos Campana no ano de 2001, inspirada na favela Rocinha, na cidade do Rio de Janeiro - Brasil. É feita de sarraços 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 7: cadeira favela. Fonte: <http://www.arquitetonico.ufsc.br/os-irmaos-campana>.

Alguns profissionais em design de interiores, valoriza a decoração com objetos sustentável, neste contexto, utilizam objetos confeccionados com elementos reaproveitados, como exemplo: os restos de madeiras de demolição, janelas e portas antigas, raízes de árvores nativas, resíduos de troncos e sementes, sempre, visando intervenções inusitadas de acordo com os materiais que irão compor cada obra.

A artista plástica Patrícia Malvacini² está entre os expressivos nomes de sua geração, mesclando em suas obras estilo e personalidade, enfatizando o reaproveitamento de itens garimpados por ela em diversos lugares. Veja exemplo de madeira resultante de demolição em forma de escultura, conforme mostra a figura 8.

² <https://www.youtube.com/watch?v=jczJPCrqVJU>



Figura 8: escultura de madeira em demolição. Fonte: <https://tribunademinas.com.br/colunas/casa-arrumada-por-luiz-henrique-duarte/30-08-2018/esculturas-sustentaveis-materiais-reaproveitados-sao-transformados-em-arte.html>

3 | 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 diálogo 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://dipietro.wordpress.com/a-necessidade-da-arte/>>/ Acesso em: 23 abr. 2022.

SANTOS, S. **Texto visual: uma nova concepção de leitura**. 2011. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/17885/17885.PDF>>. Acesso em: 12 dez. 2022.