

Design versus Artesanato: Identidades e Contrastes

Design versus Crafts: Identities and Contrasts

Eguchi, Haroldo Coltri; Universidade Estadual Paulista
haroldoeguchi@hotmail.com

Pinheiro, Olympio José; PhD; Universidade Estadual Paulista
olympiop@faac.unesp.br

Resumo

Percebem-se pelo menos três visões distintas sobre a origem do design, sendo mais difundida a que situa seu início com a Revolução Industrial. Há quem veja o design como herdeiro de um artesanato às vésperas dessa Revolução que já contava com projeto e divisão do trabalho incipientes. Menos difundida é a idéia de que não há diferença tão significativa entre design e artesanato e, portanto, contaria com milênios de história. Supondo o designer herdeiro desta tradição milenar, não seria hora de voltar a reconciliá-lo com o artesanato? Não caberia voltar a defender o resgate de conceitos de projeto anteriores ao modernismo?

Palavras Chave: design e estética; design e cultura; design, arte e tecnologia.

Abstract

There are at least three different visions about origins of design; the most diffused is the idea that design begins with the Industrial Revolution. Some see the design as heir of a special kind of crafts at Revolution's eve, because it already have a former project and work division. Less diffused is the idea that there aren't much significant differences between design and crafts, giving to design some millenniums of history. But, being the designer heir of this millenary tradition isn't time to reconcile it again with crafts? Shouldn't we return to defend the rescue of concepts of project before the modernism?

Keywords: design and aesthetics; design and culture; design, art and technology.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Existem inúmeras controvérsias sobre a origem histórica do design. Alguns autores consideram que o design é herdeiro de toda uma tradição que data à Pré-história, desde que o homem inventou as primeiras próteses que o auxiliaram em seu contato com o mundo externo (BÜRDEK, 2006). Esta visão faz sentido se, a par da origem histórica, analisarmos o termo design do ponto de vista etimológico.

Design é uma palavra de origem latina (*designáre*) que significa marcar, indicar, ou, simplesmente, designar¹. Com este conceito – designar, vinculado ao termo design – podemos esboçar o conceito modernista de projeto. Deste modo se poderia dizer que um artesão “designa” uma forma que considera ideal para seu produto, da mesma forma que um designer o faz em seu projeto.

Uma curiosa relação é o fato da palavra latina *signáre*, ter se transformado, na língua portuguesa, em “ensinar”, cujo significado original incluía: colocar dentro, gravar no espírito. Há evidente contraste com educação (*educare*), cujo sentido original é retirar para fora, criar, nutrir, conduzir, levar (OLIVEIRA, 2008). Não obstante, poderíamos também observar uma identidade entre colocar dentro ou gravar no espírito e conduzir ou levar.

Pensando em termos etimológicos, o designer seria, em síntese, aquele que acrescenta. Mas acrescentaria o que? Tal qual o artista, o designer seria aquele que acrescenta a forma, ou informa, a matéria amorfa, matéria que para o artesão grego era a madeira². A discussão platônica sobre a verdade no trabalho do artesão e do artista reside no fato de que a matéria desfiguraria a idéia, o que transformaria artistas e artesãos em charlatães. Deste ponto de vista, enganam as pessoas ao deformarem a idéia ou verdade sob a forma de uma representação falsa³. (LACOSTE, 1986; FLUSSER, 2002; 2007).

Outra visão é a de que o design deriva de certo tipo de artesanato feito às vésperas da Revolução Industrial. Apóia-se esta tese no fato de existir um projeto *a priori* e divisão do trabalho incipientes, ou seja, apenas o modo de produção diferenciaria este tipo de produto artesanal do industrial, que veio logo em seguida. (DENIS, 2000; DE FUSCO, 2005).

¹ Flusser reconhece em design o *sign*, derivado do radical latino *signum*, que se tornou, em alemão, *Zeichen* (signo, desenho). Seu significado teria estreitas relações com “esquema maligno, fraude, plano, conspiração”, uma vez que o objetivo de todo design é acrescentar valores ao material, valores estes próprios da cultura, em oposição à natureza. (FLUSSER, 2002; 2007).

² Em Filosofia a matéria amorfa é conhecida como hilético ou *hylé*, que, em grego, significa, originalmente, madeira. (LACOSTE, 1986; LALANDE, 1999). Sua semelhança com a palavra madeira pode ser notada, mais recentemente, na denominação “hiléia” atribuída pelos naturalistas Alexander Von Humbolt (1769-1859) e Aimé Bonpland (1773-1858) à Floresta Amazônica. HOUAISS, Antônio. **Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001. 1 CD-ROM

³ Esta visão de descrédito nas artes teve uma guinada no século passado. Heidegger considera a obra de arte como a única reveladora da verdade. (LACOSTE, 1986). Ela não imita a realidade, mas faz surgir outra realidade implícita. Já para Merleau-Ponty, o artista é aquele que torna visível o invisível. (MERLEAU-PONTY, 1980; LACOSTE, 1986). Na questão da relação entre a realidade e a representação, quer na linguagem pictórica, quer na linguagem literária, não se trata apenas de uma questão de mimesis:

A pintura não é uma linguagem “visual” que designaria diretamente as coisas que as palavras denominariam. Muito pelo contrário, a pintura é uma linguagem porque logra indiretamente, “tacitamente”, uma significação. Assim como uma pintura não reproduz o real, sem deixar de querer exprimir o mundo, um romance não é um relato, a descrição de uma realidade social existente. Tal como o quadro, o romance é a operação de um estilo que só indiretamente, obliquamente, chega a uma significação. Isso explica porque Marx, por exemplo, pôde adotar Balzac. Este faz ver o mundo do dinheiro, e essa expressão importa muito mais do que todas as teses legitimistas. (LACOSTE, 1986, p. 106).

Segundo esta linha de pensamento, a base do design estaria na metodologia projetual e criativa, enquanto que do ponto de vista anterior, estaria em um procedimento de bricolagem⁴, escolher fazer assim a partir de uma tradição e do que está à mão. É importante lembrar que a palavra projeto carrega um significado estritamente moderno. Projeto vem do latim *projectus*, que significa “ação de lançar à frente” e, portanto, pressupõe que o que se projeta deva ser inovador e vanguardista.⁵

A terceira, e mais aceita visão, percebe o design como um produto tipicamente industrial e, portanto, não pode existir antes da Revolução Industrial⁶, datada aproximadamente entre os anos 1760-1830⁷. A partir deste ponto de vista faria muito sentido o nome que o curso possui em algumas universidades, “Desenho Industrial”, já que se ensina um desenho direcionado para a produção industrial em maior ou menor escala. Entretanto, cada vez mais cursos vêm abandonando este confuso e ultrapassado nome, passando a adotar simplesmente o nome de “Design”, como ocorreu com a UNESP/Bauru que alterou o nome do curso em 2007.

Neste contexto, caberia agora nos questionarmos: será que os conhecimentos e aptidões que um designer possui são realmente tão diferentes a ponto de se justificar uma oposição operativa entre design e artesanato? Para respondermos a esta pergunta teremos que tentar questionar mais adequadamente o domínio da atividade do profissional “designer”.

Primeira questão: poderemos considerar que o designer é o profissional responsável por realizar um projeto pensado e esclarecido, tanto do ponto de vista da inovação, criatividade e da percepção e exploração dos materiais, quanto do domínio do modo de produção industrial, levando ao protótipo bem sucedido destinado à seriação? Se a afirmação for verdadeira, então haveria uma diferença enorme entre o designer e o artesão, baseada no conceito de inovação e criatividade aplicada, na consciência dos materiais, no binômio entre a ergonomia e a estética e numa reflexão sobre os conhecimentos técnicos relativos à produção em série e ao funcionamento do maquinário industrial. Se assim for, o designer contraposto ao artesão seria um profissional ímpar, multi e interdisciplinar, muitas vezes obrigado a atuar em grupo, nas interfaces entre arte, ciência, técnica e tecnologia⁸.

⁴ Por “bricolagem” aqui se entende o “trabalho ou conjunto de trabalhos manuais feitos em casa, na escola etc., como distração ou por economia” – HOUAISS (2001). Bricolagem tem origem no termo francês *bricolage* (trabalho intermitente) que deriva de *bricoler* (movimento de ir e vir). O termo é aqui aplicado para designar o trabalho de pequenas oficinas, hoje em dia mais por passatempo que por obrigação, onde *se fundem os diversos elementos ao alcance da mão para criar um novo produto*. (Cf. LEVI-STRAUSS, 2007; PINHEIRO, 1991, p. 271).

⁵ Vide nota 11 sobre *styling*, adiante.

⁶ Para percebermos a popularidade deste ponto de vista, basta consultar algumas obras referenciais sobre design e observar que os autores iniciam freqüentemente seus textos com uma explicação do que foi a Revolução Industrial. Para citar alguns exemplos, entre outros: GUIDOT (2005), que, apesar de se focar no design contemporâneo apresenta uma breve retrospectiva iniciada em 1772; DENIS (2000), que faz uma discussão sobre o termo design para depois iniciar sua história em 1750. Ou ainda BYARS (2007), que nas 832 páginas de sua enciclopédia não cita nada anterior ao século XVIII. Por outro lado, PEVSNER (2002), reconhecia, nos meados do século XX, este “Desenho Industrial” como sendo o “Desenho Moderno”. Restringe assim o seu grau de atuação, e deixa deste modo implícita a possibilidade de existir um desenho pré e proto-moderno.

⁷ No entanto a datação não é consensual, há até quem observe as raízes da Revolução Industrial em 1452. Renato de Fusco defende que houve uma revolução anterior à de 1730, que seria a revolução da imprensa de tipos móveis, contendo já todas as características de uma produção em série a partir de um modelo pré-determinado e, portanto, industrial. (DE FUSCO, 2005).

⁸ Sobre técnica e tecnologia:

Por outro lado, poderia caber a pergunta: será que o designer é o “artista” da indústria⁹, responsável por incrustar valores nos objetos, sobretudo valores estéticos e culturais, que representem o espírito de sua época ou qualquer outro tipo de aspiração de seu tempo, de modo que caiba à indústria dispor de outros profissionais destinados a cuidar da parte técnica produtiva? Se esta resposta for afirmativa, então a diferença entre o designer e o artesão parece desvanecer-se, ou pelo menos se reduzir drasticamente. A diferença importante entre eles seria a de repertório, não muito maior que a diferença de repertório entre um artesão do nordeste brasileiro de um artesão do norte da Rússia. Neste caso, poderíamos perguntar: não estaria o artesão mais apto a realizar uma produção local do que o designer educado para uma cultura global e globalizante?

Estas questões poderiam desdobrar-se em uma terceira: entre a primeira e a segunda pergunta não poderíamos entrever um caminho do meio? Não seria a pedagogia do design, desenvolvida nas universidades, a responsável por esse perfil de designer globalizado e de costas para a cultura local? Talvez a resposta assente na formação do designer: ora calcada numa visão universal de cultura globalizada, ora apoiada nos valores universais impregnando os regionais, em uma palavra, o universo todo está na minha aldeia.

Paralelamente ao domínio de atividades do designer, parece relevante estabelecer os limites temporais da sua atividade: em que período histórico poderíamos situar a origem do design? A primeira versão citada no início do texto, sobre a origem do design remeter à pré-história (como deixa a entender o famoso corte do filme 2001: uma Odisséia no Espaço), parece-nos fazer sentido. Mas por que esta versão é tão pouco difundida? Não seria o artesanato também um projeto, vinculado às necessidades históricas do seu tempo? Não teria o conceito de projeto também uma história? Não haveria, pelo menos, um conceito de projeto vinculado à técnica ancestral e outro à tecnologia contemporânea?

É sabido que no início da industrialização eram artesãos e artistas que realizavam os “desenhos industriais”, herdeiros do secular “desenho ornamental”. O próprio manifesto da Bauhaus é muito próximo de um discurso de uma guilda de artesãos:

(...) Arquitetos, escultores, pintores, todos devemos retornar ao artesanato, pois não existe “arte por profissão”. Não há nenhuma diferença essencial entre artista e artesão, o artista é uma elevação do artesão, a graça divina, em raros momentos de luz que estão além de sua vontade, faz florescer inconscientemente obras de arte, entretanto, a base do “saber fazer” é indispensável para todo artista. Aí se encontra a fonte de criação artística.¹⁰ (GROPIUS, 2008).

A Bauhaus pretendia revolucionar a arte ao formar artistas-artesãos, num primeiro momento, sob a influência preponderante de Itten e Gropius (fase de sua fundação em

Em sua evolução nos dois últimos séculos, a técnica é condicionada pelo acelerado desenvolvimento da ciência e passa a resolver seus problemas pelo método científico. É o salto evolutivo da técnica, que passa a caracterizar a tecnologia. Assim, pode definir-se a tecnologia (...) como um corpo de conhecimentos empregados para controlar, transformar ou criar coisas ou processos naturais ou sociais, compatíveis com a ciência contemporânea e controláveis pelo método científico. (PINHEIRO, 1993, p. 46).

⁹ Não pretendemos fazer um contraste, muito menos uma identidade, entre artista e artesão, não caberia neste estudo. O termo “artista”, usado por nós, distingue-se do artífice medieval (artes mecânicas), mas também não se identifica com o artista moderno, posterior ao século XVIII, cuja obra assenta sobre uma verdade imaginativa. Pensaríamos numa outra concepção de artista identificado com as artes aplicadas posteriores ao Renascimento, como foram os artistas e artesãos contratados pelo ceramista inglês Wedgwood, liderados por John Flaxman, ou o pintor Peter Behrens, em sua participação na AEG, como designer de produto. (DENIS, 2000; DE FUSCO, 2005). Para situarmos a questão na época contemporânea, poderíamos pensar na leva atual de designers pós-modernos que se preocupam mais com os valores culturais do que com os valores funcionais e ergonômicos de sua produção. (BRANZI, 1988; GUIDOT, 2004; BOSONI, 2006).

¹⁰ Manifesto da Bauhaus de Walter Gropius (Weimar, abril de 1919).

Weimar). Após receber críticas abertas de Theo van Doesburg no famoso periódico dos neoplasticistas holandeses *De Stijl* e, paralelamente, sob a influência do construtivismo russo através das palestras de El Lissitzki, houve uma mudança no currículo visando a formação de engenheiros-técnicos construtivistas (segunda fase em Dessau). Com preocupações socialistas sob a direção de Hannes Meyer, este construtivismo funcionalista exacerba-se sob a direção de Mies van der Rohe nos últimos anos da Bauhaus de Dessau e na Bauhaus decadente em Berlim, privilegiando assim a reprodutibilidade técnica e o barateamento dos custos de produção. (DE FUSCO, 2005; DROSTE, 2006).

Este objeto do design bauhausiano, cuja justificativa cultural se apoiava em princípios funcionalistas e nos movimentos de vanguarda construtiva, eram, por sua vez, um *feedback* de apoio a estes mesmos movimentos, os quais pretendiam uma nova estética de visão de mundo em maior sintonia com a cultura industrial do que com a anterior cultura agrícola milenar. No entanto, se representavam muito bem o espírito da época, seus objetos eram mais lineares e frios, como diríamos hoje sob uma ótica pós-moderna.

Posteriormente, na Escola de Ulm, foi rejeitada a influência formal construtivista. Salvo o design gráfico, que se apoiará na arte concreta, o design de produto negará, em princípio, qualquer forma que não seja exclusivamente de cunho funcional. Fato é que em algum momento entre a Bauhaus e a Escola de Ulm, o termo design sofreu uma deturpação de sentido, passando a ser correntemente sinônimo do design moderno.¹¹ (DE FUSCO, 2005; GUIDOT, 2004).

Ora, o principal motivo da arte construtivista representar a sua época é porque a Indústria impunha a mesma ordem racionalista e idealista a toda sociedade. Hoje, com a descoberta de novos materiais e meios de produção, não há mais a necessidade de um racionalismo exacerbado ao se projetar a forma do produto. O próprio pensamento racionalista, fruto do Iluminismo, que foi levado à sociedade, impregnando a mente, pelo menos, das pessoas mais esclarecidas¹² durante dois séculos parece estar perdendo sua força. As pessoas, no contexto cultural pós-moderno, buscam refúgio na espiritualidade, na identidade e na diferenciação, enquanto que poucos anos atrás buscavam apoio na ciência, na igualdade e no nivelamento. (PINHEIRO, 2007).

Se os meios de produção permitem produzir praticamente qualquer forma imaginável, e se as correntes construtivistas já não representam mais nossa época, porque o designer – oposto ao artesão – é o profissional certo para a produção industrial? Aliás, caberia questionar – em uma proposta herética: Não seria o designer uma espécie de artesão acadêmico? O termo acadêmico referia-se, desde o romantismo até a Segunda Guerra Mundial, ao artista conservador arraigado na tradição que se desenvolve desde a Renascença, constituindo o reverso da moeda que tinha na outra face as vanguardas do modernismo.

Por analogia, não seria hoje acadêmico o designer preso aos princípios modernistas, em parte originados anteriormente, mas re-elaborados e sublimados pela Bauhaus e pela

¹¹ Ainda não há muito tempo, Gui Bonsiepe, professor egresso de Ulm, com grande circulação no Chile de Allende, na Argentina, no México e no Brasil, opunha design – indicando com isto o design funcional – a *styling*, a forma americana de projetar. Se não vejamos:

Esta versión del diseño industrial es designada con el nombre de *styling*. El *styling*, como técnica proyectual, al igual que como concesión proyectual, se agota – con el gesto servil de sumisión a los intereses del valor de cambio – llevando a cabo modificaciones epidérmicas del producto, con lo cual se proporciona la ilusión de un producto nuevo y mejorado, en tanto que su estructura, portadora del valor de uso, queda inalterable. *Styling* significa por tanto la continuación de lo idéntico bajo ropajes diversos. En suma: conservadurismo dinámico. (BONSIEPE, 1978, p. 33-4).

¹² Sem excluirmos o racionalismo que acabou atingindo as camadas populares a partir da Revolução Francesa.

Escola de Ulm, como um modelo pedagógico difundido para o mundo inteiro¹³? Não seria a hora de reconhecermos que a historiografia do design modernista é, em suma, uma história que veio a se sedimentar no preconceito?

Bibliografia

BONSIEPE, Gui. **Teoría y práctica del diseño industrial**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

BOSONI, Giampiero. **il Modo Italiano; Italian Design and Avant-garde in the 20th Century**. Torino: Skira Editore S.p.A., 2006.

BRANZI, Andréa. **Learning from Milan; Design an the Second Modernity**. Cambridge: MIT Press Edition, 1988.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

DE FUSCO, Renato. **Historia del diseño**. Barcelona: Santa & Cole, 2005.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Köln: Taschen, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia del diseño**. Madrid: Editorial Síntesis, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GROPIUS, Walter. Manifesto Bauhaus. In: **ArketektUrbo**, 2008 (http://www.arkitekturbo.arq.br/bauhaus_manifesto_por.html).

GUIDOT, Raymond. **Histoire du design de 1940 à nos jours**. Paris: Éditions Hazan, 2004.

LACOSTE, Jean. **A Filosofia da Arte**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.

¹³ Veja-se, a propósito, o ataque vigoroso a ideologia funcionalista por Tom Wolfe em *From Bauhaus to our house*. (1981)

8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

LALANDE, André. **Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Pensamento Selvagem**. Campinas: Papirus, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Merleau-Ponty**. São Paulo: Abril Cultural, 1980 (Coleção “Os Pensadores”).

OLIVEIRA, Rosimery de Fátima. Experiência Brasileira SENAI. In: **CINTERFOR**, 2008. (<http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/newsroom/conf/rio/pon/oliveir/index.htm>).

PEVSNER, Nikolaus. **Os Pioneiros do Desenho Moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PINHEIRO, Olympio. **História em Cacos; Memorial do Azulejo Colonial no Brasil**. São Paulo: FFLCH - USP, 1991. vol. 1.

PINHEIRO, Olympio. A aura e seus avatares: do azulejo colonial à tecno-imagem. In: **Pesquisa em Artes Plásticas**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS/ANPAP, 1993.

PINHEIRO, Olympio. A Encruzilhada de Janus Bifrons: Arte, Ciência e Tecnologia na contemporaneidade. In: **Anais do 16º. Congresso da ANPAP**. Florianópolis: ANPAP, 2007.

WOLFE, Tom. **From Bauhaus to our house**. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1981.