



# **A Arte no Design, um Diálogo**

Análise e reflexão sobre os seus limites e interseções

Inês Peres Abranches

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em

Design Multimédia

Outubro, 2022





# **A Arte no Design, um Diálogo**

Análise e reflexão sobre os seus limites e interseções

Inês Peres Abranches

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em

Design Multimédia

Orientadora: Professora Doutora Sara Velez Estêvão

Outubro, 2022



### **Declaração de Integridade**

Eu, Inês Peres Abranches, que abaixo assino, estudante com número de inscrição M10531 de/o Mestrado Design Multimédia da Faculdade Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridade da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, e que em particular atendi à exigida referência de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assim assumo na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 01/10/2022

*Inês Peres Abranches*

(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente assinatura digital no documento original se naquele mesmo formato)



# Dedicatória

Mãe.



# Agradecimentos

Queria agradecer a todos aqueles que me acompanharam neste percurso de crescimento a nível académico, como também pelo desenvolvimento pessoal que foram os últimos dois anos. Um obrigada à minha orientadora professora Sara Velez, pelo trabalho que fez ao orientar-me durante a realização deste trabalho.

À minha família, por ter acreditado e puxado por mim, e um agradecimento muito especial à minha tia por me ter ajudado e ser um modelo a seguir que eu admiro desde pequena.

Ao meu namorado Alexandre, que me aturou no meu melhor e pior, que lidou com toda a minha frustração, que ouviu todos os meus desabafos, que foi sempre insistente a corrigir o meu português mesmo não entendendo nada daquilo que eu estava a falar, que sempre me transmitiu calma apesar de eu andar constantemente stressada, mas principalmente pelo seu amor incondicional.

Aos meus melhores e grandes amigos Pedro, João, Bernardo, Beatriz e Telmo, que me acompanham desde sempre, obrigada pela força, incentivo e conselhos que me deram para acabar mais uma etapa da minha vida.

E por fim, um grande obrigada às minhas colegas Mariquinha e Mónica por estarem lá sempre para mim e por me terem aturado tanto.

Obrigada a todos.

Obrigada, Mãe. Obrigada, Avô.



# Resumo

Esta dissertação pretende dar um contributo para o debate entre os conceitos de Arte e Design, e se possível, esclarecer as relações entre os mesmos através do percurso histórico do Design, como também pretende apresentar relações históricas e contemporâneas, considerando períodos, acontecimentos e movimentos significativos.

A investigação que é proposta tem como objetivos questionar e analisar a dimensão artística do Design e compreender os motivos que levam os investigadores a persistirem no debate sobre esta dialética Arte-Design. Além de saber até que ponto estas vertentes se avizinham, se são distantes e o porquê de se confundirem, distinguir o contexto em que estão inseridos e os limites que dessa interrogação.

Ao refletir sobre a prática de projeto como definição disciplinar do Design, considera-se a relevância do esclarecimento ontológico desta disciplina, através do esmiuçar da definição de “Design”, situando-a no contexto histórico, que julgo poder contribuir para tal esclarecimento. Ao refletir sobre a prática de projeto considero primordial o entendimento e esclarecimento do(s) conceito(s) de Design e as perspetivas que, ao longo do tempo, diversas personalidades e escolas foram dando para a compreensão ontológica da disciplina,

A dissertação divide-se em dois planos que se complementam: a primeira uma análise crítica do enquadramento histórico do Design e dos contributos acima referidos e a segunda centrada no debate que dá título à dissertação, com o objetivo de estimular o pensamento crítico, através da formulação de questões sobre os limites, fronteiras e convergências entre o Design e a Arte.

## Palavras-Chave

Arte, Design, História do Design;



# **Abstract**

This dissertation intends to contribute to the debate between the concepts of Art and Design, and if possible, to clarify the relationships between them through the historical path of Design, as well as to present historical and contemporary relationships, considering significant periods, events and movements.

The research that is proposed aims to question and clarify the artistic dimension of Design and understand the reasons that lead researchers to persist in the debate on this Art-Design dialectic. In addition to knowing to what extent these aspects are close, if they are distant and why they are confused, distinguishing the context in which they are inserted and the limits that this question originates.

When reflecting on the practice of design as a disciplinary definition of Design, an ontological clarification of this discipline is considered urgent, through the scrutiny of the definition of “Design”, placing it in the historical context, which I believe can contribute to such clarification. When reflecting on the practice of design, I consider it essential to understand and clarify the concept(s) of Design and the perspectives that, over time, different personalities and schools have been giving to the ontological understanding of the discipline,

The dissertation is divided into two complementary planes: the first a critical analysis of the historical framework of Design and the aforementioned contributions and the second focused on the debate that gives the thesis its title, with the aim of stimulating critical thinking, through the formulation of questions about the limits, borders and convergences between Design and Art.

## **Key Words**

Art, Design, History of Design;



# Índice

Dedicatória .....	v
Agradecimentos .....	vii
Resumo .....	ix
Abstract.....	xi
Índice .....	xiii
Lista de Figuras .....	xv
Introdução .....	1
Capítulo I - Arte e Técnica (No Design) .....	4
Transição Do Manual Para O Técnico .....	12
Um Diálogo Sobre Design.....	17
Capítulo II - A Dimensão Artística Do Design Ao Longo Da Sua História .....	19
Revolução Industrial e o Impacto no Meio Artístico .....	21
A Procura pela Reforma e o Nascimento da Arte Moderna.....	23
Movimentos Reformistas e a Estética Industrializada .....	24
O Começo De Uma Nova Transição.....	29
Movimentos Modernistas e a Nova Estética .....	30
Bauhaus e o Design Moderno .....	36
O Acordo Entre Arte e Técnica: Funcionalismo e o Estilo Internacional .....	40
Escola De Ulm e a Boa Forma.....	41
Design e as Micro Utopias Pós-Modernismo .....	45
Novas Manifestações do Design: Movimentos Pós-Modernistas .....	46

Revolução Digital e a Era Da Informação.....	52
Capítulo III - Design e Arte Caminhos (In)Separáveis .....	56
Entre Arte e Design.....	61
Aproximação e Semelhanças.....	62
Fronteiras e Limites .....	65
Conclusão .....	70
Bibliografia .....	73

# Lista de Figuras

Figura 1 - O tear mecânico de Edmund Cartwright, 1785 .....	22
Figura 2 - A cadeira de Morris, William Morris, 1865 .....	26
Figura 3 - Estampas de William Morris, William Morris, s.d .....	26
Figura 4 - Escadaria Art Nouveau na casa de Emile Tassel, Victor Horta, 1893-7 ..	28
Figura 5 - Candeeiro da Art Nouveau do início de 1890, PHOTOWALL, 2008 .....	28
Figura 6 - Interior e exterior das casas em Weissenhofsiedlung, Stadtarchiv Stuttgart, 1927.....	31
Figura 7 - Cartazes de Alexander Rodchenko, 1925 .....	33
Figura 8 - Cadeira vermelha e azul, Gerrit Rietveld, 1917.....	35
Figura 9 - Composição em vermelho, amarelo, azul e preto, Piet Mondrian, 1921 .	35
Figura 10 - Hans Borkowsky e Alfred Clauss, postos de gasolina, 1930 e 1931 .....	41
Figura 11 - Hans Gugelot, Spielmöbel-System, 1954.....	44
Figura 12 - Walter Zeischegg, Obstschale, 1967/1972.....	44
Figura 13 - Cartaz de Wolfgang Weingart, 1941 .....	51
Figura 14 - Poltrona Westside Lounge, Ettore Sottsass, 1983 .....	51
Figura 15 - Capas da Revista "The Face", Neville Brody, 1980 .....	51
Figura 16 - Macintosh Personal Graphic Computer, Steve Jobs, 1984 .....	51



# Introdução

Desde a Antiguidade ou até mesmo previamente, as pessoas procuram dar uma configuração visual e física às suas ideias, bem como construir conceitos em que os outros possam obter vasto conhecimento de produtos ou objetos em questão, conceitos incertos e indefinidos, como também trazer ordem e clareza produzindo inúmeros artefactos concebidos de forma harmoniosa. Em torno de um determinado objeto ou noção, essas necessidades foram atendidas por muitos indivíduos, incluindo copistas, impressores, como também artistas.

Expressão, comunicação e construção foram meios pelos quais a humanidade se desenvolveu para evoluir e crescer como indivíduos e, subsequentemente, como sociedade, e é ao revisitarmos a história do Design que entendemos como esta evolução foi feita.

Com a introdução e inserção do Design resultou uma coação económica em prol de uma padronização de produção de objetos em massa, sendo que as suas constantes mudanças baseadas na economia, na cultura, no capital, e na necessidade básica e crucial da sociedade, tornou-se um padrão em todos os domínios da vida cotidiana.

Apesar do Design ser uma atividade com mais de duzentos anos, por vezes ainda é considerado uma disciplina jovem comparado com outras áreas como a da ciência, e o seu estudo ainda levanta certas dúvidas e debates, pois esta beneficia consequentemente de outras disciplinas, tais como a teoria da cultura, da psicologia, da sociologia, da arte e entre outras. Antes da Revolução Industrial o termo Design ainda não existia, sendo que as disciplinas que influenciaram o nascimento desta nova área de conhecimento foram a arte e o artesanato. E com as novas tarefas que surgiram devido ao processo de industrialização, exigiam soluções radicalmente inovadoras, levando a uma transição do estado medieval para o moderno da arte aplicada.

Este contexto de perspectivas renovadoras acabou por dividir valores aplicáveis à época e formou uma sociedade desigual e repartida sendo que esta divisão durou séculos até atualmente.

Design e Arte são práticas e reflexões teóricas que estão fortemente ligadas atualmente. A aproximação entre ambas as vertentes surge em parte da arte, como por exemplo, o conceito de utopia da obra de arte total, muito presente na fase inicial da Bauhaus. Outro fator que também foi bastante importante foi a forte influência da tecnologia nos movimentos artísticos modernos que por si influenciaram por inteiro o panorama do campo do Design.

Como base relativa a este trabalho define-se quais as questões referentes à temática aludida, a sua motivação e que a estruturam: Existe um marco capaz de relacionar ou limitar a Arte do Design completamente? Qual é a distância entre estes dois campos de conhecimento? Quais são as suas semelhanças e desigualdades?

No entanto, não se trata apenas de traçar, de demarcar e separar áreas ou doutrinas, nem reunir estes dois campos de conhecimento sob uma definição comum, pelo contrário, aqui procura-se analisar e refletir sobre ambos campos através da percepção das relações que foram estabelecidas entre eles ao longo dos anos.

Neste caso o tema desta dissertação, de forma sucinta, baseia-se na relação entre Design e a Arte, e de que forma é que a Arte se apresenta como uma influência ao longo da história do Design e das suas constantes mutações.

Relativamente ao problema, este consiste num debate que tem vindo a ser recorrente ao longo dos anos e que ainda é recorrente atualmente, apesar dos vários estudos realizados por diversos autores sobre o mesmo: Será que o Design pode ser considerado Arte, ou vice-versa? Este problema envolve algumas questões que permitem especificar melhor aquilo que se pretende averiguar. Assim, a questão de partida para esta investigação é:

1. De que forma a dimensão artística no Design se vai manifestando ao longo da sua história?

E conseqüentemente abre espaço a mais questões como: Qual é a relação entre Design e Arte? E, o que distingue Design de Arte? Até que ponto se pode objetar que um age sobre o outro? Ou seja, que um está contido na outra vertente, ou vice-versa, sem ambos deixarem de ser algo próprio. Será, então, presunçoso abordar e expor a relação entre Arte e Design?

No artigo de maio de 2005 de Rick Poynor, titulado de *Art's Little Brother* podemos ver que este também se questiona sobre o mesmo, ao expor o seguinte:

As a cultural force, design is taken less seriously than art. Why is that, especially when the distinction between the two disciplines is becoming increasingly hard to locate? Isn't it time we celebrated design as the meeting of art and everyday life? (POYNOR, 2005).

No entanto, as dúvidas e questões que surgem sobre o relacionamento entre Design e Arte, tanto sobre as suas semelhanças e diferenças, como as maneiras pelas quais estas se aproximam uma da outra, com o passar do tempo e a evolução de cada doutrina recusam-se a desaparecer, e atualmente torna-se cada vez mais difícil de as desassociar.

Esta dissertação consiste numa análise histórica que busca situar as perspetivas de ambas vertentes, como também apresentar relações inerentes entre a Arte e o Design, relações que serão ser comprovadas e baseadas em contextos históricos, considerando as diferentes épocas, correntes, acontecimentos e movimentos significativos.

Com base nessa análise histórica, o objetivo principal será, em seguida, analisar a relação entre estes dois campos e depreender até que ponto elas se avizinham, se separam e se confundem. Distinguir a margem onde se inserem e a margem em que originam este questionamento. Para tal, este documento é composto por duas partes, onde a primeira compreende a narrativa histórica e acontecimentos mais influentes do Design, do ponto de vista da presença da sua dimensão artística, e a segunda foca-se no desenvolvimento de um debate entre a informação histórica que obtivemos previamente e a problemática exposta, com o intuito de determinar uma resposta mediante às questões que foram estabelecidas.

# Capítulo I - Arte e Técnica (No Design)

No decorrer da análise que foi realizada neste documento, houve a imprescindibilidade de conceber um capítulo preliminar do tema, com o objetivo de analisar e investigar a relação entre a Arte e o Design, optando assim por descrever e contextualizar a importância da ligação entre os conceitos de Arte e Técnica, com o objetivo de explicar a origem de ambos estes termos e as questões históricas que suscitam, perante o relacionamento que foi surgindo entre elas, desenvolvendo assim outros estudos, sendo um deles o do Design.

Durante a sua realização, verificou-se o quão claro é, que houve e há outras variáveis que podem ser visíveis, sendo estas apresentadas ao longo da contextualização histórica do Design, que denominam diferentes configurações dentro dessa relação. A ligação entre Arte e Técnica é uma das variáveis mais imprescindíveis para tal, já que como referido atrás, esta ligação foi significativa para o surgimento da disciplina do Design, e é crucial estabelecê-la porque esses termos tiveram um enorme impacto na forma como o Design se tem constituído como disciplina e configurado o mundo ao longo da sua história.

Através do contexto histórico e epistemológico do Design, verifica-se uma comunhão dessas duas vertentes no Design, sendo que é necessário haver uma análise à relação entre a vertente técnica e a vertente da arte para questionar o seu impacto nas condições do Design.

A relação entre arte e técnica foi explorada e discutida de várias maneiras e por vários autores. Vilém Flusser, na sua obra de 1999, intitulada *The Shape of Things: A Philosophy of Design*, estabelece essa relação presente no Design. Este explica que a palavra ‘design’ incide na mesma categoria que outras palavras que podem entrar em relação, como ‘mecânica’ e ‘máquina’, assim como a palavra ‘tecnologia’, e obrigatoriamente relacionamo-la com a palavra ‘técnica’. Em seguida, Flusser acrescenta que a palavra grega ‘techne’ significa ‘arte’ e que esta está relacionada com a palavra ‘tekton’ que significa ‘carpinteiro’, e ainda nos dá o significado da palavra grega ‘hyle’ que quer dizer ‘madeira’. A ideia que o autor tenta passar neste momento, ao expor a sua perspetiva do significado destas palavras, serve para introduzir a

relação que existe entre a arte e a técnica. Este procede a referir como exemplo, que a madeira é um material ao qual o artista ou o técnico, neste caso um carpinteiro ou artesão, dá forma, ou melhor expondo, o artista, é desde logo, alguém que domina a técnica, como o carpinteiro que foi referido que se considera um artesão ou operário, por usufruir de um conhecimento capaz de moldar formas naturais, como a madeira, de forma a torná-la menos ordinária (FLUSSER, 1999, p.17-18).

Posteriormente, Flusser estabelece o contacto entre o mundo das artes e o da técnica, num ponto onde ambos se encontram ao constatar que existia uma nítida divisão entre ambos que terá sido dividido pela cultura burguesa. Deste modo, esta foi dividida em dois ramos próprios, em que o mundo técnico era considerado um mundo científico e 'hard', e ao mesmo tempo, o mundo artístico era classificado como um mundo estético e 'soft'. Esta divisão começou a ficar mais notável e irreversível no final do século XIX, mas com o advento do Design, este acabou por se tornar num meio que conseguiu restabelecer o contacto da relação formada entre arte e técnica. (FLUSSER, 1999, p.18-19)

Essa divisão feita entre o mundo das artes e o mundo das tecnologias foi referida por Flusser leva-nos a questionar o porquê deste divorcio que a sociedade achou necessária criar entre estes conceitos. Entre o século XVI até ao século XVIII, assistiu-se ao advento da máquina no trabalho, na sociedade e pelo mundo fora. Durante anos a máquina foi vista como algo fora de outro mundo, mas também deixou alguns dúvidas, porém esta veio a tornar-se em algo essencial.

Deve-se notar, que não se pode confundir técnica com tecnologia. Uma técnica é um procedimento que tem como objetivo a obtenção de um determinado resultado, seja na ciência, na arte ou em qualquer outra vertente, ou seja, uma técnica é um conjunto de normas que se utiliza como meio para chegar a uma certa meta ou resultado. Por outro lado, a tecnologia é a combinação do conhecimento técnico e científico nos dispositivos. Com isto, podemos considerar que estas estão sempre em união devido à sua natureza.

Do mesmo modo, Pierre Francastel, na sua obra *Art & Technology in the Nineteenth and Twentieth Centuries*, afirma que no seu decorrer, a arte foi profundamente influenciada pelo crescimento da mecanização e por consequência sofreu uma enorme mudança radical. No final século XIX e do século XX, a arte passou a

compreender todas as disciplinas, desde a pintura, à escultura, à arquitetura, às artes decorativas, e até objetos utilitários, que à primeira vista diferem da estética tradicional da mesma, isto porque durante este período a arte sofreu uma transformação radical por causa da sua introdução na sociedade. Essa transformação ocorreu, porque paralelamente sucedeu-se um período em que outras mudanças decisivas estavam a ocorrer em diferentes campos do empreendimento e do conhecimento humano. Por um lado, devido aos desenvolvimentos na mecanização e industrialização e por outro, devido ao progresso nas ciências especulativas e aplicadas, levaram a essa transformação completa da arte e também do mundo. Dessa forma, começou-se a questionar que novas relações se estabeleceram na contemporaneidade entre as artes e outras atividades humanas fundamentais, particularmente as atividades tecnológicas. (FRANCASTEL, 2000, p. 17-19)

Na visão deste, a arte foi verdadeiramente influenciada pelo crescimento dos meios mecânicos e que este acontecimento foi importante para a evolução da existência humana, como também já foi possível depreender. São vários os historiadores que confirmam esta teoria, como Jean Cassou, Pierre-Maxime Schuhl, Alexandre Koyré, André Varagnac, Sir Herbert Read, Sigfried Giedion, Lewis Mumford e entre outros. Mas, de acordo à obra de Pierre Francastel, e ao contrário destes historiadores, Jean Fourastié expressou que na sua visão, o homem após a Revolução Francesa tornou-se sábio e cheio de conhecimento, e quando descobriu que as transformações que supostamente seriam naturais proviam primordialmente da intervenção humana, começando assim a questionar-se de tudo, ou seja, o homem começou a desconfiar da transformação da natureza como principal fim da atividade humana. (FRANCASTEL, 2000, p.30). Francastel considera que esta afirmação feita por Fourastié, afetou a forma de pensar dos historiadores, também como o da sociedade, que passaram a julgar os tempos modernos, como também todo o seu decurso histórico pelo qual a máquina foi integrada na atividade operária. A consciencialização deste comentário foi tão significativo que se começaram a levantar questões sobre a sua introdução, pois não se sabia de precedentes deste acontecimento, já que a intervenção humana nunca tinha sido questionada nas transformações que eram pressuposto naturais da história.

À medida que o progresso da Arte e da Técnica subjacentes à máquina avançava, houve uma transformação do objeto. Os produtos passaram a ter um rigor atribuído à máquina, porém, após a entrada da máquina na sociedade, formaram-se opiniões divergentes em relação ao mesmo. Desta forma, é possível compreender em que medida a arte refletiu na transformação do mundo, implicando assim a expansão das técnicas e da própria industrialização.

O desenvolvimento da arte e a evolução das técnicas também levaram a outra divisão, desta vez no campo estético, o que também acabou por levantar ainda mais questões sobre a origem do processo mecânico do mundo contemporâneo. Pierre Francastel, mostra-nos os erros ocorridos nesta época em que a máquina desempenha um papel fundamental na sociedade e na forma como a mudou, criando uma sociedade pós-máquina.

Este contexto histórico subverte quaisquer noções possíveis anteriormente sobre o objeto e as origens da mecanização e, assim, levanta várias questões que precisam de ser abordadas, principalmente onde arte e técnica se enquadram. No entanto como vimos, o objetivo de Francastel é mostrar que a arte é uma das funções permanentes do homem bem como em relação a outras funções, como a especulativa e a técnica, sendo que estas nos podem ajudar a compreender a sua relação de melhor forma ao abordar as diversas relações existentes entre arte, técnica e design.

Através de Flusser e Francastel é possível compreender que houve assim, uma conexão entre a arte, a técnica, a tecnologia e a máquina. Porém, foi no final do século XIX que o design formou a ponte entre estes dois conceitos. Tendo isto em consideração, por si só, é possível obter uma explicação do porquê da palavra 'design' ocupar a posição que ocupa no discurso contemporâneo. A partir da analogia que é feita por Flusser, pode-se verificar que os conceitos de arte, técnica e design têm uma relação complexa, mas que estão intimamente relacionadas entre si e que é impensável não se relacionarem, no entanto, essa conexão interna foi negada durante bastante tempo pela sociedade.

Such considerations in themselves constitute a sufficient explanation of why the word design occupies the position it does in contemporary discourse. The words design, machine, technology, ars and art are closely related to one another, one term being unthinkable without the

others, and they all derive from the same existential view of the world. However, this internal connection has been denied for centuries (at least since the Renaissance). Modern bourgeois culture made a sharp division between the world of the arts and that of technology and machines; hence culture was split into two mutually exclusive branches: one scientific, quantifiable and 'hard', the other aesthetic, evaluative and 'soft'. This unfortunate split started to become irreversible towards the end of the nineteenth century. In the gap, the word design formed a bridge between the two. It could do this since it is an expression of the internal connection between art and technology. Hence in contemporary life, design more or less indicates the site where art and technology (along with their respective evaluative and scientific ways of thinking) come together as equals, making a new form of culture possible. (FLUSSER, 1999, p.18-19)

Outra perspectiva digna de nota e sendo relevante para este capítulo, está presente na obra *Art and Technics*, do historiador Lewis Mumford publicada em 1952. Neste livro, Lewis Mumford demonstra uma variedade de abordagens entre arte e técnica onde explora e tenta propor soluções para o conflito contemporâneo entre homem e máquina, pois na sua opinião, com a invenção da máquina e tudo o que veio com ela, a arte perdeu a sua singularidade, acrescentando que o homem era um ser criativo que agora corre o risco de se tornar escravo das ferramentas.

Mumford fornece-nos uma ideia de como outras disciplinas se vieram a formar a partir da relação entre arte e técnica e considero em particular que se consegue obter várias pistas desta ligação em relação ao Design, como também nos fornece uma ideia de como compreender o caminho que este acabou por ter. Pela definição de cada área podemos estabelecer uma melhor compreensão desta relação. O autor define técnica como uma palavra normalmente usada para descrever tanto o campo das artes quanto o estudo sistemático das suas operações e produtos (MUMFORD, 1952, p.15).

Arte, por outro lado, pode ser separada da técnica, no sentido em que o propósito da arte é ampliar o campo da personalidade, dos sentimentos, emoções, atitudes e

valores do ser humano. A Arte surge da necessidade criativa do ser humano, sendo essa a maior disparidade que se consegue estabelecer entre arte e técnica.

Art arises out of man's need to create for himself, beyond any requirement for mere animal survival, a meaningful and valuable world: his need to ' dwell on, to intensify, and to project in more permanent forms those precious parts of his experience that would otherwise slip too quickly out of his grasp, or sink too deeply into his unconscious to be retrieved. (MUMFORD, 1952, p.16)

Compreendendo o parágrafo citado acima, conseguimos compreender que a palavra 'arte' deriva do ato de fazer ou criar. Arte é algo que os artistas produzem, sendo esta uma série de atos pelos quais a forma, o material e a cultura se transforma, e consiste no renascimento e aumento da expressão, evocando objetos veneráveis destinados a evocar diferentes sentimentos. *"In art there is never a single correct solution. This is why artists and designers are often called 'creatives'."* (PIPES, 2003, p.10)

O conceito de Arte só se desenvolveu no século XIX e este consistiu, durante vários anos, num objeto belo que existe apenas pelo seu valor estético. Antes da Revolução Industrial, a estética das formas configurou uma imagem que as pessoas podiam associar ao seu papel na sociedade humana, fazendo como que a arte e vida fossem combinadas num todo coerente.

A Arte representa desde os primórdios da civilização um elemento relacionado com o comportamento humano e ditador de novas atitudes perante a sociedade e os seus comportamentos e estilos de vida, mas é evidente que com todas essas mudanças de perspectiva que se experienciou uma transformação dos valores e também da estética que moldam as nossas vidas e práticas, como é possível verificar na citação abaixo.

A arte reflete os processos sociais de um modo diferente - de modo mais independente e mais subjetivo do que o design, que é obrigado a acompanhá-los de forma imediata. O design é, mais fortemente do que a arte, um instrumento para a produção de realidade social. (SELLE, 1994, p.7)

O artista é essencialmente um criador, este materializa as suas sensibilidades, pensamentos e emoções graças ao domínio de um instrumento, sendo esta a sua

técnica especial. Também usa valores não imanentes para dar-lhes forma concreta. Para o artistas a arte é uma construção, um poder de ordem e prefiguração e de realidades imaginadas.

Devido a sua origem e propósito o significado de arte difere bastante de contexto para contexto, sendo que no campo da técnica estes acabam por se relacionar como consequência das transformações externas e internas da produção em massa.

Como é possível notar, a técnica acaba por ser uma manifestação da arte em si, em que a questão humana foi removida para favorecer o processo mecânico, esta preocupou-se notoriamente com a ampliação do poder, desenvolvendo-se principalmente pela necessidade de atender e dominar as condições externas da vida, controlar as forças da natureza e expandir o poder e a eficiência mecânica dos próprios órgãos naturais do homem (MUMFORD, 1952, p.32 *apud* VELEZ ESTÊVÃO, 2016, p. 119).

*“No matter how abstract art is—and even in the most realistic convention every work of art is an abstraction—it can never be entirely impersonal or entirely meaningless.”* (MUMFORD, 1952, p.21). Com isto, Mumford acaba por concluir que a arte tem o seu lado técnico, e que este aspeto acaba por envolver bastante trabalho técnico e minucioso. Dessa forma, Mumford apela ao equilíbrio e integridade na vida humana, com base em valores humanos e não mecânicos, convidando ao respeito dos impulsos e realizações artísticas e defendendo que tanto os objetivos do técnico, como estético permaneceram em comunhão, afirmando que cada arte tem o seu lado técnico. Esta relação estabeleceu assim um “feliz compromisso”, pois submeteu o artista a condições técnicas de produção, e com isso permitiu ao homem ultrapassar a desordem da sua subjetividade que representou um grande momento de desenvolvimento para a civilização (MUMFORD, 1952, p.49 *apud* VELEZ ESTÊVÃO, 2016, p. 120).

Mumford atribui ao Design um papel próprio, dando a impressão de vê-lo como a submissão do artista às restrições do mundo técnico, que se fixa puramente na eficiência mecânica ao dizer que (VELEZ ESTÊVÃO, p.119, 2016): *“to be an art in its own right, the machine need not, in fact must not, attempt to imitate the special graces of handicraft art.”* (MUMFORD, 1952, p.72).

Estes são dois termos que se assemelham, paralelos um ao outro, mas que também se afastaram nos tempos modernos, acabando por ser reunidos a partir do nascimento do Design. Como podemos ver com as pistas que nos são dadas tanto por Flusser como, por Francastel e Mumford, o que se pode depreender desta relação entre Arte e Técnica, é que estes estabelecem uma conexão para a manifestação do Design. Que existe um ponto de encontro da arte e da técnica, trazendo de novo a possibilidade de produzir um plano mais perfeito, ao se envolver com a estética tanto do indivíduo como do objeto, oferecendo uma relação mais emocional e, portanto, mais ilusória.

## **Transição Do Manual Para O Técnico**

A relação estabelecida entre a arte e as novas técnicas industriais levaram, não apenas a novas oportunidades estéticas, como também a diversas polémicas. Convém também notar que a obra de William Morris, *As Artes Menores e Outros Ensaios*, foi essencial, pois esta focou-se no papel do artista na produção e no debilitamento do ofício, além de diversos questionamentos sobre o posicionamento da arte frente às novas lógicas de mercado do capitalismo.

Segundo Morris, durante aquela época o sustento das pessoas provinha do trabalho, portanto os produtos que eram confeccionados não continham um senso de arte, afirmando que era impossível produzirem obras de arte que eram genuínas, porque realmente a arte não era algo necessário, o seu foco era mesmo a produção em massa. Ele adiciona que até aos finais da Idade Média, “os produtos eram feitos de uma forma totalmente artesanal.” (p.115, s.d). Esta produção de uma arte genuína, foi caracterizada pelo uso de escravos e também pelo lado mais tradicional dos produtos já que nessa altura a máquina ainda não existia.

Esta forma de trabalhar, de produzir para o uso, e não para o lucro, deu o devido fruto. Com o tempo, naturalmente, a maioria dos produtos feitos pelos artesãos das guildas dos séculos XIV e XV desapareceu. Até mesmo os mais duráveis, os edifícios que eles erigiram, foram destruídos ou foram-se deteriorando devido à ignorância e à intolerância, à frivolidade e à presunção das épocas que se sucederam. Todavia, o que resta — por mero acidente, na sua maior parte — é suficiente para nos ensinar que nem o desenvolvimento da cultura nem o avanço da ciência — que venceu já a natureza — enquanto permanecerem exteriores à vida de trabalho do trabalhador, podem substituir a liberdade da sua mão e do seu pensamento no trabalho, bem como o interesse que demonstra no próprio trabalho. (MORRIS, s.d, p. 116-117)

Na visão de Morris, a partir do século XVIII, com o advento da máquina, surgiu a classe operária e conseqüentemente, a classe média “as quais tomaram o seu lugar

como a força dominante da Europa” (p.118, s.d), e como tal levou ao desenvolvimento de uma sociedade capitalista. Veio assim a ser criado um novo sistema de produção, que mais tarde veio a modificar a relação do trabalhador com o seu trabalho devido a ascensão e aperfeiçoamento da máquina.

O que acontece é que, tal como o atual sistema de produção transformou o artesão numa máquina desprovida de vontade, também transformou o comprador vizinho com discernimento relativamente ao mercado num escravo do mercado mundial — um porta-moedas. A divisa do mercantilista moderno é o homem para o mercado, e não o mercado para o homem: o mercado é o senhor, o homem é o escravo, o que, em minha opinião, representa uma inversão da ordem razoável das coisas (MORRIS, s.d, p.121).

No entanto, na obra *Art and Technics* de Lewis Mumford, este tentar discutir e declarar as origens e o começo do Design, significa esclarecer as razões e condições da existência do seu campo criativo, dos seus próprios processos cognitivos, ideias e intenções que sustentam o projeto. Este processo de sensibilização originou-se no final do século XIX, quando se estabeleceram uma série de novas condições, como o surgimento da máquina, cuja confluência teve um efeito profundo na atividade de criação de objetos.

Ao longo do livro, pode-se notar que apesar das várias manifestações que o autor fez aludindo ao retorno das artes artesanais, o seu processo acabava por ser bastante laborioso e o seu desenvolvimento estavam sob o controlo direto do próprio artesão, ou seja, o tempo que era imposto numa obra era definido pelo ritmo do próprio, refletia e planeava à medida que este avançava, demorando onde mais necessitava. Este trabalho manual, apesar de fatigante e demorado era bastante recompensador e grande satisfação da dignidade pessoal do artista. Enquanto os processos artesanais permaneceram predominantes, até meados do século XIX, o próprio artesanato foi o fator mediador entre a arte e a técnica. Até certo ponto, todas as artes começaram a desenvolver uma expressão técnica e industrial, devido à ampla difusão das invenções mecânicas (MORRIS, s.d, p.59-65).

Num capítulo do seu livro, mais especificamente no capítulo intitulado de *From Handicraft to Machine Art*, Mumford examina o ponto de origem da relação entre a

arte e a técnica. Algo a ter em conta é que Mumford neste capítulo destaca os processos artesanais, especificamente o da impressão e posteriormente a tipografia, processos que permaneceram predominantes até aproximadamente ao século XIX, sendo um fator mediador entre a arte e técnica que o autor considera pura.

Mumford explica que os trabalhadores foram transformados num produto mecanizado e ensinados a operar com precisão, houve assim uma divisão social no mundo operário devido a este automatismo. Com o processo da mecanização foi possível testemunhar, como resultado do seu desenvolvimento, a arte da impressão. Mumford justifica o porquê de ter escolhido a impressão, afirmando que a sua arte mecânica teve um grande impacto na nossa sociedade, e também, por si só, exemplifica que esta foi a passagem da ferramenta para a máquina, do manual para o automático. O autor continua a justificar a sua escolha ao dizer que esta mostra como a arte e a técnica se unem a partir das suas formas mais puras (MUMFORD, 1952, p.65-66).

Mumford afirma que a arte da impressão teve indícios em civilizações anteriores, de anéis de sinete a moedas, podendo ter sido aplicado à impressão de livros em qualquer momento nos últimos 2500 anos, pois a primeira aplicação da impressão foi no domínio da arte a partir da impressão de xilogravuras. Entre os meados do século XV e do início do século XVIII, foram anos que comprovaram ser uma época transmutativa e repleta de desenvolvimentos para o mundo da impressão e da tipografia. Com o desenvolvimento da prensa a vapor, a impressão, num sentido, tornou-se numa arte universal, tendo um grande papel nas artes industriais, sendo que a própria prensa tipográfica, primeiro operada manualmente e depois, no século XIX, tornou-se uma das primeiras peças de maquinaria cada vez mais automática. Dentro de um século da invenção da impressão, o calígrafo foi expulso do campo da produção de livros. Estes fatores fez como que se iniciasse uma nova era que fortaleceu a era da comunicação, e que também influenciou o aparecimento de novos tipos de letra e meios da sua produção como a tipografia mecanizada, sendo que anteriormente a primeira aplicação da técnica de impressão, no domínio da arte, tinha sido a impressão de xilogravuras (MUMFORD, 1952, p.66-67).

Já no século XIX, o artesão, que mais tarde passaram a ser conhecidos como designers, conseguiam usar uma variedade de técnicas de impressão para resolver

problemas e criar materiais visuais. Algumas dessas técnicas são mais antigas do que outras, algumas não estão tão prontamente disponíveis como costumavam ser, e outras são extremamente caras e muitas vezes fora do orçamento do cliente, como a impressão em xilogravura, uma das técnicas de impressão mais antigas com uma extensa história, desenvolvida e estabelecida por todo o mundo.

Como se pode ver a partir do livro de Lewis Mumford, houve então uma transição da escrita para a impressão em termos de tipografia, seja em livros ou cartazes, sendo que a máquina assumiu a parte repetitiva desse processo. Não se pode afirmar que uma vez que esta transição foi estabelecida que foi possível desvincular-se totalmente de práticas anteriores, mas certamente acabou por entrar em decadência, pois mesmo com a existência da máquina, esta nunca irá conseguir substituir a pessoa. Este evento acabou por padronizar de maneira mais rigorosa um produto que já era padronizado e excluir progressivamente o artesão e libertá-lo da labuta do trabalho manual modelado num modelo mecânico, sendo que a contínua interdependência da arte e da técnica não poderia ser mais bem ilustrada do que nesse estado de arte mecânica (MUMFORD, 1952, p.70-72).

Antes da industrialização do século XIX, a principal forma de divulgação da informação escrita era o livro. Posteriormente, nas sociedades industrializadas, a demanda por meios de comunicação disparou. A invenção da prensa a vapor, da tipografia mecanizada e da máquina de papel criaram as condições técnicas necessárias. Cartazes publicitários e jornais agora podem ser criados com mais facilidade e, com o advento da fotografia, uma ferramenta de comunicação totalmente nova que foi desenvolvida. Iniciou-se uma era de conhecimento, educação e crescimento, possibilitando a disseminação global, iniciou-se a era da comunicação de massa. Em suma, a máquina e as artes mecanizadas, quando tomadas nos seus próprios termos essenciais, são necessariamente estáveis, como todas as formas de tipos, e não há nada mais fatal para uma boa forma de máquina do que subjetividade irrelevante, criatividade mal colocada, singularidade meretrícia, como se for produzido manualmente (MUMFORD, 1952, p.72-75).

Por outro lado, Mumford explica que os objetos que são feitos por artistas concedem uma certa autonomia criativa a estes, voltando à ideia de que o artista é um ser livre de expressão e criatividade.

(...) alargar o âmbito da personalidade, de forma que sentimentos, emoções, atitudes e valores, na forma individualizada especial em que surgem numa pessoa determinada e numa cultura determinada, possam ser transmitidos com toda a sua força e significado a outras pessoas ou a outras culturas (MUMFORD, 1952, p. 20).

Como podemos estabelecer, esta relação entre arte e técnica e a transição de uma arte manual para uma arte mecanizada, abriu um espaço para o nascimento daquilo que mais tarde se iria chamar de Design, este que é o resultado de três grandes processos históricos, ligados e ocorrendo simultaneamente em escala global entre os séculos XIX e XX, sendo o primeiro deles a industrialização, em torno de uma escala cada vez maior para cobrir produtos e consumidores diversificados. A segunda é a urbanização moderna, ou seja, a expansão e ajuste da concentração populacional em grandes áreas metropolitanas de mais de um milhão de pessoas. A terceira é caracterizada pela globalização, melhor dizendo, a incorporação das redes comerciais, de comunicação e também de transporte, assim como os sistemas financeiros que governam as suas operações (CORRÊA, G., ROSSI, L., 2016, p.5).

Art and technics go together, sometimes influencing each other, sometimes merely having a simultaneous effect upon the worker or the user (MUMFORD, 1952, p.59).

## Um Diálogo Sobre Design

Neste capítulo já falamos da importância da relação entre arte e técnica e de que forma influenciou o Design, sendo que este colocou a arte e a tecnologia como iguais, o que formou, deste modo, uma nova cultura da vida contemporânea. Contudo é vital regressar ao início da sua história, para explorar de modo preciso essa influência e também para se poder perceber as mudanças que foram estabelecidas neste, fazendo com que esta disciplina se torne colossal e influente perante a sociedade e o mundo.

No *Oxford English Dictionary* encontra-se a primeira evidência registada da palavra 'design' e 'designer', datado no ano de 1588. Este é descrito como "Um plano desenvolvido pelo homem ou um esquema que possa ser realizado." (BÜRDEK, 2006, p.16)

No seu livro *The Shapes of Things: A Philosophy of Design*, Vilém Flusser caracteriza a palavra 'design' da seguinte forma:

In English, the word design is both a noun and a verb (which tells one a lot about the nature of the English language). As a noun, it means- among other things- 'intention', 'plan', 'intent', 'aim', 'scheme', 'plot', 'motif', 'basic structure', all these (and other meanings) being connected with 'cunning' and 'deception'. As a verb ('to design'), meanings include 'to concoct something', 'to simulate', 'to draft', 'to sketch', 'to fashion', 'to have designs on something'. The word is derived from the Latin signum, meaning 'sign', and shares the same ancient root. Thus, etymologically, design means 'de-sign'. (FLUSSER, 1999, p.17)

Esta lacuna insere assim a palavra 'design' a servir de ponte entre duas áreas, ou setores, pois requer da conexão entre a arte e a técnica, unificando e abrindo um caminho para uma nova trajetória de forma cultural. É complexo estabelecer uma data do surgimento do Design, pois existem várias perspectivas que foram determinadas por diversos historiadores ao longo dos anos. Mas este conceito é muito mais do que um mundo repleto de objetos que são feitos para serem atraentes, exuberantes e aprazíveis, para serem mais do que um objeto decorativo ou da

estipulação de um papel na sociedade. O design gera a comunicação, estabelece identidades e produz ordem perante uma ação consciente. É representativo de um ponto de encontro entre ideias originárias da arte, da economia e da ciência, enriquecendo-se e sobrepondo-se criativamente umas às outras.

Na história do Design vemos que é feita uma tentativa de registrar inúmeros eventos ao longo do tempo, isso acaba por ser um pouco complexo como já conseguimos notar. Logo, o ato de escrever a história envolve necessariamente o processo de selecionar os factos e de avaliar a sua importância e relevância, pois toda a versão da história é uma evolução constante. Daí a o próximo capítulo passar a ser uma contextualização dos momentos e influências mais importantes da história do Design.

## Capítulo II - A Dimensão Artística Do Design Ao Longo Da Sua História

Tendo em conta a análise realizada no primeiro capítulo sobre a importância da arte e técnica em relação ao design, este capítulo tem como objetivo analisar a presença da arte ao longo da história do mesmo, tendo sido escolhidos com esse propósito movimentos, estilos, instituições e conceitos que foram mais influentes para tal, levando em consideração que estes diferentes períodos na sua história revelam como é que o pensamento e as necessidades humanas afetaram o desenvolvimento da arte perante a sua relação com o design. Isto porque ao longo da história, arte e design, estabeleceram diversas conexões, algumas que já podemos identificar no primeiro capítulo, mas estas foram apropriando-se ao longo de ambos os seus percursos de evolução e desenvolvimento, portanto, de forma indispensável, este capítulo serve para contextualizar esses pontos cruciais da história do design para uma melhor explicação da relação estabelecida entre ambas as vertentes.

O livro *Objects of Desire* de 1986, foi um livro significativo para o começo da análise deste trabalho, no sentido de deter uma melhor compreensão do design, onde o historiador Adrian Forty revê a sua história e analisa a sua vertente social para a contar com precisão e desafiar as interpretações predominantes que o caracterizaram como sendo semelhante das artes. Neste o autor afirma algo que pode ser entendido como a sua própria interpretação da transformação do próprio design, comentando o seguinte:

o design torna-se necessário como uma atividade separada da produção assim que um único artífice deixa de ser responsável por todos os estágios da manufatura, da conceção à venda. Em muitas indústrias, essa mudança organizacional ocorreu no século XVIII; em poucas atividades se podem ver de modo tão claro o surgimento do designer especialista e a importância atribuída ao seu trabalho (...) (FORTY, 1986, p.43).

Para tal, o autor retorna ao passado e entende que os designers já existiam antes das máquinas, quando a conceção e a execução são efetivamente separadas na divisão

manufatureira do trabalho. É aqui, que Forty afirma que nasceu o desenho do projetista, ou seja, o design, como meio de representação e prestação de serviços para outros trabalhadores. Nesse sentido, as abordagens de projeto no design opõem-se à arte, para o autor, o design faz parte do sistema moderno de produção de mercadorias e conecta tarefas criativas a poderosas expressões de agência e produtividade regidas pela lógica da valorização do capital. Este ainda explica que o ciclo de inovação e mudança de produto deve, portanto, ser interpretado como uma relação complexa de influências económicas, sociais e culturais, em vez de diferenças de temperamento artístico entre designers e que *“se quisermos encontrar explicações para as mudanças em design, temos de olhar para além das máquinas e examinar o sistema social em que elas eram usadas. A partir dos efeitos da máquina (...) pode-se mostrar que o fator crucial são as características particulares que a relação entre trabalho e capital assume nas respetivas indústrias.”* (FORTY, 1986, p.73).

O Design é um campo de conhecimento extraordinariamente ubíquo e detém uma natureza interdisciplinar, como tal, possui diferentes interpretações, tanto na sua prática na sua teórica, utilizando conhecimentos de outras áreas com base em elementos fornecidos pelo conhecimento científico, empírico e intuitivo. Iremos ver que a história do design não se centra simplesmente na história dos seus objetos ou nos seus designers, mas sim perante a sua interpretação, compreensão, adaptação, e transformação das várias transições e mudanças que compõem as relações que foram originadas entre objetos, pessoas e ideias. Descrever o que é Design e quando este começou é de facto complexo, mas podemos encontrar fórmulas mais sintetizadas da atual definição de Design, como segundo Michael Erlhoff afirmou, "design que, diferentemente da arte, precisa de fundamentação prática, acha-se principalmente em quatro afirmações: como ser social, funcional, significativo e objetivo" (BÜRDEK, 2006, p.16).

## Revolução Industrial e o Impacto no Meio Artístico

Como visto em capítulos anteriores, no desfecho do século XIX, a evolução de novas tecnologias industriais, particularmente na Inglaterra, criou a necessidade de estabelecer uma separação precisa entre o designer e o artista. A Revolução Industrial marcou o período entre os meados do século XVIII e, em algum momento, entre os meados do século XIX, pela transição dos novos processos de fabrico.

De acordo à obra de Beat Schneider, *Design – Uma Introdução*, o autor contesta que após o advento da Revolução Industrial, que se alastrou rapidamente pela Europa e Estados Unidos, a produção aumentou dramaticamente em massa, sendo que o fabrico deixou de ser artesanal e converteu-se no fabrico maquinizado ou industrial. Durante este período, a vida cotidiana foi, em vários aspetos afetada por este processo, com a população a transitar de meios rurais para as cidades em busca de trabalho e sustento, fazendo com que as indústrias começassem a reunir um grande número de trabalhadores e com que a população passasse a ter acesso a bens manufaturados. Para além disso, outra consequência da forte influência da industrialização materializou-se no frenético crescimento económico, promovendo o aumento do progresso económico capitalista, sendo uma das consequências mais importantes e positivas proveniente deste acontecimento (SCHNEIDER, 2010, p.16).

Outro dado digno de nota, exposto no livro *Design - História, Teoria e Prática do Design de Produtos*, de Bernhard Bürdek, assenta no facto de que a Revolução Industrial se terá desenvolvido numa Segunda Revolução Industrial durante os fins do século XIX, à medida que os avanços tecnológicos e económicos ganharam força com o uso crescente das fábricas que utilizavam a máquina a vapor como grande potência. Como é natural, novas tarefas na indústria da construção exigiram soluções radicalmente inovadoras, sendo realizadas através de métodos racionais e dos novos materiais. Quis-se romper com o passado e, ao introduzir novos materiais, ao utilizar novos métodos de produção e apresentando novos sistemas, gerando uma realidade completamente diferente daquilo que tinha sido até aquele momento, introduziu-se assim o capitalismo industrial (BÜRDEK, 2006, p.19-23).

Sem dúvida, a Revolução Industrial desencadeou uma série de mudanças sociais que foram extremamente positivas e há muito antecipadas. Com a produção em massa

de bens essenciais permitiu aumentar o padrão de vida daqueles que tinham complicações, como também fez com que a expectativa de vida aumentasse significativamente, criando conforto e conveniência para sociedades civilizadas. Perdurando por todo o século XIX, o processo de industrialização trouxe profundas mudanças no universo das artes por todo o mundo. O triunfo da máquina a vapor foi imparável, e na segunda metade do século XIX a tecnologia comemorou o seu triunfo.

Mas o que é que isto significava para a arte e para a produção artesanal? A arte sempre foi um reflexo da própria sociedade, representava os valores sociais da época e era o meio de expressão para muito das suas ideias individualistas. Não demorou muito para que certos movimentos reformistas nas áreas do artesanato e das artes aplicadas exigissem o direito de conceber ou produzir novos produtos e reivindicassem o "belo" do design dos objetos a serem fabricados.

The concept of art for art's sake, a beautiful object that exists solely for its aesthetic value, did not develop until the nineteenth century. Before the Industrial Revolution, the beauty of forms and images that people made were linked to their function in human society (MEGGS, 2016, p.VIII).

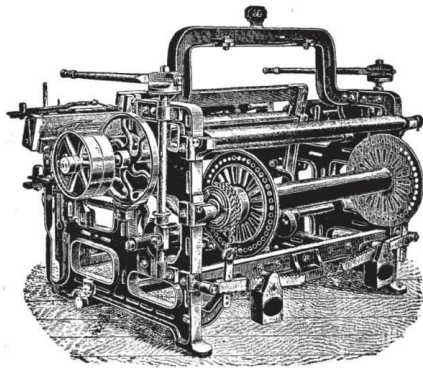


Figura 1 - O tear mecânico de Edmund Cartwright, 1785

## **A Procura pela Reforma e o Nascimento da Arte Moderna**

Como já referido, perante a preocupação com as consequências da industrialização, surge uma fase de descomunal exuberância, inovação e tensão, em que se levanta um debate crítico entre o artesanato, a indústria e a arte, o que fez com que configurassem por inteiro a sociedade, e também fez com que fosse instalada uma nova realidade assim como uma nova maneira de pensar. A cultura do comércio entrou em constante crescimento desde a Revolução Industrial e, desde meados do século XIX, encontra artistas, artesãos e arquitetos preocupados que procuravam, através da sua espontaneidade e criatividade, conciliar a arte com a técnica perante esta nova realidade apresentada pela produção mecanizada. Estabeleceu-se um período de grande tensão entre a arte, artesanato e a indústria que possibilitou as condições para uma reforma social. Em meados do século XIX, vários artistas e artesãos buscavam a questão estética ao mesmo tempo que se moldavam ao ambiente criado pela Revolução Industrial, mas com toda esta mudança de paradigma, muitos artistas e artesãos encontravam-se em resistência (MAIA, 2011, p.35-36).

Aludindo ao capítulo *Transição Do Manual Para O Técnico* deste documento, que se foca nas teorias de William Morris e Lewis Mumford, é possível notar que a separação que a industrialização e a tecnologia estabeleceram, criou assim uma nova realidade, separação que gradualmente chegou a uma fase crítica, isolando o artista. As consequências foram imensas, essencialmente um declínio na criatividade e designs criados por operadores sem preocupação estética, formação ou educação para fazê-los. Alguns artistas desta época ficaram inertes com o aparecimento e permanência da máquina nas suas vidas, enquanto outros buscaram refúgio em técnicas do passado. De acordo com Phillip Meggs foi feita uma fuga de uma realidade que era caracterizada como degradante pela busca de uma simplicidade que não era alcançável naquele ambiente industrial e que não era obtido a partir das técnicas aplicadas da época. Muitos destes artistas e artesãos acabaram por seguir a filosofia e teorias de John Ruskin e William Morris que defendiam os artesãos e as suas criações apoiando a abolição da industrialização (MEGGS, 2016, p.177).

Handicrafts greatly diminished as the unity of design and production ended. Earlier, a craftsman designed and fabricated a chair or a pair of shoes, and a printer was involved in all aspects of his craft, from typeface design and page layout to the actual printing of books and broadsheets. Over the course of the nineteenth century, however, the specialization of the factory system fractured graphic communications into separate design and production components (MEGGS, 2016, p.145).

Consequentemente, surge a reprodução de novos estilos artísticos, com novas aparências e novas soluções, mais claras e descontraídas, através das oportunidades que foram concebidas pela industrialização e também pela sua rejeição. De todos os movimentos reformistas do século XIX, interessam especialmente aqueles que se envolveram no contexto da história do Design, incluindo assim, o movimento britânico chamado *Arts and Crafts*, o estilo conhecido como *Jugendstil* derivado dos países de língua alemã, e *Art Nouveau* estilo estabelecido na França e nos países francófilos, e mais tarde o *Deutscher Werkbund* (BÜRDEK, 2006 p.23; SCHNEIDER, 2010, p.30).

## Movimentos Reformistas e a Estética Industrializada

No decorrer do século XIX, fica cada vez mais clara a relação entre a inserção das inovações industriais e a agitação social das novas condições laborais que se tornaram numa grande insegurança dos artistas e artesãos devido à perda de valor da mão-de-obra. Assiste-se ao crescimento da reprodução mecanizada dos objetos excessivamente decorados, e ao mesmo tempo assistia-se à reprodução de objetos mais limpos e sóbrios. Também era possível presenciar uma resistência ao abandono de estilos tradicionais das artes e da arquitetura, com a ressurgência e supressão da criação estética voltadas para o processo de industrialização (MAIA, 2011, p.38-47).

Todos estes aspetos foram levados em consideração fazendo elevar-se várias vozes expondo as suas preocupações estéticas. Muitos que proponham a tomada de uma nova atitude perante a produção de objetos, que exigiam uma reforma, foram

silenciados. E de todas as vozes que lutaram pela reforma, foi a de William Morris que se destacou mais, este era designer como também foi aluno de John Ruskin, escritor e crítico de arte e outra figura importante presente neste movimento (MAIA, 2011, p.47-48). Morris acabou por ser o representante mais relevante e pertinaz defensor das ideias e princípios reformistas, evidenciando-se como um verdadeiro reformador. Junto com John Ruskin, ele desenvolve a primeira teoria do design social que propaga uma compreensão da Arte. (SCHNEIDER, 2010, p.30-31).

Sensivelmente, nos fins do século XIX, Morris fez uma campanha debatendo a total falta da utilização crucial da arquitetura, numa reação ao tipo de arquitetura utilizada em edifícios que ele via no seu dia-a-dia, caracterizando-os como vulgares, brutos e excessivamente ornamentados que surgiram devido à Revolução Industrial e das teorias vanguardistas. O ponto de foco da doutrina de William Morris era o contexto social da Arte, tendo em conta que desde o final do século XVIII e principalmente nos anos de desenvolvimento da Revolução Industrial, a Arte não tinha caminho ou um percurso para desenvolvimento. Foi nesse momento que o artista teve de romper com a realidade em que estava e afastou-se da vida cotidiana, alienado em círculos fechados em que a Arte era criada para a Arte, e era dirigida para os artistas, onde o artesão e o artista se orgulhavam de fazer o seu trabalho com o melhor das suas capacidades (MAIA, 2011, p.49).

Morris acabou por influenciar o começo do movimento reformista *Arts and Crafts* ou Artes e Ofícios. Este movimento inglês defendia a produção e cultura do artesanato como revezamento à mecanização e produção em massa que surgiu na época do século XIX. Também desejava o fim da distinção entre o artesanato e a indústria e procurava restituir a qualidade artesanal, de modo que o produto fizesse justiça à qualidade empregue no material, bem como ornamentos inspirados na natureza que contrastam com a confusão estilística do historicismo. Também tinha como objetivo continuar as práticas, costumes e traçado que era aplicado nos móveis e objetos concebidos pelos artesãos ou artistas, que mais tarde se tornariam conhecidos como designers. Esta era a solução que foi apresentada para as condições e mudanças criadas pela Revolução Industrial estava numa reforma do artesanato que apelava aos valores medievais, uma época em que artesanato, arte, utilidade e beleza se uniam num só (SCHNEIDER, 2010, p.30-31).

The Arts and Crafts movement was the visual record of a return to human control of production. The idea that the natural world should be celebrated with the proper humanistic approach of 'handmade' was a direct middle finger to the Victorian style. The finely crafted, delicate curves of Art Nouveau came right on the heels of this movement, focusing on even more detail, with the addition of whimsy and nature inspired ornamentation (CHANTRY, 2015, p.35).



Figura 2 - A cadeira de Morris, William Morris, 1865

Figura 3 - Estampas de William Morris, William Morris, s.d

Este movimento teve uma vida relativamente curta, porém influenciou o estilo vanguardista *Art Nouveau*, de origem francesa, e é considerado por muitos historiadores a causa e maior influência do modernismo no design gráfico e arquitetura. No entanto, no final do século XIX, aqueles que reclamaram pela necessidade de uma reforma, de uma excelência de qualidade, um período caracterizado pela revalorização das artes artesanais e decorativas, começaram a ter dificuldades e a reconsiderar as suas possibilidades. Nesta perspectiva, a ideia inicial daquilo que era a reforma, começou a implicar a reconciliação entre a arte e indústria.

Perante a influência das teorias reformistas do movimento *Arts and Crafts* e destas novas ideologias que refletiam estes novos tempos, surgiu a *Art Nouveau*. Este estilo centrou-se na arquitetura através das artes decorativas, particularmente a arte industrial, que foi extremamente admirada entre a década de 1890 a 1920. Este estilo reformista foi uma resposta aos problemas que surgiram na primeira fase da industrialização, considerando assim o potencial das máquinas, ou seja, implica a

reconciliação entre a indústria e a arte, que apesar da tensão estabelecida pelo aumento da produção no final do século XIX, trouxe novas correntes e iniciativas cujos resultados tiveram um impacto duradouro (SNIKER, 2009, p.47-48).

Na tentativa de conceber um estilo que possibilitava combinar o estilo da produção industrial, com a noção de qualidade e apropriação de objetos em harmonia, questões que foram previamente expostos pela proposta estética de William Morris, mostrou-se adequada para estabelecer a transição para uma nova era, propondo a rutura com o passado (MAIA, 2011, p.51-52). Deste nasceram outros estilos como o *Jugendstil*, este foi um estilo artístico cultural alemão que se expressou principalmente no campo das artes plásticas, que surgiu em Munique sensivelmente entre 1880 e 1910. Tal como a *Art Nouveau*, este manifesta a redescoberta enfaticamente decorativa, à medida que este movimento se desenvolve, as formas e linhas tornam-se mais abstratas e geométricas, criando um dinamismo complexo ainda maior. O movimento é influenciado pela obra teórica e filosófica do inglês John Ruskin, com a influência direta de Paul Gauguin, e outros pintores simbolistas, e expressividade sinuosa de Van Gogh e Georges Seurat (PORTO EDITORA).

Assim, a Indústria começa, a partir do final do século XIX a receber a presença de artistas, e alguns criadores da Arte começaram a dedicar-se aos métodos mecânicos (...). Traziam a solução a partir de uma maior criatividade, originalidade e sensibilidade para as formas feias e monótonas da Indústria. Assim, na ambição de tentar superar os fenómenos negativos e incontrolláveis associados à expansão urbana e industrial, na tentativa de democratizar a Arte, tentou-se o sucesso de uma técnica que envolvesse Arte e produção em massa e que permitisse o acesso comercial à maioria dos consumidores, sem para isso comprometer a qualidade dos objetos (CHORA, 2012, p.55).

As teorias de condenação da máquina e do apelo do retorno da produção artesanal feitas por William Morris, acabam infundados a partir do momento em que houve a necessidade de relacionar a arte com a indústria. Este estilo foi essencial para esta transição, visava gerenciar a mudança em curso, como também celebrar a produção em massa, que inclui uma visão mais aberta, integrando questões inerentes ao Design, deixam claro um dilema fundamental: como é que o Design se relaciona com

a indústria, mais precisamente com o processo industrial? Será que o Design deve ignorá-los, ou deve partir do desenvolvimento da produção industrial? Otl Aicher, representante da Escola de Ulm, formularia mais tarde esse dilema da seguinte forma: *“Design é arte aplicada (...) ou uma disciplina cujos critérios lhe são dados pelas suas tarefas, pelo uso, a produção e a tecnologia?”* (SCHNEIDER, 2010, p.35 apud OTL AICHER, 1987, p. 126)



Figura 4 - Escadaria Art Nouveau na casa de Emile Tassel, Victor Horta, 1893-7

Figura 5 - Candeeiro da Art Nouveau do início de 1890, PHOTOWALL, 2008

## O Começo De Uma Nova Transição

Devido às diversas rupturas sociais que se iniciaram no século XVIII e XIX, e que foram reflexo do repensar da sociedade, trouxeram diferentes aspirações ao cotidiano das mesmas, estimulando o seu desenvolvimento em grande escala. Também se pode presenciar descobertas científicas totalmente inéditas, novas invenções sendo empregadas em aplicações de séculos passados, como a máquina a vapor que geraram novas técnicas de produção mecanizada. Esses avanços científicos e técnicos acabam por ser integrados na mecanização da produção, que possibilitavam a fabricação de qualquer objeto, proporcionando assim a expansão da produção em massa e um aumento de novas técnicas artísticas.

A Revolução Industrial foi um fator crucial para o desenvolvimento da máquina e as suas implicações da relação com a Arte, abriu espaço para a discussão entre um número crescente de defensores da máquina e a necessidade da criação de uma estética industrial, para o qual preparou o caminho em direção ao começo daquilo que se iria tornar o Design. A presença dos movimentos e estilos reformistas do século XIX, detiveram grande influência para tal, tanto no movimento *Arts and Crafts* como no estilo *Art Nouveau*, foi feita uma crítica à produção industrial e à arte, que por um lado acabou por levar ao retorno das técnicas aplicadas do passado e ao apelo para a prática artesanal. No entanto, mais tarde na transição para o estilo *Art Nouveau*, o afastamento da ideia de voltar ao passado como a única resposta e solução para salvar a Arte, alargou diante da crescente admiração pelas máquinas, indústria e pela produção em massa. O que outrora nasceu das mãos laboriosas dos artesãos passou a dar lugar a uma reprodução massiva de produtos industriais, tendo como resultado o crescimento da indústria, transformando o mundo e eliminando todos os apelos feitos ao revivalismo do passado.

Esta época ficou marcada por uma crise remanescente do século passado, dilema criado entre a beleza tradicional, os movimentos históricos e dos métodos de fabrico manual, e a beleza prática, a produção automatizada, o funcionalismo mecânico e estético. Essa crise levou a uma evolução da estética, afetando a sociedade como um todo, dos costumes ao gosto, bem como afetou o progresso tecnológico, fortalecendo

a economia capitalista industrial baseada numa nova realidade social (MAIA, 2011 p.57).

## Movimentos Modernistas e a Nova Estética

Já na transição para o século XX, procurou-se consolidar o processo e as novas descobertas trazidas pela indústria com a arte, o artesanato, o design e o consumo. Dentro deste pensamento, o primeiro passo seria buscar uma nova estética que correspondesse a este novo período, ao período da modernidade que se centrava na utilidade, eficiência e na viabilidade técnica dos produtos que eram feitos pelos artistas, ou melhor posto, pelos designers, sendo esse novo estilo designado de *Deutscher Werkbund*.

Em 1907, a *Deutscher Werkbund* ou Associação Alemã de Artesãos, foi fundada em Munique, embora as suas raízes estivessem no movimento *Arts and Crafts*, em contraste com este, a *Werkbund* não buscava um retorno nostálgico ao artesanato, mas sim uma reconciliação e união entre indústria e a arte, ou seja, tinha o mesmo objetivo que o estilo *Art Nouveau* deteve. Consistia na combinação de padrões artísticos e preocupações sociais, sendo elas educar as massas na direção do bom gosto através do bom design, a partir da relação entre arte, indústria e artesanato. Esta também se destacou pelo seu foco no trabalho de design de alta qualidade, aumentando o valor prático dos produtos e satisfazendo os interesses do indivíduo e a introdução de novos padrões de qualidade na indústria. Através dessas atividades, a associação visava promover a política da indústria para a aplicação do Design, melhorando os padrões técnicos e estéticos da indústria alemã e incentivar os consumidores a reivindicar o cumprimento dessas normas. (BÜRDEK, 2006, p.25).

O maior destaque do trabalho da *Deutscher Werkbund* foi conseguida numa exposição de arquitetura realizada em Stuttgart em 1927 no Weissenhofsiedlung, para a qual foram convidados doze dos arquitetos mais notáveis da época, para concretizar e demonstrar, mediante dos seus projetos de construção, novas ideias para a arquitetura através do Design. Entre esses arquitetos estavam Peter Behrens, Le Corbusier, Walter Gropius, Hans Scharoun, Max Taut, Hans Poelzig, Jacobus

Johannes Pieter Oud e Mart Stam. Esta exposição ainda hoje é um monumento da arquitetura do século XX, onde foram construídos vários edifícios para uma demonstração de um novo viver, tendo em conta os problemas sociais, espaciais, construtivos e higiênicos modernos, mas ao mesmo tempo construindo para uma reivindicação claramente progressista (BÜRDEK, 2006, p.25).



Figura 6 - Interior e exterior das casas em Weissenhofsiedlung, Stadtarchiv Stuttgart, 1927

Nos mais de 100 anos de existência, a *Werkbund* foi e tem sido um importante impulsionador da cultura industrial e da cultura do design. Esta associação transformou o trabalho de um artista, artesão, designer, num trabalho de alta qualidade, tornando-o interdisciplinar e como resultado desta sua iniciativa, estabeleceram-se e começou-se a formar várias instituições modernas. A *Werkbund* é um dos principais e mais notáveis exemplos de como a Arte e a máquina veio a desenvolver o Design devido à sua conciliação, de como o seu progresso e influência ao longo dos anos se foi propagando em outras disciplinas como no artesanato, na indústria, e principalmente na arquitetura, pois permitiu que esta fosse vista como uma criação artística, e essa valorização disseminou perante a criação de objetos do cotidiano.

Devido aos crescentes esforços para industrializar a produção de objetos, estes novos produtos deviam ter em consideração o uso de novos materiais e novos processos de produção. Com este funcionalismo aplicado, o design cada vez mais começou a preocupar-se com a viabilidade técnica perante a sua otimização, sendo que desta forma o design começou a estabelecer-se como uma atividade, ligado à forma do objeto, ao método de produção, e às necessidades e demandas do desenvolvimento da sociedade da época, destacando assim a sua relação entre Arte e Design (SNIKER, 2009, p.51-52).

Com o fim da Primeira Guerra Mundial, o mundo desmoronou em todos os sentidos, mas com o seu retorno e revitalização, deu-se lugar a um novo mundo moderno que queria lidar com o caos que se instalou naquele período. No entanto, esse desejo de um novo sistema, pressupunha um desejo de afastar as realidades económicas e sociais a partir da aceitação da exploração do fator trabalho e da acumulação de capital como meio de progredir (MAIA, 2011, p.63). Neste sentido, pode-se entender que era necessário a introdução de novos rumos e ideias, tendo um enorme impacto na arte, como podemos ver com o surgimento da vanguarda modernista. De acordo a Sniker, esta segunda vaga de novos movimentos buscou reconstruir a sociedade sob novas regras em que a racionalidade aplicada ao desenvolvimento dos meios de produção fosse capaz de resolver problemas sociais, políticos e económicos. Nesta época a arte teve de abandonar aquilo que era subjetivo, e dedicar-se à produção industrial. Assim, o Construtivismo Russo foi o precursor dessa linguagem racional e de sentido geométrico que buscava conciliar a arte e tecnologia. Este movimento vanguardista estético como também político, originado na Rússia em 1913, acabou por desenvolver uma grande e forte influência na arquitetura e na arte do país, bem como em países ocidentais presente na Revolução de 1917. Neste negava-se a noção de uma “arte pura”, que procurou afastar-se e até renegar a noção de que a arte fez parte da criação humana, desvinculada do mundo cotidiano. Inspirou-se pelas novas perspectivas criadas pelas técnicas e materiais modernos que atendem a propósitos sociais, caracterizado, muito genericamente, pelo uso perseverante de elementos geométricos, fotomontagens, tipografia sem serifa e cores primárias (JÚNIOR, 2009, p.55-56).

Então qual foi o papel do Construtivismo Russo perante isto tudo? Este movimento influenciou profundamente a Arte e o Design moderno, ao inserir-se no contexto da estética vanguardista europeia dos primórdios do século XX e tendo em conta o ponto de vista das artes visuais, no sentido amplo do termo, muitos dizem que toda arte geométrica abstrata da época, pode ser definida grosseiramente como construtivista, pois inclui experimentos artísticos na Bauhaus e outros movimentos semelhantes. O Construtivismo acreditava que o artista poderia fornecer a satisfação das necessidades da sociedade como um todo, o que estava precisamente relacionado à fabricação de máquinas, tecnologia arquitetónica, média gráfica e fotográfica. A sua arte assume um papel social, participa na reestruturação do modo de vida perante a

Revolução, ou seja, a sua arte não tem uma base na política, mas sim uma socialização da Arte.



Figura 7 - Cartazes de Alexander Rodchenko, 1925

Após a Revolução dada em Moscovo, as fronteiras artísticas foram traçadas e, apesar da polémica estabelecida, as discussões sobre projetos de arte e filosofias foram bastante abertas. Por um lado, havia aqueles que acreditavam que os artistas deveriam beneficiar do fabrico em massa, compreender as necessidades dos trabalhadores como da sociedade e usar materiais e aplicar técnicas industriais, posição que foi ocupada por El Lissitzky Tatlin e Rodchenko. De outro, havia aqueles que se viam na arte não figurativa, isto é, a arte pura, a arte livre de ideologia, como proclamava Malevich, e que os irmãos Pevsner apoiavam. Parece, portanto, que foi um pluralismo desde o início, pois misturou artistas de diferentes correntes que tentaram valorizar a conceção da obra de arte em oposição à composição (WIKIPÉDIA, Construtivismo russo). Em 1920, quando o Manifesto Realista é escrito e publicado pelos irmãos Pevsner, percebe-se uma disparidade entre o espírito do Construtivismo e o seu sentido político. Este manifesto define de forma bastante clara os limites e contingências da Arte não representativa e contradizia as conceções metafísicas impostas por Malevich. Neste declaram que a Arte tem um valor inteiramente autónomo do papel que desempenha na sociedade, seja socialista, capitalista ou comunista, também terminou com uma série de cinco abdições, o qual mais importante a destacar é o facto da Arte como o único componente das Belas Artes (IMBROISI & MARTINS, 2022).

Desta forma, é possível afirmar que o Construtivismo foi uma tendência bastante importante nas artes aplicadas e para o futuro do design, sendo uma das suas

maiores influências a criação de uma linguagem geométrica aplicada à arquitetura e ao design. Portanto, ao falarmos da arte construtivista, vale lembrar que esta não tinha como objetivo ser um estilo abstrato ou de ser uma variante de arte. Partiu de materiais que mostravam as virtudes e ideais de cada artista criando identidades de cores diferentes, assumindo que tais fatores não contribuía para a realização daquilo que estes acreditavam ser uma “arte pura” (SNIKER, 2009, p.54).

A guerra trouxe muitos artistas holandeses que trabalhavam no exterior de volta para casa com os seus estudos e cheios de ideias novas e promissoras. Na Holanda eles encontraram uma atmosfera de tensão mental criada pelo facto de o país ser uma zona neutra, um oásis num continente devastado pela guerra. Por volta de 1917 formou-se, na Holanda, mais em concreto na cidade de Leida, o *De Stijl*.

Este movimento estético, social e filosófico incluía pintores, arquitetos e designers, como os seus membros fundadores, Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Rietveld, e entre outros artistas (S.N, p .1-2). Foi um marco histórico que teve grande influência sobre o desenvolvimento do campo do Design como também das Artes, defendia uma “utopia estética e social”, e a sua manufaturação era dirigida para o futuro, como também defendia o abstratismo das formas geométricas, a contemplação da forma de representação tanto da arquitetura como da arte. A visão plástica do *De Stijl*, via-se além da aparência mutável das coisas naturais colocando-nos em contato íntimo com um núcleo imutável da realidade, realidade que não era tangível nem quanto uma realidade espiritual subjacente (BÜRDEK, 2006, p.27) O objetivo principal deste grupo foi abandonar completamente os conceitos de reprodução da arte tradicional ao conceber uma linguagem completamente nova centrada no abstrato, baseada na transformação de alguns princípios básicos das suas obras, isto é, queria incorporar ideias atuais nas artes plásticas, ideias que, embora essencialmente as mesmas, foram desenvolvidas de forma individual e independente (SILVA, 2005, p.118). Assim dizendo, o *De Stijl* procurou refletir a perfeita harmonia entre a arte e a produção.

O facto mais importante deste movimento foi que no ano de 1918, Doesburg e Mondrian criaram um manifesto, onde usaram as suas teorias sobre arte, e que teve como base princípios e elementos fundamentais da dualidade que se oponham ao pragmático e subjetivo como elementos quadri e tridimensional, assimetria e

simetria, abstração e natureza, cor e não-cor, que pretendia promover o trabalho do *De Stijl* para além das fronteiras da Holanda e reunir artistas e aprendizes para a criação de uma grande sociedade, mas no final de 1920, as definições do movimento *De Stijl* começaram a tornar-se complexas e incompreensíveis para alguns (WIKIPÉDIA, De Stijl).

À luz da hostilidade cria-se um rápido desenvolvimento entre o movimento fundado por Theo van Doesburg e este novo estilo, que foi fortemente influenciado pelas vanguardas modernas como o *De Stijl*, o Construtivismo e a *Deutscher Werkbund*, trazendo um retorno aos objetivos anteriores projetados pelos movimentos reformistas *Arts and Crafts* e *Art Nouveau*, evidenciada pela ampla popularidade do ofício hegemônico, ao querer elevar o status artístico, como também, com uma clara tentativa de interação entre a produção artística sob a orientação da produção industrial (ANDRADE, 2016, p.46).



Figura 8 - Cadeira vermelha e azul, Gerrit Rietveld, 1917

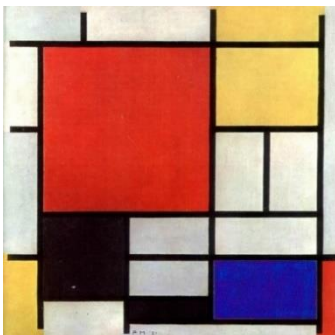


Figura 9 - Composição em vermelho, amarelo, azul e preto, Piet Mondrian, 1921

## **Bauhaus e o Design Moderno**

Como observamos em capítulos anteriores, entre as décadas dos séculos XVIII e XIX começa a ocorrer um aumento definitivo da influência da Revolução Industrial e da inserção da máquina e, conseqüentemente, da produção em massa. Enquanto os movimentos de reforma no século XIX eram predominantemente críticos da sociedade e da tecnologia, no início do século XX eles eram críticos da produção industrial em massa. Também constatamos que naquela época a máquina era considerada um símbolo de progresso e uma possibilidade para muitos, e acreditava-se geralmente que na arte de vanguarda tudo podia ser alcançado através da tecnologia e da racionalização através das máquinas, pois criaram a possibilidade de fornecer bens e torná-los cada vez mais acessíveis à sociedade. Também é notável que houve várias discussões ao longo dos séculos sobre a interseção dos processos artísticos e industriais. Diversas tendências modernas da época, buscavam harmonizar o estudo da estética moderna com as técnicas industriais, que mais tarde vieram a possibilitar o nascimento do design como uma atividade. Assim, o design certamente ficou associado à indústria, deste modo mantendo a sua conexão com a arte (SNIKER, 2009, p.54-55).

Os ideais de William Morris buscavam reviver o ofício como arte, defendendo a necessidade de reconciliação dos aspectos técnicos e estéticos, revelando-se uma importante fonte de referência para descobrir o potencial da arte mecanizada. Com os vários conflitos criados pela Primeira Guerra Mundial, e outras revoluções, muitos sentiram a necessidade de um novo começo, e com isso o novo espírito liberal renovado possibilitou a experimentação radical em todas as artes que haviam sido suprimidas pelo antigo regime. A procura por um estilo unificado e adequado para este novo período artístico ocupou muitos e resultou nas revoltas e manifestações da reforma artística que culminou na era moderna (MAIA, 2011, p.65). Depois de décadas e mesmo se opondo ao avanço da industrialização por séculos e por razões de sensibilidade artística, surgiu uma ideologia que expunha a máquina e o seu impacto na vida cotidiana, não como coisas a serem ocultadas ou mitigadas, mas como a própria base de uma nova uma estética. A Bauhaus surgiu através da unificação e reestruturação de duas escolas existentes em Weimar, a escola dedicada

às Belas Artes e a escola dedicada às Artes Aplicadas, e a sua liderança coube ao jovem arquiteto Walter Gropius (BÜRDEK, 2006, p.28).

Fundada por Walter Gropius em 1919, a Bauhaus foi uma das maiores e mais importantes escolas de arte da vanguarda, sendo a primeira escola de Design do mundo a ser um ponto de encontro das artes, da expressão e mudança. A ideia básica de Gropius era que a arte e a tecnologia na Bauhaus se tornassem num só, pois ele dizia que a arte precisa muito do apoio da tecnologia e da técnica, enquanto a técnica não dependia da arte de forma alguma, mas caso ambos estivessem unidos, haveria um princípio social, ou seja, consolidar a arte e a sociedade, sendo a sua intenção estimular a capacidade artística dos alunos e desenvolver o ofício de forma equilibrada. O objetivo principal da Bauhaus era criar uma escola associada à arquitetura, artesanato e artes, que por sua vez inspirou o desenvolvimento do design, onde se queria envolver os artistas numa rotina de exercícios em sala de aula de acordo com o ofício, como também com exercícios criados para treinar os olhos e a mente dos alunos (SCHNEIDER, 2010, p. 59-60).

Walter Gropius uma vez contestou: *“Queremos uma arquitetura que se adapte ao nosso mundo das máquinas, dos rádios e dos velozes automóveis; uma arquitetura cuja função seja claramente reconhecível na sua relação com a forma.”* (SCHNEIDER, 2010, p. 295). Gropius queria conceber uma nova realidade, uma realidade com uma estrutura organizacional e educacional, através de uma linguagem de design clara e uma nova unidade de arte e artesanato. Numa fase primitiva da Bauhaus, com influência dos movimentos reformistas *Art Nouveau* e *Arts and Crafts*, Gropius buscou um retorno à obra de arte medieval holística, prevalecendo visões de arte individualista e de produção artesanal. Posto isto, subsequentemente, deu-se um acontecimento decisivo na aproximação entre design e produção industrial. Foi introduzido um curso básico, sendo este essencial e obrigatório para a formação artística de todos os alunos presentes na Bauhaus, onde permitia a estes pesquisar, demonstrar e experimentar e, assim, estimular indiretamente o desempenho cognitivo dos mesmos (SCHNEIDER, 2010, p.59-60).

Em 1925, logo após perder o apoio do governo de Weimar, a Bauhaus mudou-se para Dessau, uma cidade industrial perto de Berlim. A sua rápida urbanização e industrialização foram características motivadoras para a deslocação da escola para

esta cidade, que mudou o seu foco pedagógico para o desenho industrial e arquitetura. Com o desenvolvimento que se originou por efeito dos novos materiais utilizados na enorme produção em massa, a Bauhaus tornou-se cada vez mais numa escola de ensino de produção industrial. Nessa perspectiva, designers progressistas propuseram uma nova forma de pensar sobre a função da visão e do ambiente visual (SCHNEIDER, 2010, p.60-61). Nos anos seguintes, os debates e discussões sobre a orientação e o interesse do curso Bauhaus intensificaram-se, o que levou à demissão de Walter Gropius em 1928. O seu sucessor, Hannes Meyer, como novo diretor da Bauhaus, mudou o foco da teoria e da prática estipulada por Gropius, para a mecanização e o funcionalismo social fazendo assim a sua prática afastar-se decididamente da orientação artística. Meyer sugeriu fortemente vincular novos valores de uso às necessidades sociais e económicas, ou seja, as necessidades da sociedade vinham em primeiro lugar, o que transformou a Bauhaus numa escola criativa com foco em publicidade, tipografia e arquitetura (SCHNEIDER, 2010, p.61-62).

Embora tenha sofrido algumas mudanças na sua trajetória histórica de ensino à medida que a liderança escolar evoluiu, a Bauhaus geralmente acreditava que os seus próprios métodos de ensino deviam estar vinculados à proposta de um ensino dessas mudanças centradas na arte e no design. Os objetivos da Bauhaus sempre foram combinar arte, produção manual e tecnologia, contudo a máquina tornou-se popular e a produção industrial e o design de produtos triunfaram. Também é necessário apontar que a arte artesanal foi reduzida em prol de priorizar as tarefas de design, parcialmente devido às tarefas que eram exigidas do design pela indústria. Portanto, aqui a Bauhaus converte-se numa escola de design, nomeada *Hochschule für Gestaltung*, o que fez com que a produção em massa e em série se tornassem o padrão do trabalho concebido na Bauhaus.

A terceira e última fase que a Bauhaus apresentou foi a de decadência. Novas matérias foram introduzidas na escola, incluindo fotografia, artes plásticas, psicologia e entre outros, isto porque Meyer sempre foi um forte defensor do compromisso social dos arquitetos e designers. Nesta época o conceito de designer era que este devia servir as pessoas e as suas necessidades básicas num contexto das suas habitações, das suas vidas de modo a serem satisfeitas com os produtos

adequados (BÜRDEK, 2006, p. 28-33). O conceito inicial da Bauhaus foi dissipando-se ao longo dos anos, fazendo com que muitos artistas deixassem a escola. Em 1930, Meyer deixou a Bauhaus sob uma enorme pressão política que surgiu na Alemanha e com um diverso número de alunos emigrou para Moscovo. Porém, dois anos mais tarde, a Bauhaus encerra em Dessau, mas persiste uma busca pela continuação da Bauhaus em Berlim uma ente independente e privativa (BÜRDEK, 2006, p.33).

Nesta época da era moderna, a Bauhaus foi um dos exemplos mais influentes que criou uma relação entre a arte e a indústria (SNIKER, 2009, p.55). Considero que fazer uma contextualização da história da Bauhaus como um capítulo da narrativa do Design, completamente essencial. A Bauhaus assumiu proporções lendárias em que uma gramática visual fundamental é desenterrada entre as ruínas do historicismo e as formas tradicionais. Considerando a conceção da Bauhaus como origem e local de ação da sua receção na história do Design e da Arte e como espelho dos seus ideais. O pensamento teórico e consciente sobre o Design foi uma das principais contribuições da Bauhaus, mas não podemos deixar de notar que a escola se tornou uma instituição cultural e artística no ensino de artes, artesanato, design e arquitetura, que ampliou o diálogo entre a produção artística e a produção industrial, por meio do trabalho de artistas e designers escolares, levando à filosofia de design mais influente no ensino de design no mundo no século XX. Desde então, qualquer discussão sobre o papel do design na vida das pessoas, ou ensino de arte e design na fabricação, ambos usam a Bauhaus como um ponto de referência muito importante (SNIKER, 2009, p.60).

A Bauhaus é a prova de que da relação entre Arte e Técnica resultou também um paralelismo íntimo para com o Design. (...) Mais, a Bauhaus é o depoimento histórico de que a relação entre Arte e desenho industrial se tornam possíveis através da "(...) sua interdependência com o artesanato." (Dorfles, 1988) e em certa parte quebrou a infundada dicotomia de que existe qualquer limite nítido para o que poderá ser considerado como artístico ou não artístico, parte relevante ou dispensável do património cultural de um povo (CHORA, 2012, p.123).

## O Acordo Entre Arte e Técnica: Funcionalismo e o Estilo Internacional

Durante este tempo de grandes conflitos, havia uma sólida sugestão de que as vertentes da arte e da técnica possuíssem questões dialogas. Como também já foi analisado em capítulos anteriores, de facto ambas vertentes interagem já antes do início do século XX, mas foi neste período que a conexão começou a ser vista como relevante. Vimos também que a partir dos contributos da Bauhaus houve um grande desenvolvimento na conceção do design, sendo que foi neste período de maior desordem, devido às várias guerras e revoluções, o seu ponto mais alto, pois visou corresponder às preocupações e necessidades da sociedade a partir da relação inerente entre a arte, o design e os processos industriais.

A maior preocupação que acabou por marcar este período moderno foi a vertente do funcionalismo que foi aplicada na arquitetura e na produção dos objetos, que foi claramente uma grande valorização na questão de usabilidade que acabou por refletir na função dos objetos e na sua forma (SNIKER, 2009, p.61). No início do século XX, artistas e artesãos procuravam encontrar um acordo entre a arte e a técnica devido às necessidades da sociedade de uma nova estética industrial, como resultado levou à atribuição de um imenso significado às máquinas e aos objetos que eram produzidos por esta, dando impulso ao conceito do funcionalismo e da sua coerência estética, que teve foco na utilidade, na racionalidade e na criação da estética necessária, esta que ia de encontro à ideia daquilo que era o funcionalismo a partir do equilíbrio entre emoção e razão, acompanhada da afirmação “a forma segue a função” (MAIA, 2011, p.74).

Desta forma, surgiu o estilo arquitetónico intitulado de Estilo Internacional, estilo que originou com base no funcionalismo, ou seja, afirmava-se que o seu design e, maioritariamente a sua arquitetura, fossem concebidos de forma simples, prática e útil, renegando a utilização de cores e ornamentos, que ao mesmo tempo, tornava mais visível a prática dos materiais e rudimentos modernos que eram utilizados (PAPOCA, 2021). O Estilo Internacional tinha como princípios a importância, não só do edifício em si, mas na perspetiva urbanística, sendo que a estruturação de um edifício teria de seguir rudimentos racionais, como a utilização de pilares e vigas de betão, pois eram peças integrantes da construção, mas o mais relevante era a rejeição

da arquitetura tradicional e histórica, como também a depreciação dos cânones éticos na edificação da mesma (ABREU, 2017, p.4-7).



Figura 10 - Hans Borkowsky e Alfred Clauss, postos de gasolina, 1930 e 1931

Com alicerce nisto, este ganhou um enorme destaque e no seu auge apresentou uma das construções mais icônicas de todos os tempos, o arranha céus. De uma forma geral, este estilo modernista, negou referências históricas sobretudo à ornamentação, que era considerado desnecessário e a sua produção começou a ser concebida por arquitetos modernistas que defendiam este estilo, que facilmente podiam satisfazer as necessidades de todos, daí ter tido um caracter internacional (PAPOCA, 2021).

A relação entre a sociedade e máquina ainda era muito forte no início do século XX, razão pela qual o funcionalismo surgiu como uma ideia de ordem moderna naquela época. O mundo estava realmente a ser projetado durante as décadas de 1920 e 1930, e o funcionalismo queria ajudar a definir a relação entre arte e técnica, dando-lhe uma função na criação de um mundo melhor, onde a ambas puderam coexistir (MAIA, 2011, p.76).

### Escola De Ulm e a Boa Forma

Se em momentos anteriores havia, por vezes, uma hesitação perante a dimensão artística, neste período da Escola de Ulm torna-se claro a ideia de obra de arte total e, portanto, todos os produtos e objetos de design contribuíram para esta ideia de totalização de obra de arte. Vimos que ao longo da contextualização deste capítulo que existem diferentes aspetos quanto à presença da dimensão artística perante a

história do design, ou seja, por um lado temos momentos em que esta presença se torna mais mística e por outro, existe uma viragem radical focada mais na técnica, fazendo com que esta se presencie em segundo plano. E é com a influência da Escola de Ulm que esta visão de arte se torna mais científica e humanística.

Com o começo da Segunda Guerra Mundial em 1939, todo o mundo estava rodeado de uma enorme devastação, todos os recursos dos países envolvidos estavam reduzido a quase nada ou até mesmo esgotados. Esta situação criou condições que limitaram a capacidade de criar, produzir e de desenvolvimento do design que projetavam uma melhor qualidade de vida para a sociedade, como também fez com que houvesse uma mudança em relação à indústria, que agora tinha de responder com mais eficácia por causa da guerra. Estas condições também forçaram o abandono das ideias funcionalistas da Bauhaus, onde a forma seguia a função, não apenas as novas aplicações técnicas geraram novos produtos e estabeleceram novas demandas para o consumo doméstico, como também ao conceber estes produtos, a forma atual devia servir às emoções, o que fez com que abrisse portas a uma criação de indústria livre (MAIA, 2011, p.78-80).

Havia quem rejeitasse o abandono do funcionalismo, defensores que procuravam um novo conceito de design. À medida que os produtos começam a ser apresentados, surgem constantemente novos materiais e tecnologias que permitem desenvolver projetos baseados no conceito de “*unificação da forma e da função*”, reeducando o gosto dos consumidores. Para reequilibrar a harmonia entre forma e função, mais do que pensar apenas na sua estética, a *Hochschule für Gestaltung* ou Escola Superior de Ulm, foi fundada em 1958, restaurando a expressividade conceitual da Bauhaus como um retorno à racionalidade (MAIA, 2011, p.84-85). Como mencionado anteriormente, durante a segunda fase da Bauhaus, esta escola ressurgiu em Dessau e foi fundada como uma escola de design com semelhante formulação conceitual. Nesta escola foi criado um modelo, que transmitia o pensamento sistêmico e discussão lógica, ou seja, através de um sistema no qual são estudadas todas as funções do produto e da sua análise, onde se concentra o racionalismo voltado para a tecnologia de produção (MAIA, 2011, p.89).

Esta escola influenciou a teoria, a prática e o ensino do Design, bem como a comunicação visual de várias maneiras. Sob a direção de Max Bill, escultor e ex-aluno

da Bauhaus, a Escola de Ulm buscava uma continuidade explícita entre a velha doutrina que era aplicada na Bauhaus e a nova doutrina concebida para esta nova escola. O programa imposto nesta escola foi fortemente baseado no mesmo modelo do curso básico que era apresentado na Bauhaus, a continuidade foi claramente enfatizada na sua inauguração, onde este lembrou a importância do papel do artista, defendendo um racionalismo unilateral encontrando um equilíbrio entre as exigências práticas e estético-psicológicas da época (BÜRDEK, 2006, p.41-43).

Ao longo dos anos, foram desenvolvidas metodologias precisas de natureza geométrica e matemática, afastando-se da orientação inicial que caracterizava a Bauhaus e ganhando maior destaque na ciência curricular e entre outras áreas, o que se encaixava plenamente com o entusiasmo técnico que prevalecia na comunidade. Por outro lado, este novo modelo de estudos, que introduziu disciplinas mais racionais e lógicas na formação dos designers, acabou por preencher ainda mais a lacuna entre o design e a criação de arte. O pensamento cartesiano dominava, o anseio por formas racionais, fortes e construtivas determinava esse pensamento e apenas as ciências exatas eram aceitas como ciências abrangentes na sua aplicação ao design. A *Hochschule für Gestaltung* está, assim, claramente comprometida com a tradição do racionalismo alemão, que queria demonstrar “*rigor científico*” ao adotar métodos matemáticos (BÜRDEK, p.46).

Hoje poderíamos interpretar a HfG como sendo a que por poucos anos realizou o velho sonho de construir uma escola superior de base técnico-humanística e que em seus objetivos estabelecia uma alternativa às escolas técnicas (SPITZ, 2001 apus BÜRDEK, 2006, p.43).

Com isto a Escola de Ulm desenvolveu o movimento chamado de “Boa Forma” que promoveu um design atemporal, permitindo que os produtos que eram produzidos durassem por vários anos e de alta qualidade, obtendo assim uma união entre o meio ambiente e a precisão da função do produto. Talvez a contribuição que foi mais duradora desta escola esteja na sua visão perante o Design, como um campo essencialmente interdisciplinar, dada a vasta complexidade e composto por sistemas e redes de produção interconectadas (MAIA, 2011, p.89-90). Apesar da curta vida que esta escola teve, ela reconheceu que o design perante o mercado consumidor não

pode ser explicado pela superestimação da dimensão funcional do produto, em detrimentos do aspeto estético, e pela extrema purificação da forma funcional. No entanto, esta mostrou ser uma importante proposta para restaurar a posição da Alemanha no design num período pós-guerra, contando com a ciência e a tecnologia como resolução de problemas (MAIA, 2011, p.89-90).



Figura 11 - Hans Gugelot, Spielmöbel-System, 1954



Figura 12 - Walter Zeischegg, Obstschale, 1967/1972

## Design e as Micro Utopias Pós-Modernismo

Ao longo deste documento é possível depreender que em diferentes momentos na história do design, este apresenta flutuações entre dois conceitos ou ideias sobre o que poderia ser entendido como o objetivo de design. Por um lado, temos o design dedicado à resolução de problemas com base na procura de uma melhor solução, ou seja, um design mais objetivo e, por outro, temos um design que está associado aos aspetos estéticos e centrado na dimensão artística. Devido à sua evolução contínua, o design tornou-se cada vez mais maduro, e acaba por se formar num campo progressivamente mais poderoso, com capacidade para enfrentar os desafios diários da sociedade (MAIA, 2011, p.90-91).

A mentalidade do pós-guerra perdurou, instalando-se assim a monotonia no design influenciado pelos problemas sociais, no entanto, aparece um forte desejo de renovação que acaba por tomar controlo. Este período de recuperação permitiu um novo avanço tecnológico, mesmo após a era moderna, a cultura de valorização da tecnologia permaneceu, sendo que novos processos tecnológicos deram origem a novos processos de design. Na era pós-moderna, a sociedade torna-se aberta a novas ideias e a novas formas de viver, fazendo com que o seu design detenha um foco em abolir a ordem em favor ao caos, centrado em valores culturais da beleza, expressos de forma lúdica, libertadora e prazerosa, descartando o racionalismo e funcionalismo instalado no modernismo. Este novo processo de design oferecia uma oportunidade para explorar novas formas, conceitos e processos de fabricação. Assim surgiram os movimentos anti modernistas que promoveram utopias e outras alternativas sociais (FIGUEIREDO et al., s.d., p.3).

O pós-modernismo restabeleceu um estilo como uma marca temporal para a arte e para o design, e desde então a questão da transição estilística mais uma vez dominou o programa do estudo do design (SCHNEIDER, 2010, p.154). Este foi um reflexo intuitivo da nova geração de designers, consequências racionalistas e positivistas do pós-guerra que enfatizam costumes e modos de vida ainda mais radicais, deu origem a vários movimentos radicais e psicadélicos, como o movimento *Pop*, o *Op Art* e o Psicodelismo (FAMECOS, 2000, p.131).

## Novas Manifestações do Design: Movimentos Pós-Modernistas

Os artistas passaram a buscar outras dimensões artísticas, perdidas no processo de divisão de géneros artísticos por meio da tecnologia, buscando o equilíbrio e constituindo uma vertente da vanguarda. Por sua vez, alguns veem o pós-modernismo como um fenómeno que não é inteiramente novo, nem uma rutura radical com estilos anteriores, mas sim uma hipótese possível de vê-lo como um movimento atual reconfigurando, ajustando algumas das questões anteriormente levantadas pela modernidade e as suas vanguardas.

A pós-modernidade foi definida por uma grande mudança nas áreas do design e da arte, pelo aparecimento de movimentos artísticos, nomeadamente o *Pop*, o *Op* e o *Psicodelismo*. O estilo *Pop*, originada por volta dos anos 1950, reflete o “*retorno da arte figurativa contra o expressionismo abstrato, era ousado, informal, colorido e divertido, a sua ideologia era o fim do elitismo e o exclusivismo*”, que vinha com esta (FIGUEIREDO et al., s.d., p.4). Tendo como objetivo a estimulação do surgimento de um grande número de produtos padronizados, também expressa ideias anti técnicas em termos de antiguerra, mensagens de preocupação para a indústria, fazendo o consumo explodir novamente. Com este movimento artístico assistimos a uma renovação da crise funcionalista, impulsionando uma nova era de criação que visava uma rutura com o estado das coisas (MAIA, 2011, p.99-100).

Este movimento artístico renovou a vida comercial e cotidiana em arte, e consequentemente não demorou muito para chegar a atingir as massas e se popularizar, na verdade ofereceu novos meios de expressão ao Design e foi empregue na publicidade com imenso sucesso. A sua proposta, na realidade, tem a ver com os visuais exuberantes e também com a linguagem figurativa. O estilo psicadélico também começou a aparecer na mesma época e esta foi inspirada no lúdico e no sonho de uma geração fortemente influenciada pelas drogas, e no design era bastante visível pois este era expresso a partir de cores vibrantes e linhas excessivamente curvadas (FIGUEIREDO et al., s.d., p.4-5).

A década de 1960 foi uma explosão da juventude em qualquer medida, e a arte psicadélica tornou-se extremamente popular e era aplicada em todas as dimensões

artísticas do período. Os designers psicadélicos seguiram o mesmo conceito que a *Pop Art*, ao rejeitar o modernismo e movimentos artísticos que surgiram na última década do século XX em resposta aos efeitos da industrialização que reavaliava a arte e sua produção. Outro movimento que degenerou do psicadélico foi o estilo artístico *Op Art*, e segundo Figueiredo (et al., s.d. p.6), este procurava oferecer sensações visuais e óticas confundindo com a visão humana, baseadas no desenho de linhas pretas e brancas, como também de várias cores, provocando um efeito que causava a sensação de movimento e profundidade numa superfície plana.

O *Pop*, para além de influenciar a sociedade desta época, também influenciou diretamente os movimentos vanguardistas do Anti Design e Design Radical. O exagero na experimentação das cores e das formas no design gráfico convertia, de forma recorrente, em produtos finais irreconhecíveis e confusos, os mesmos traços foram observados no estilo Anti Design. Designers rejeitaram o “design universal” do modernismo, e retrabalharam ao extremo todo o tipo de produzir do design, pesquisando, analisando e experimentando a praticidade e funcionalidade que não estavam mais no centro das atenções, sendo que a forma foi demasiado explorada para potencializar todas as noções que o objeto pode vir a transmitir.

Nesta época, a relação entre o designer e a grande indústria desfez-se, e começou a haver uma maior procura pelo desenho do tipo artesanal. Mais do que uma característica prática e funcional, o design voltou a receber uma carga simbólica pela maneira que esta se expressava no pós-moderno. Estes movimentos marcaram a transição para o pós-modernismo, embora o Anti Design e o Design Radical, devido à sua imensa carga ideológica, carregassem aspetos diferentes, mas ao se unirem conceberam um dos mais importantes movimentos do pós-modernismo. O Anti Design não aspirava a funcionalidade ou o apelo comercial, contrariamente, ia de encontro a estes dois componentes vitais num projeto de Design, promovendo a estética através da utilização de texturas e formas que diferenciavam do resto, que aliadas à falta de aspetos funcionais, praticidade, racionalidade, universalidade e padronização eram então considerados projetos incoerentes e absurdos (FIGUEIREDO, et al., p.6).

Este movimento manifestou-se como uma crítica à nossa sociedade e cultura do consumo sobre a exorbitância do design italiano e a busca constante pela novidade.

Os proponentes desta nova tendência estavam descontentes com o facto de que a relevância social do Design tivesse um decréscimo no dano do empreendedorismo capitalista. Rejeitaram-se os valores formalistas do Design neomoderno italiano, com o objetivo de atualizar o papel cultural e político do Design. Teve-se em consideração o processo de Design como consciência das condições políticas da sociedade de consumo, protestando contra os fetiches. Para tal queriam que as suas peças fossem extravagantes, vistas e apreciadas. Enquanto o modernismo percebia os objetos como obras de arte permanentes e duradouras, este movimento criou uma rebelião contra isso fazendo objetos destinados a serem temporários e facilmente descartáveis, em vez de algo novo e mais funcional à medida que as tendências avançavam (DESIGN ADDICT, s.d.).

O Design Radical foi o movimento que então integrou a arte, o design e a arquitetura da vanguarda italiana, imersa numa cultura pop pós-moderna, que em grande parte foi influenciada pelos experimentos e colagens do grupo de artistas e arquitetos ingleses *Archigram*. Foi um movimento italiano de arquitetura e design que começou com o manifesto e exposição de 1966, nomeado *Superarchitettura* em Pistoia e culminou na exposição seminal de 1972 Itália: “*The New Domestic Landscape*” no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque. Durante esses seis anos, dezenas de estúdios e designers independentes como *Archizoom*, *Superstudio* e *Studio 65* produziram arquitetura, móveis e produtos que marcaram uma época que se aliou ao espírito da *Pop Art*, aos sistemas de produção em massa, criando visuais híbridos que fundiam a cultura da juventude, a cultura de consumo e rebelião (FAGUNDES, 2016). As suas visões representaram uma rutura aberta com a austeridade da Itália do pós-guerra imediato. Como resultado deste trabalho, o movimento Radical Design cresceu para dar voz a uma nova geração de arquitetos que queriam criticar e questionar os métodos tradicionais de planeamento, onde foi seguida uma abordagem explicitamente especulativa (DESIGN ADDICT, s.d.).

Tanto o Design Radical, quanto o Anti Design, propuseram uma revolução estética, cultural e social, porém, o Design Radical questionou por que os antigos aspetos funcionais modernistas deveriam ser mantidos. Enquanto o Anti Design não direcionava os seus projetos ao mercado consumidor, mas ao estudo das possibilidades formais, o Design Radical apontava diretamente à sociedade,

propondo formas extremas, até mesmo irrealistas, de evolução cultural e organização social. Os designers radicais queriam abranger e reestruturar a sociedade consumista de uma forma adequada e sem discriminação social. Para tal, foram tomadas regras radicais, e os projetos desses movimentos caracterizaram-se pela ironia e pelo exagero, valores que se revoltavam contra o racionalismo modernista. É possível denotar que as duas vanguardas procuram expressar-se de forma a questionar esse racionalismo, ora conduzindo os seus valores absurdos ao extremo, defendendo os valores humanos ao humanizando os próprios objetos, valorizando e destacando assim os aspetos expressivos da geração pós-moderna (FIGUEIREDO, et al., p.8-9).

Ainda de acordo a Revista FAMECOS, no seu artigo titulado *Design gráfico & pós-modernidade*, também foram identificados mais quatro iniciativas que sustentaram a corrente pós-moderna do Design:

- a) A rebelião da tipografia *New Wave* dos novos designers suíços, liderados por Wolfgang Weingart, Rosemarie, Tissi e Siegfried Odermatt. Em 1964, Wolfgang Weingart questionou-se se o Estilo Internacional aplicado à tipografia se tinha tornado tão refinado e dominante em todo o mundo ao ponto de chegar a um estágio de fraqueza. Durante os seus anos de estudo, Weingart desenvolveu um design divertido e intuitivo, onde os visuais ganhavam grande riqueza e onde as ideologias e regras vanguardistas desmoronavam diante da sua energia transbordante. Abraçou a colagem como uma forma de comunicação visual, permitindo-lhe sobrepor informações visuais que antes lhes eram complexas, aplicando várias texturas e unificando a tipografia como nunca antes. Esta alude-se a uma abordagem à tipografia que incita as convenções rigorosas do layout baseado na *grid*, ou seja, inclui espaçamento de letras inconsistente, pesos de letras variáveis para palavras individuais e tipografia não retangular (MEGGS, 2016, p. 465-470);
- b) As exuberantes criações dos designers do *Milan Memphis Group*, na década de 1980. Também designado como *Memphis Milano*, este grupo italiano de arquitetura e design fundado por Ettore Sottsass, focou-se no design de móveis, iluminação, tecidos, e entre outros, onde a função se tornou

totalmente secundária, ou seja, este grupo acabou por se opor à fórmula “a forma segue a função”, como também rejeitaram a abordagem do *Studio Alchimia*, que achavam excessivamente intelectual. Apresentava desenhos efêmeros com decorações coloridas e abstratas e formas assimétricas, às vezes aludindo ao acaso a estilos e designs anteriores ou exóticos (MEGGS, 2016, p.471);

- c) O movimento Retro, que, através de um estilo expressivo e excêntrico de interesse eclético, revive ou reinventa soluções nativas e modernistas europeias e norte-americanas do período entre guerras, como se vê no trabalho de Neville Brody para as revistas *The Face* e *Arena*, também presente nos anos 80;
  
- d) E a revolução digital causada pelo surgimento do *Macintosh Personal Graphic Computer* a partir de 1984, que reviveu o Construtivismo no design e passou a reinterpretar todos os outros estilos da época através de bitmaps e curvas vetoriais com a própria designer de interface do usuário da Apple Susan Karee Bill Adkins, a dupla emigrada de Zuzana Licko e Rudy Vander Lans, e April Greiman.

Volto a lembrar o que foi referido no primeiro parágrafo deste capítulo, pois no seu desfecho, com o relato dos vários movimentos, estilos, associações e entre outros é possível deprender melhor a dualidade do design. Ou seja, conseguimos visualizar por um lado o design dedicado à resolução de problemas, um design funcional e mais objetivo, e por outro, vemos um design que está associado à estética e à dimensão artística. Vemos o design a tentar ser a sua própria disciplina, mas ao mesmo tempo, apesar da sua evolução, não se consegue livrar da influência da dimensão artística que este acarta.

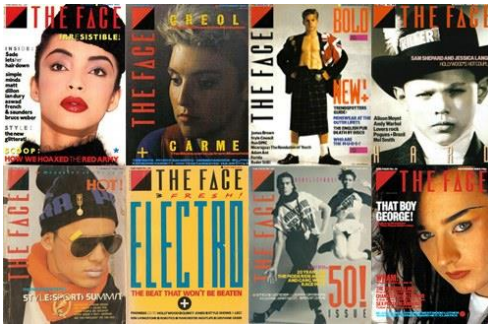
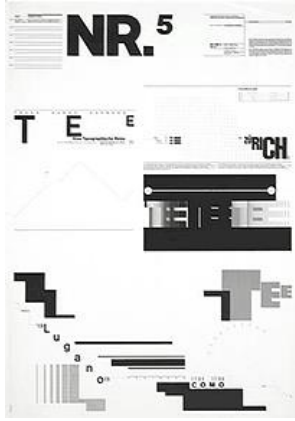


Figura 13 - Cartaz de Wolfgang Weingart, 1941

Figura 14 - Poltrona Westside Lounge, Ettore Sottsass, 1983

Figura 15 - Capas da Revista "The Face", Neville Brody, 1980

Figura 16 - Macintosh Personal Graphic Computer, Steve Jobs, 1984

## Revolução Digital e a Era Da Informação

Até ao final do século XX, o design era baseado em processos manuais e artesanais, os objetos eram esboçados manualmente para figurar o objeto e assim por diante, mas após a época de 1980, com o magnetismo provocado pela tecnologia e as invenções nomeadamente como a dos computadores, a sociedade entrou num período nomeado pela “era da informação”. À medida que as linhas entre progresso, tecnologia e consumo se tornam cada vez mais ténues, a produtividade aumenta, pressionando o consumo. Com essas novas tecnologias de comunicação e informação possibilitam a confluência de pessoas e a troca de ideias, e forneceram novas ferramentas bastante promissoras para a discussão e tomada de decisão de problemas complexos, trazendo novas ferramentas e possibilidades de manufatura para profissionais como os designers. Utilizando técnicas associadas ao artesanato e à alta tecnologia, os designers voltaram-se para o minimalismo, onde o significado de um objeto é mais importante do que sua função real. Dessa forma, cria-se um elo entre o processo do design e a atividade das pessoas em busca de soluções para problemas complexos em cadeia, impulsionadas por estes novos meios (MAIA, 2011, p.110-111).

Este crescimento da tecnologia e transição de dispositivos eletrônicos e mecânicos, para a tecnologia digital e para a indústria de computação gráfica, com o seguimento e procriação de computadores digitais, levou à Revolução Digital no Design, tendo sido impulsionada pelo computador pessoal e pela Internet. Mas é em 1984 que tudo desencadeia, foi nesse preciso ano que a Apple lançou o seu primeiro e original computador pessoal, nomeado de Macintosh. Todavia, para além disto, houve mais dois fatores que foram totalmente pertinentes e que tornaram possível uma nova reviravolta no Design, pois veio a modificar significativamente a processo de análise e de execução do Design, sobretudo na superfície gráfica. Estes dois fatores foram a descoberta da linguagem de programação *PostScript* concebida pela *Adobe Systems*, esta permitiu a impressão de textos e imagens de forma digital como também permitiu que a paginação e imagens fossem formatadas num layout de design gráfico, e similarmente o surgimento do primeiro software de publicação e edição eletrônica, o *PageMaker*, concebido pela empresa *Aldus*. Estes softwares que foram

criados para a Apple, tinham uma interface bastante revolucionária. Foram utilizados ícones que eram interativos ao clicar com o rato do computador, gráficos que foram preparados para os designers e artistas usarem esta linguagem gráfica de uma forma completamente intuitiva. Pondo isto, em meados de 1990, a revolução do design gráfico passou do desenho manual para a computação da mesma concebido numa tela de computador (MEGGS, 2016, p.531).

De acordo a Philip Meggs, ao proporcionar os designers com estes novos progressos e recursos na tecnologia, impuseram uma fluidez crescente nos processos de produção e criatividade, consumo e uso e, conseqüentemente, algumas das premissas mais caras do design entraram em colapso. O uso do computador e dos diversos processos digitais estabeleceram grande flexibilidade até ao ponto de que atualmente é perfeitamente possível produzir industrialmente pequenas séries ou, por meio de prototipagem rápida, até peças únicas. A invenção do computador pessoal afetou o mundo, forneceu uma nova plataforma para o design, transformando a sua comunidade numa ferramenta de produção e expressão pessoal. Ao possibilitar o desenvolvimento de novas áreas do Design, como o design interativo e o design digital, e fornecer novas maneiras de disseminar os meios tradicionais do design, como a publicidade, o computador pessoal criou uma riqueza de oportunidades para os designers modernos (p.533).

Como resultado desses desafios, o design gráfico é hoje um campo muito mais aberto, diverso, inclusivo e, talvez também, inventivo. Inspirado por uma revisão da conceção de autoria, que foi de encontro aos pressupostos pós-modernos, o trabalho gráfico tornou-se muito mais autoassertivo, idiossincrático e, às vezes, extremista (...) O design de hoje abarca uma gama de possibilidades estilísticas, de abordagens informais inspiradas no vernáculo – admiradas por sua energia e anti profissionalismo – a formas virtuosas de criação da imagem digital que levam a tecnologia gráfica aos seus limites. (POYNOR, 2010, p. 17).

Em meados dos anos 1990, a complexidade, preocupações teóricas e manipulações do computador encontradas nos trabalhos dos seus pioneiros chegavam à corrente dominante da comunicação gráfica. O apelo internacional e o alcance da internet fizeram com que a profissão de design gráfico se tornasse cada vez mais global. À

medida que as novas mídias se expandem, o grafismo torna-se uma área cada vez mais importante do design gráfico. A tecnologia digital permitiu aos designers um controle totalmente diferente, e muitos concordaram que o caminho a seguir era através do uso de novas tecnologias, usando uma abordagem mais sistemática para projetar, fazendo com que o design gráfico frequentemente integrasse o processo digital em combinações visuais complexas de arquitetura de informação, mídia, tecnologia e cultura (MEGGS, 2016, p.550-553).

Devido aos avanços da tecnologia, o foco conceitual do Design veio a modificar a relativa autonomia concedida ao produto tal como uma entidade fixa no espaço e no tempo para uma conceção mais natural do processo de interação, bem como mais próximo da forma como o objeto gráfico sempre foi conceituado. Esta visão de um novo design tem profundamente enraizados como fundamentos conceituais o desenvolvimento das tecnologias digitais e as possibilidades que elas trouxeram para romper as limitações tradicionais em termos de layout e tipografia. Com o advento de plataformas de sistemas operacionais como os sistemas Macintosh e Windows, tornou-se não apenas possível, mas também fácil e barato manipular fontes, espaçamentos e uma série de outros elementos gráficos que antes eram reservados quase exclusivamente para o tipógrafo habilitado.

The digital revolution of design is this: designers are no longer designing a one-way communication; we are designing a two-way interactive dialogue between a person and a technology. We are literally facilitating the relationship between man and machine.  
(GISELLE, 2013)

Como podemos ver, no início do século XXI, o acesso a computadores e à internet tornou-se universal, criando um fluxo em constante crescimento e expansão de textos e imagens, tornou-se a ferramenta predileta do designer onde as possibilidades inexploradas eram imensas. Desde então, o design gráfico tornou-se onnipresente e uma parte essencial dos nossos complexos sistemas de informação, que foi possibilitada não apenas pelo desenvolvimento das novas tecnologias, mas também pela expansão do ensino do design. Este permeou a sociedade contemporânea, entregando informações, identificação de produtos, entretenimento e mensagens persuasivas e os avanços contínuos na tecnologia mudaram

drasticamente a forma como os designs gráficos são criados e distribuídos para as massas, com novas maneiras de enfrentar os desafios visuais, que surgem para atender às necessidades de um campo em constante mudança e ao mesmo tempo, antigas teorias de design e métodos de fabricação continuam a inspirar e impulsionar a inovação (MEGGS, 2016, p.571).

## Capítulo III - Design e Arte Caminhos (In)Separáveis

Ao longo deste trabalho deparamo-nos com várias questões que atendem à nossa problemática de interrogações que foram colocadas no início deste, bem como outras que se foram gerando ao longo do mesmo. Vimos que com o passar do tempo e a evolução do Design e da Arte, é possível estabelecer uma relação entre estes dois domínios, como também entender os caminhos profundos e complexos de explorar. É possível estabelecer paralelos e divergências de diferentes ângulos, como cronologia histórica, etimologia, contexto político, económico e social, obras de artistas multimédia, entre outros, devido a imensa informação de ambas vertentes. É comum que surjam e persistam várias associações e dúvidas ao longo do tempo quando se fala da relação entre Design e Arte, questões que surgiram no início deste trabalho, como: quais são as suas diferenças e quais são as características que criam este paralelismo entre ambas, mas ao mesmo tempo as separam. E ainda também, ao longo da escrita e análise deste documento, surgem hipóteses e exploração de respostas a estas perguntas.

Ao longo da análise realizada foi estabelecido no primeiro capítulo deste documento a importância da contextualização da relação iminente entre design e arte através da ligação entre os conceitos de arte e técnica, com o objetivo de explicar a origem de ambos os termos perante as suas questões históricas e o relacionamento que foi surgindo entre elas. Neste se verificou o quão claro é esta relação, a ligação entre arte e técnica é uma das variáveis mais prescindíveis para o estudo do Design devido ao seu grande impacto na disciplina. Esta relação foi fortemente estabelecida pelos ideais de Vilém Flusser, na sua obra de 1999, titulada de *The Shape Of Things: A Philosophy of Design*. Nesta obra o autor introduz a relação entre arte e técnica ao expor o significado das mesmas e também da palavra design, estabelecendo assim o contacto entre o mundo das artes e o da técnica, num ponto onde todos os conceitos se encontram. A partir da analogia que é feita por Flusser, pode-se verificar que os conceitos de arte, técnica e design têm uma relação complexa, mas que estão fortemente relacionadas e que o contrário é impensável. Do mesmo modo, esta relação estabelecida na obra *Art & Technology in the Nineteenth and Twentieth*

*Centuries* (2000), de Pierre Francastel, ao afirmar que a arte foi profundamente influenciada pelo crescimento das técnicas do meio mecânico. A arte e a técnica começaram a ficar cada vez mais subjacentes à máquina e as suas origens começam a levantar várias questões e a criar divisões no mundo contemporâneo, principalmente onde arte e técnica se enquadravam.

Ainda no mesmo capítulo também se tem em conta a perspectiva do historiador Lewis Mumford presente na obra *Art and Technics*, onde este demonstra várias abordagens entre a arte e a técnica. Mumford fornece-nos uma ideia de como outras disciplinas se vieram a formar a partir da relação entre arte e técnica e considero em particular que se consegue obter várias pistas desta ligação em relação ao Design, como também nos fornece uma ideia de como compreender o caminho que este acabou por ter. O autor acaba por concluir que a arte tem o seu lado técnico, e que este aspeto acaba por envolver bastante trabalho técnico e minucioso, estabelecendo a sua relação entre arte e técnica como um feliz compromisso.

“to be an art in its own right, the machine need not, in fact must not, attempt to imitate the special graces of handicraft art.” (MUMFORD, 1952, p.72).

No entanto, ainda na sua obra, Lewis Mumford tenta discutir e declarar as origens e o começo do Design, significa esclarecer as razões e condições da existência do seu campo criativo, dos seus próprios processos cognitivos, ideias e intenções que sustentam o projeto. Com o advento da máquina e das novas técnicas, foi estabelecida uma nova relação entre a arte e as técnicas industriais e este processo de sensibilização debutou. A origem da relação entre a arte e a técnica é especificado num dos capítulos do seu livro, intitulado de *From Handicraft to Machine Art*, neste capítulo destaca os processos artesanais, especificamente o da impressão e posteriormente a tipografia, sendo um fator mediador entre a arte e técnica que o autor considera pura. Também é possível observar que houve uma transição das práticas artesanais para as práticas mecanizadas. E foi assim que relação entre arte e técnica e a transição do manual para o mecanizado veio a conceber um espaço para o futuro nascimento do Design.

Já no segundo capítulo houve a importância de analisar a presença da arte ao longo da história do design, tratando movimentos, estilos, escolas e conceitos que foram

mais influentes para o mesmo. Como foi referido, muito mudou com a introdução das novas técnicas mecanizadas, incluiu novos processos de produção, novos produtos, novos recursos, substituindo tudo aquilo presente no processo artesanal, à medida que os avanços tecnológicos ganharam força, e com o uso crescente da máquina, a meio do século XVIII, originou-se a Revolução Industrial.

Com este fenómeno surge uma grande fase de inovação, mas também de tensão devido às críticas levantadas entre artesanato, arte e indústria, fazendo assim muitos artistas e artesãos à busca por uma reforma. A solução para as condições e mudanças criadas pela Revolução Industrial estava numa reforma do artesanato que apelava aos valores medievais, uma época em que artesanato, arte, utilidade e beleza se uniam num só. Nessa perspetiva, foram estabelecidos movimentos reformistas como *Arts and Crafts*, em que se defendia o fim da distinção entre o artesanato e a indústria e procurava restituir a qualidade artesanal, e por outro lado, *Art Nouveau* e *Jugendstil*, que visavam a reconciliação entre a indústria e a arte. A presença dos movimentos reformistas do século XIX, tiveram uma grande influência para o advento do Design, foi feita uma crítica à produção industrial, o que acabou por levar ao retorno das técnicas aplicadas do passado e ao apelo para a prática artesanal. No entanto, mais tarde tudo mudou com o movimento *Art Nouveau*, diante da crescente admiração pelas máquinas. Acaba-se assim por concluir que a Revolução Industrial foi um fator crucial para o desenvolvimento da máquina e as suas implicações da relação com a arte, abrindo espaço para o começo daquilo que se iria tornar o Design. Este período levou a uma evolução da estética, que afetou a sociedade como um todo, bem como o progresso tecnológico.

Na transição para o século XX, houve a necessidade de conciliar a relação estabelecida entre a arte, o artesanato, a indústria, e o design e também como a imprescindibilidade da introdução de novas ideias no mundo artístico. Nesta época a máquina era considerada um símbolo de progresso e uma possibilidade para muitos, e acreditava-se geralmente que na arte de vanguarda tudo podia ser alcançado através da tecnologia e da racionalização através das máquinas, fazendo assim, o design associado à indústria, mas ainda mantendo a sua conexão com a arte. Depois de décadas opondo-se ao avanço da industrialização e por razões de sensibilidade artística, surgiu uma escola que expunha a máquina e o seu impacto

na vida cotidiana, a Bauhaus. Esta foi uma das maiores e mais importantes escolas de arte da vanguarda, que revolucionou o design moderno, que se tornou um ponto de encontro das artes, da expressão e mudança; Incentivou a formação de profissionais através da arte, unindo arquitetos, pintores, artesãos, designers e artistas, atendendo, por um lado as necessidades da sociedade, por outro o ideal comunitário de levar a arte moderna a todos os níveis sociais criando assim o artista-artesão.

A indústria e, portanto, o design, acabaram por beneficiar de várias descobertas tecnológicas e, assim, desempenharam um papel importante na indústria durante e após a guerra, culminando no desenvolvimento e produção de novos materiais. No final do século XIX, com a mudança da tendência artística da civilização industrial, o modernismo pautado pelo funcionalismo onde a forma seguia a função, tornou-se um ideal internacional que se consolidou como idealismo ao longo das décadas de 1930 e 1940. O movimento foi baseado na necessidade de mudança e renovação após a Primeira Guerra Mundial e como resultado, apesar da ideologia e linguagem visual do movimento moderno, várias formas modernas da cultura surgiram no mercado a partir do consumismo. Essa situação culminou no conceito moderno, que se coaduna com outras manifestações contemporâneas da cultura popular ou *pop*. A partir da década de 1960, essas mudanças e o crescimento da cultura popular ou *pop* influenciaram o pensamento do movimento moderno.

A partir de todo esse ímpeto na década de 1970, os designers iniciaram um movimento conhecido como o Anti Design, que propunha a utilização de métodos artísticos, não mais movidos por projetos racionais, manchando a relação entre arte e design. As décadas de 1980 e 1990 viram a popularidade dos conceitos de cultura de design na sociedade pós-moderna, como resultado de profundas mudanças econômicas e sociais, a pós-modernidade reflete o desenvolvimento tecnológico e econômico praticamente ilimitado de uma sociedade de consumo de massa baseada nas novas tecnologias de comunicação. A cada década, vemos uma grande mudança em tudo, sendo que a época de 1990 não foi apenas uma década de evolução, mas também de revolução, devido ao crescimento da tecnologia, à fusão de pessoas e à troca de ideias, que proporcionou novas ferramentas muito promissoras para a discussão e tomada de decisões de questões complexas, que forneceu aos designers

e outros profissionais novas ferramentas e possibilidades de fabricação. O crescimento da tecnologia e equipamentos eletrônicos e mecânicos, e o acompanhamento e produção de longos computadores digitais desde a década de 1980 até o presente, levaram à revolução digital no Design, que foi impulsionada por computadores e a Internet.

## Entre Arte e Design

É possível observar que ambos a Arte e o Design, demonstraram ter interseções e analogias múltiplas e incessantes ao longo da sua história, criando trocas e conexões e moldando profundamente toda a cultura. Durante a Revolução Industrial, a divisão entre as disciplinas aumentou exponencialmente e as práticas do design começaram a ser formalizadas, permitindo que os fabricantes produzissem em massa os mesmos bens. Simultaneamente, a produção e tudo relacionado a ela foi satirizado. Os artistas foram substituídos pelos supostos designers, impotentes e limitados a copiar símbolos históricos de livros em benefício das artes decorativas.

Apesar de que alguns movimentos artísticos já se tivessem oposto às consequências provenientes da Revolução Industrial, no início do século XX, foram encontradas e desenvolvidas ideias completamente novas que trilharam caminhos totalmente diferentes das vanguardas anteriores, criando assim novas oportunidades para a produção. Os estilos vanguarda queriam transpor a distância que existia na cultura entre a arte e a vida, sendo que a melhor opção aparentava ser a criação de uma tentativa de trazer o cotidiano para a arte, de destruir os valores da arte burguesa. Procurou-se também combinar a criação artística com o sujeito, sendo que o proletariado organizado tornou-se o alvo político dessa arte, e o movimento operário foi retratado como atrativo para muitos artistas e, finalmente, foram feitas tentativas de integrar as artes no processo social de reprodução.

A revolução tecnológica que se intensificou na segunda metade do século XX mudou a percepção de toda a sociedade quando começamos a conviver com as máquinas. Deste modo, fomos obrigados a adaptar-nos a esta nova estética que dela advém. Obras de arte contemporânea foram fortemente influenciadas pelo florescimento das novas tecnologias e pela linguagem produzida a partir de formas culturais que se foram estabelecendo. Podemos dar como exemplo as proposições de arte chegaram tão perto dos meios de comunicação que muitas vezes é difícil determinar o que é uma obra de arte ou um evento de comunicação. Atualmente, em pleno século XXI, vivemos àquilo que se chama de momento de convergência artística. Com o aparecimento destas novas tecnologias, nomeadamente o computador, a câmara fotográfica e vídeo, a televisão, os *smartphones*, e entre outros, a sociedade pôde

tornar-se cada vez mais criativa, as artes entraram numa nova fase, composto por uma série de transgressão e inovações que visaram libertar a arte da retórica e da ilusão da realidade. A arte passou por mudanças e reavaliações de conceitos estabelecidos ao longo dos séculos, que agora se dissipam neste novo contexto. O uso da tecnologia digital na arte foi aumentando, e tudo isso afeta diretamente a percepção da sociedade como um todo e a forma como apreciamos a mesma. Fazendo com que muitos defendam a ideia de que não existe esta convergência artística, mas sim estes são meios isolados e com as suas própria teorias epistemológicas.

### Aproximação e Semelhanças

Arte e Design. Ao pararmos e analisarmos a sua relação, conseguimos estabelecer pontos de conexão que interligam ambas vertentes. As suas práticas e as suas reflexões teóricas são bastante íntimas, isto é, num sentido mais específico, o surgimento da reprodutibilidade de obras de arte tradicionais e artesanais, ou pelo menos alguns tipos, especialmente aquelas que são inerentemente reproduzíveis, mudou fundamentalmente o próprio conceito de arte de uma maneira bastante radical, consequência da Revolução Industrial e da reprodução em massa.

De acordo com Hely Júnior, seguindo o pensamento exposto no *Livro II da Ética* do autor Espinosa, a convergência entre Arte e Design, deve-se ser entendida por duas noções base: uma delas é a valorização da cultura popular e outra é a valorização positiva da tecnologia pelos movimentos artísticos. Estes princípios facilitam uma relação sóbria entre a Arte e a criação de objetos do cotidiano, que por consequência, nesta mesma altura pôde-se demonstrar dois desenvolvimentos paralelos: a produção totalmente mecanizada desmorona nos negócios e na indústria, muitos setores padronizam, tipificam e racionalizam; O lastro também foi descartado nos campos do design, arquitetura e arte, fazendo assim como que os enfeites e ornamentos fossem inadequados às novas formas que andavam de mãos dadas com a função (JÚNIOR, 2009, p.13-14).

Nas primeiras décadas do século XX, as circunstâncias políticas e sociais conceberam as bases para uma convergência de Arte e do Design, baseada numa compreensão

comum da cultura de massa e uma afinidade com a tecnologia. Os pensamentos vanguardistas nas artes visuais modernas influenciaram bastante a prática e o pensamento do Design, particularmente no campo do design gráfico. Enquanto alguns dessas correntes tiveram um impacto muito limitado, outros influenciaram imediatamente a expressão do Design, tendo também um grande impacto visível da arte moderna no design. Havia um interesse comum em criar uma expressão visual que abrangesse o mais possível e que também fosse capaz de retratar adequadamente a abertura social do seu tempo, conectando os reformadores da publicidade gráfica com muitos outros artistas de vanguarda. Com o passar do tempo e mais especificamente a partir do século XX, a Arte começou a questionar os seus campos de ação, e o mesmo acontece com o Design. As práticas das duas vertentes começam a misturar-se e acabam por se confundir cada vez mais, como pudemos testemunhar a partir do contexto histórico previamente estabelecido (ANDRADE, 2016, p.42).

Ao longo da história do design conseguimos observar que, por várias vezes, houve um retorno à arte medieval, ou seja, à arte antes do período de mecanização, ou até um retorno a uma arte pura. Neste retorno a imaginação pessoal reina suprema, e é a fonte do processo de trabalho deste designer. Este paralelo entre o Design e a Arte foi comentado por Bernhard Bürdek da seguinte maneira:

Depois que o design, em sua suposta radicalidade na década de 1980, afastou-se dos imperativos funcionais, foi apenas uma questão de tempo para que ele se desenvolvesse definitivamente como uma aparente arte pura. O paralelismo é claro: no final da década de 1980, a arte, em grande parte, circunscreveu-se à teoria da simulação (1985) de Jean Baudrillard, uma vez que se apresentou como arte do espetáculo e da encenação. Ali o design quase se sentara no trono da arte, à qual não pertencia e onde não queria estar, como enfatizou Michael Erlhoff (1987 apus BÜRDEK, p. 64.).

Ou seja, essa aproximação faz como que o Design resgate o inconformismo e saia do seu papel principal, enquanto a Arte, ao combinar as várias técnicas do design, cria caminhos que não são oposto, mas sim complementares. Max Bruinsma também comentou sobre o mesmo, contestando:

There is in other words an ‘interest,’ which infuses the contexts, content and substance of art and inextricably links it to other cultural practices. This is not to say that there can be no notion of autonomous intervention anymore, or of ‘fundamental research’ into the formal or conceptual procedures of art. It does mean, however, that art has evolved as well: from a separate discourse, freed from interference by other interests than its own, to a discourse within the expanded field of visual culture’s paradigms of mediation and referentiality. Art has become an integral part of a pervasively mediated visual culture that informs its formal and conceptual languages and methods at root level. This, I wrote, has meanwhile become such a strong ‘meta-aspect,’ that ignoring it amounts to art becoming culturally irrelevant. (BRUINSMA, 2017)

Atualmente é-nos possível deparar com uma acrescida dificuldade de separar estas vertentes, como também se reconhecesse que essa distinção torna-se cada vez mais difusa com o acrescido desenvolvimento dos campos artísticos e por causa da influência e consequências da cultura de massa na nossa sociedade, refletindo de uma forma direta os anseios da mesma presentes no século XXI. Flusser salienta esta ideia ao afirmar que o design é o responsável pela ponte que foi estabelecida entre o mundo das artes, da técnica e das máquinas e para o autor, isso ocorre porque o design deixa clara a interação entre técnica e arte: *“E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura”* (FLUSSER, 2007, p.184).

Mas podemos entender que esta relação retrata as aspirações do homem ao longo dos séculos, que transitam entre a realidade e a virtualidade, e para quem esses constrangimentos são cada vez mais difundidos. Ao expor o trabalho de designers, artistas, artesãos e arquitetos, dá-se, ou pelo menos, tenta-se fazer entender não as limitações de cada disciplina, mas as diferentes possibilidades interativas que elas nos ofereceram ao longo do tempo.

## Fronteiras e Limites

A ramificação entre Design e Arte é bastante interessante. Ambas vertentes são campos distintos, marcados pelas suas próprias características, técnicas e práticas. Mas mesmo ao fim de tantos estudos sobre este tema a mesma pergunta permanece: O que é que as distingue?

Acredito que o Design e a Arte são campos de conhecimento adjacentes, que têm as suas ligações e as suas diferenças, ou seja, mesmo com propósitos e funções distintas, uma vez que estes se convergem, acabam por se assemelhar, entrelaçar e até fundir. Mas isso quer dizer que são o mesmo? Não. Todavia, questões sobre a relação entre Arte e Design, as suas semelhanças como diferenças, e as formas pelas quais ambas convergem, não parecem querer desaparecer, como observa Barbara Bloemink ao dizer: “*À medida que avançamos no século XXI, as distinções entre design e arte provavelmente se tornarão cada vez mais difíceis de definir. Isto porque, “a atual ascendência do design dá renovada relevância às questões relativas à validade da posição convencionalmente privilegiada da arte”* (idem).

Nesse ponto, vale a pena recordar, como os designers sentem sobre o que realmente distingue a Arte e o Design. Um dos melhores exemplos que se pode referir para este ponto é a obra de Norman Potter, *What is a designer: things, places, messages*, especificamente o capítulo *Is a designer an artist?*, que de forma bastante resumida Potter nos responde que não, um designer não pode ser considerado um artista. Este justifica que ao contrário do artista, um designer “*trabalha através e para outras pessoas, e se preocupa principalmente com os problemas delas e não com os seus*”. Já no caso do artista diz que a sua responsabilidade é “*a verdade da sua própria visão*” (POYNOR, 2005). Ou seja, Potter expõe que o designer deve lidar com questões de funcionalismo, que ele é o solucionador de problemas, fornecendo orientações para a produção do seu projeto, enquanto os artistas são livre de transformar aquilo que querem, dependendo de um feedback manual e visual que desenvolveu através da sua experiência com os materiais.

Numa perspetiva diferente, mas ao mesmo tempo similar, Alice Rawsthorn, no seu livro *Hello World, Where Design meets Life*, no capítulo titulado: *Why design is not*

*and should never be confused with art*, começa, desde logo, a fazer uma comparação entre Arte e Design ao sumariar esta relação da seguinte forma: “*art = good, design = not so good*” (RAWSTHORN, 2014, p.145). A sua justificação para esta comparação é que para Rawsthorn a Arte é intelectualmente superior ao Design, porque os artistas são livres de expressar o seu trabalho, enquanto os designers encontram várias restrições no seu trabalho.

Tendo em conta estas perspetivas podemos considerar que a fronteira entre Arte e Design é adaptável, mas ao mesmo tempo, clara. Isto porque, existe uma grande possibilidade de os designers terem passado pela fase da arte, embora tendam a afastar-se desta. Se olharmos para a Arte no Design contemporâneo e onde ela se reconcilia com a tecnologia, surgem várias questões como podemos ver ao longo desta dissertação. Aquilo que caracterizou esta irrigação fronteiriça foi o período do final da época de 1950, acompanhado do período industrial e da devastação criada pela Segunda Guerra Mundial na Europa. É neste momento que começam a despertar novos conhecimentos, novas ideologias abrindo discussões em torno da cultura, onde se misturam áreas e campos de conhecimentos diferentes como a filosofia, antropologia, economia e são colocados no centro dos debates, onde o pensamento é focado na pluralidade e fragmentação dos mesmos. Desde então, houve uma clara desagregação entre as chamadas artes liberais e artes mecânicas, transitando assim de uma arte que era somente completiva para uma arte de pura fruição. Eventualmente, o processo de intelectualização contrariou a materialização das técnicas de produção e manufatura, contribuindo assim, para a educação fragmentada entre a teoria e a prática, o que rompeu com os métodos tradicionais e vanguardistas (JÚNIOR, 2009, p.45-46).

Como já foi explicado, com o advento das máquinas, criou-se um desenvolvimento paralelo da cultura de massa, o processo de industrialização trouxe consigo uma série de consequências, assim como diversos pensamentos reformistas que denunciaram a brutalidade do mesmo. Neste contexto de perspetivas renovadas, acabou por se levar à divisão dos valores prevaletentes, impulsionando assim uma grande mudança social e com o aparecimento da tecnologia, esta mudança deflagrou moldando a cultura moderna formando uma sociedade dividida, e esta persistiu durante séculos e ainda persiste atualmente.

Mais tarde, com o aparecimento do computador, este deu origem a novas tarefas especializadas e ofícios anteriormente realizados por outros no espaço de trabalho e sob o controlo do designer, eliminando a necessidade de criar instruções detalhadas, como foi no caso do design gráfico e da tipografia. Com as ferramentas digitais, todos os tipos de trabalho de Design pode ser mais exploratório. Isto faz com que a separação entre função e visão retorne mais uma vez. Quando Donald Judd em 1993 afirmou:

A configuração e a escala da arte não podem ser transpostas para o mobiliário e a arquitetura. A intenção da arte é diferente daquela desta, que deve ser funcional. Se uma cadeira ou um edifício não é funcional, se parece ser apenas arte, é ridículo. A arte de uma cadeira não é sua semelhança com a arte, mas é em parte sua razoabilidade, utilidade e escala como cadeira... Uma obra de arte existe como ela mesma; uma cadeira existe como uma cadeira em si. E a ideia de uma cadeira não é uma cadeira. (POYNOR, 2005),

teve como propósito explicar o porquê de haver uma urgência na separação e diferenciação da Arte e do Design.

Como foi possível ver, existe uma inclinação quando estas vertentes se aproximam demais uma da outra. A relação de Arte e o Design é algo contínua, e quando ambas as vertentes podem assumir tantas formas e definições, estas deixam de fazer sentido no papel, mas abrem sempre um espaço para debate.

Dunne & Raby são um ótimo exemplo contemporâneo ao abordar esta relação entre Arte e Design, isto porque eles não se consideram artistas, mas afirmam-se como designers especulativos. Anthony Dunne e Fiona Raby usam o design como um meio para inspirar discussões e debates entre designers, indústria e público sobre as implicações sociais, culturais e éticas das tecnologias existentes e emergentes. Eles propõem um tipo de Design que pode ser usado não só para criar coisas, mas também para criar ideias. Para eles, os objetos que estes produzem, seja mobília, esculturas, ou projetos digitais, têm como objetivo projetar e explorar a forma de especular sobre o que é e pode ser possível. Por exemplo, no seu livro *Speculative Everything*, eles mostraram-nos a ideia de um restaurante com uma cozinha movida a energia solar, um relógio robótico de papel voador, uma máquina menstrual, um veículo de sementeira de nuvens, um gravador sensorial de membro fantasma e um dispositivo

de forrageamento de alimentos utilizando sintéticos. Se o Design está realmente em ascensão, essa pode ser a causa fundamental de tais preocupações, desde a década de 1960, a Arte tornou-se cada vez mais desconfiada de formas de expressão puramente visuais. Acreditam que o Design e a decoração ainda se preocupam com a estética e são vistos como objetos superficiais e vazios. De maneira oposta, o Design não está preocupado com a beleza da forma visual. Os artistas podem resistir à beleza porque é fácil demais, mas isso não muda o facto de que as pessoas cobiçam a beleza. Talvez essa ascensão implacável do Design foi a unificação gradual da Arte, no sentido pré-modernista da vida cotidiana (POYNOR, 2005).

Posto isto, tanto a Arte, como o Design, não devem ser vistas como um fenómeno excelso sobre os outros campos, nem sobre si mesmas, mas sim como uma implantação cultural, que foram desenvolvidas perante a cultura e sociedade, como o conjunto de todas as práticas normais. André Villas-Boas, explica de forma sucinta desta criação de uma fronteira de uma forma mais sucinta, que é a seguinte:

A diferenciação entre esfera artística e esfera produtiva [...] não é um dado natural, mas datado. É uma construção da modernidade, e tem origem na mecanização trazida pela primeira Revolução Industrial, no século XVIII. É aí que a esfera artística e a esfera produtiva tornam-se campos distintos - e pode-se substituir o binómio esfera artística/esfera produtiva por arte/produção, arte/técnica, arte pura/arte aplicada etc. (VILLAS-BOAS, 2003, p. 60).

É pertinente analisar esta noção que Villas-Boas partilha, de que estas duas áreas acabam por provocar esse paradigma de duas maneiras. O primeiro aspeto a ter em consideração é o facto de que o Design nasceu do campo da Arte e, principalmente, dos debates sobre o próprio estatuto da Arte, fruto dos caminhos que os artistas percorreram ao questionar os seus conceitos, práticas e a inserção social das suas atividades. Foi aos poucos desenvolvendo-se e inserindo-se no campo da produção à medida que se consolidava como disciplina. Essa mudança é paralela e decorre do desenvolvimento da arte, que entrou em crise paradigmática na viragem dos séculos XIX e XX. O segundo aspeto a considerar é que o facto de que é incorreto tomar o campo da Arte como paradigma de produção é que, por definição, a prática do Design

e esta tem um forte componente estética, mesmo se pensarmos que o Design está limitado ao design do produto (CORRÊA ET AL, 2016, p.76).

Em suma, a separação entre Design e Arte não se dá completamente em todos os casos de ambas as vertentes, mas o facto é que a prática do design não é uma prática artística ao mesmo tempo, pois envolve uma atividade produtiva, não artística.

Design não é e nem será arte. Não há justificativa para uma interpretação do design como uma atividade artística, supostamente intuitiva. A arte, através de seus arquétipos há muito hegemônicos (pintura, escultura, desenho etc.), não é a única possibilidade da experiência estética. O mundo do design está ligado ao da estética, mas não necessariamente ao da arte. (BONSIEPE, n.p, 1982)

## Conclusão

Ao traçar a trajetória deste documento e tendo a oportunidade de rever e assimilar todo o seu conteúdo, e feita a ligação de pontos, bem como fechando as perguntas em aberto sobre este tema, reacende-se os contornos traçados de ambas as disciplinas, criando uma atmosfera onde se pode questionar e tecer considerações que fundam este trabalho. Foi criado, numa primeira fase, um capítulo preliminar do tema, com o objetivo de analisar a relação entre arte e design, ao descrever e contextualizar a ligação entre os conceitos de arte e técnica, seguido pela constituição do conteúdo histórico, necessário para promover uma melhor compreensão, antes de tudo, do design em si, como também da relação entre o design e da arte, que foi desenvolvida posteriormente, para atingir o objetivo desta pesquisa. De um modo geral, abre-se um prologo da história do Design, mas também da Arte através do dilema que se detém, aludindo à tentativa de separar ambas as vertentes, pois a relação entre estas pode ser identificada pela apresentação do seu conteúdo histórico.

Foi possível compreender uma relação entre a Arte e o Design ao examinar que estes são campos opostos, mas também são complementares e praticamente inseparáveis desde o modernismo. Em outras palavras, entre Arte e Design, os limites são subtis e difusos, existe um espaço e tempo onde estes dois campos coexistem, comunicam-se, interpenetram-se, trocam-se e aumentam o seu potencial. A função prática é aquilo que, para vários, separa o Design da Arte, por sua vez a questão estética unifica e confunde ambas. A recursividade desta tem sido observada, tanto no campo do Design, como o da Arte desde a antiguidade até aos dias de hoje. Com isto e para reforçar esta ideia, exponho mais uma vez a afirmação de Michael Erlhoff: *"Design que, diferentemente da arte, precisa de fundamentação prática. acha-se principalmente em quatro afirmações: como ser social, funcional, significativo e objetivo"*.

O Design e a Arte sempre caminharam juntos e esta convergência permitiu desenvolver processos voltados para a perceção e resolução de novos problemas.

Design não é arte, como definimos arte. Considero uma coisa orgânica no sentido social, cultural e económico. Não considero uma coisa especial. As pessoas vêem coisas que fiz e não sabem que fui eu e eu acho ótimo. A busca da perfeição é o caminho do design. (WOLLNER, 1982)

Afinal, estes são domínios que são distintos? Sim, são. São domínios que se entrecruzam? Sim, porque como foi visto o design nasceu do progresso artístico. São domínios que andam juntos? Quase sempre. Mas se Design pode ser considerado Arte? Não, pois são disciplinas diferentes. Arte é arte; Design é design, mas estarão sempre juntos.

O Design está historicamente associado às artes aplicadas, ou seja, a diferentes modos de produção artística orientados para a vida cotidiana, criando objetos de uso comum, incluindo arquitetura, artes decorativas, peças de artes gráficas e outros. Em outras palavras, beneficia de todo o tipo de arte, entra em diálogo com ela para criar modelos e protótipos que são a origem de todo o tipo de produto artístico voltado para a vida que está inserido na sociedade industrial, vínculo presente da relação entre arte, indústria e os mercados de consumo.

Arte e Design convivem como também se desencontram, estes permanecem em constante adaptação e metamorfose de acordo com a época e contexto histórico, o que os torna atuais independentemente dessas questões. Na verdade, ambos são fruto das condições sociais, culturais e económicas em que se formaram. Eles surgem de um desejo semelhante de criar que pode ser visto de duas formas: produzir objetos para contemplação e produzir objetos para uso.

Desde a sua conceção, este trabalho nunca foi pensado para depreender que o Design é Arte ou vice-versa. Claramente, existe uma fronteira entre estes dois campos, portanto, dentro de uma visão positiva a qual fomos adaptados, cada coisa tem a sua função e significado. De facto, o foco deste estudo foi mensurar a relação entre o Design e a Arte, que é indiscutivelmente factual tanto no contexto histórico quanto no contemporâneo. A Arte e o Design podem redirecionar o nosso interesse, a nossa atenção e iniciar conversas sobre modos de vida que nos reconectam com o mundo natural. Através da fusão técnica e metodológica, entre a Arte e o Design, existe uma constante evolução dos processos, técnicas e materiais que são usados, criando

infinitas possibilidades para os artistas e designers. A combinação destes dois campos facilitou e melhorou várias experiências culturais que acabaram por mudar o mundo.

# Bibliografia

Abreu, R. (2017). *Estilo Internacional*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [http://esc-joseregio.pt/wp-content/uploads/2017/06/M9\\_ESTILO-INTERNACIONAL\\_PWP.pdf](http://esc-joseregio.pt/wp-content/uploads/2017/06/M9_ESTILO-INTERNACIONAL_PWP.pdf)

Aley, (2013). *As principais diferenças entre a arte e o design*. Acedido em: 16 de novembro de 2021, em: <https://www.printi.com.br/blog/principais-diferencas-entre-arte-e-o-design>

Andrade, H. (2016). *Design e Arte: A Batalha Épica*. Tese de Licenciatura em Design. Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste. Acedido em: 05 de novembro de 2021, em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31484/1/ANDRADE%2c%20Hozanilson%20Ramos%20de.pdf>

Barnard, M. (1998). *Art, Design and Visual Culture: An Introduction*. 1ª edição, Palgrave Macmillan. Londres. Acedido em: 05 de novembro de 2021, em: [https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=5SFIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=art+design+and+visual+culture&ots=y pbgJ73ZwJ&sig=CNiIcHZshXPaliGaWTh8UMsW10&redir\\_esc=y#v=onpage&q=art%20design%20and%20visual%20culture&f=false](https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=5SFIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=art+design+and+visual+culture&ots=y pbgJ73ZwJ&sig=CNiIcHZshXPaliGaWTh8UMsW10&redir_esc=y#v=onpage&q=art%20design%20and%20visual%20culture&f=false)

Belchior, C., & Ribeiro, R. (2014). *Design & Arte: entre os limites e as interseções*. Acedido em: 05 de novembro de 2021, em: [https://www.academia.edu/10160611/Livro\\_Design\\_and\\_Arte\\_entre\\_os\\_limites\\_e\\_as\\_intApelido,%20A.%20A.%20\(2010a\).%20T%C3%ADtulo%20do%20livro/artigo%20erse%C3%A7%C3%B5es](https://www.academia.edu/10160611/Livro_Design_and_Arte_entre_os_limites_e_as_intApelido,%20A.%20A.%20(2010a).%20T%C3%ADtulo%20do%20livro/artigo%20erse%C3%A7%C3%B5es)

Bosi, A. (1986). *Reflexões sobre a Arte*. 2ª edição, Editora Átira. São Paulo. Acedido em: 13 de novembro de 2021, em: <http://joinville.ifsc.edu.br/~luciana.cesconetto/Ensino/M%C3%B3dulo%207/Reflex%C3%B5es%20sobre%20a%20arte%20-%20Alfredo%20Bosi.pdf>

Bürdek, B. (2006). *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. 1ª edição, Editora Edgard Blücher Ltda. São Paulo.

Chantry, A. (2015). *Art Chantry Speaks: A Heretic's History of 20th Century Graphic Design*. Feral House.

Chora, S. (2012). *Arte e Design – A História de uma Relação*. Dissertação de Mestrado em Design. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias – Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação. Acedido em: 19 de setembro de 2022.

Corrêa, G., & Rossi, L. (2016). *DESIGN É ARTE?* Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Acedido em: 5 de novembro de 2021, em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0006.pdf>

Denis, R. (2000). *Uma Introdução à História do Design*. 1ª edição, Editora Edgard Blücher Ltda. São Paulo. Acedido em: 5 de novembro de 2021, em: [https://www.academia.edu/26198140/Uma\\_Introdu%C3%A7%C3%A3o\\_%C3%A0\\_Hist%C3%B3ria\\_do\\_Design\\_Rafael\\_Cardoso\\_Denis](https://www.academia.edu/26198140/Uma_Introdu%C3%A7%C3%A3o_%C3%A0_Hist%C3%B3ria_do_Design_Rafael_Cardoso_Denis)

Denker, S. (1982). *De Stijl: 1917-1931, Visions of Utopia*. Art Journal, Vol. 42, No. 3, Earthworks: Past and Present (Autumn, 1982). College Art Association. Acedido em: 5 de novembro de 2021, em: <https://www.jstor.org/stable/776588>

Design Addict. (s.d.). *The Italian Radical Design Mouvement*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://designaddict.com/the-italian-radical-design-mouvement/>

Deutscher-Werkbund.de. (s.d.). *Histórico do Werkbund*. Acedido em: 22 de fevereiro de 2022, em: <https://www.deutscher-werkbund.de/wir-im-dwb/werkbund-geschichte/>

Fagundes, D. (2016). *Micro-utopias: Notas sobre radical e critical design*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://www.archdaily.com.br/br/795341/micro-utopias-notas-sobre-radical-e-critical-design>

Fallan, K. (2010). *Design History: Understanding Theory and Method*. 1ª edição, Berg. Nova Iorque. Acedido em: 5 de novembro de 2021, em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=l5KAESLflGoC&oi=fnd&pg=PP6&dq=design+history&ots=XO6gJPO>

<ZOa&sig=a6NoyoqV5Oueqheo4Xy83kuzgc#v=onepage&q=design%20history&f=false>

Figueiredo, L., Faria, J., Meirelles, J., & Navalon, E. (s.d.). *Design e arte durante os anos 60 e 80: Pop, Op, Psicodelismo, Anti-Design e Radical Design*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://docplayer.com.br/16975106-Design-e-arte-durante-os-anos-60-e-80-pop-op-psicodelismo-anti-design-e-radical-design.html>

Flusser, V. (1999). *The Shape Of Things - A Philosophy Of Design*. Reaktion Books. Londres. Acedido em: 27 de janeiro de 2022.

Forty, A. (1986). *Objetos de Desejo*. 1ª edição, Cameron Books. Escócia. Acedido em: 6 de maio de 2022.

Francastel, P. (2000). *Art and Technology in the Nineteenth and Twentieth Centuries*. Zone Books. Nova Iorque. Acedido em: 8 de maio de 2022.

Giselle, E. (2013). *The Digital Revolution of Design*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://www.loopinsight.com/magazine/issue-3/the-digital-revolution-of-design/>

Graphic Design History, (2012). Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <http://www.designhistory.org/index.html>

Imbroisi, M., & Martins, S. (2022). *Construtivismo Russo: História das Artes*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/abstracionismo-geometrico/construtivismo-russo/>

Júnior, H. (2009). *Entre arte e design: Sobre afectos e afecções na obra de Guto Lacaz*. Dissertação de Pós-graduação em Artes Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Acedido em: 13 de novembro de 2021, em: <http://www.gutolacaz.com.br/artes/textos/ArteDesign.pdf>

Lupton, E., & Miller J. A. (2019). *O ABC da Bauhaus: A Bauhaus e a Teoria do Design*. Editora GG. São Paulo. Acedido em: 27 de novembro de 2021.

Maldonado, T. (1999). *Design Industrial*. 2ª reimpressão, Edições 70. Coimbra. Acedido em: 6 de maio de 2022.

Maia, M. (2011). *O QUE É O DESIGN? A dimensão cognitiva da actividade de design: os designers nas organizações portuguesas de Design*. Tese de Doutoramento em Sociologia Económica e das Organizações, Universidade Técnica de Lisboa – Instituto Superior de Economia e Gestão. Acedido em: 16 de novembro de 2021, em: <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/4238>

Meggs, P., & Purvis, A. (2016). *Meggs' History of Graphic Design*. 5ª edição, John Wiley & Sons, Inc. Nova Jérsea. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=YxUWCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP10&dq=design+history&ots=U38HDm1qRm&sig=3CJCI4ClQuhwaDeIjJqwPdlXTCw#v=onepage&q&f=false>

Morris, W. (s.d). *As Artes Menos e Outros Ensaios: Arte e Seus Produtores*. Antígona. Lisboa. Acedido em: 27 de janeiro de 2022.

Mumford, L. (1951). *Art and Technics*. Columbia University Press. Nova Iorque. Acedido em: 6 de maio de 2022.

Munari, B. (1966). *Design as Art*. Penguin Random House. Reino Unido. Acedido em: 21 de setembro de 2021.

Óculos, R. (2017). *O design na arte e a arte no design: Existem limites?* Acedido em: 16 de novembro de 2021, em: <https://glassesfox.medium.com/o-design-na-arte-e-a-arte-no-design-d3caf92ac1b>

Op-Art.co.uk. (s.d.). *Op Art History Part I: A History of Perspective in Art*. Acedido em: 22 de fevereiro de 2022, em: <http://www.op-art.co.uk/history/perspective/>

Op-Art.co.uk. (s.d.). *Op Art History Part II: 'Modern art'*. Acedido em: 22 de fevereiro de 2022, em: <http://www.op-art.co.uk/history/op-art-history-part-ii/>

Op-Art.co.uk. (s.d.). *Op Art History Part III: Origins and Influences on Op Art*. Acedido em: 22 de fevereiro de 2022, em: <http://www.op-art.co.uk/history/op-art-history-part-iii/>

Papanek, V. (1972-1973). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Bantam Books. Nova Iorque. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em:

[https://monoskop.org/images/f/f8/Papanek\\_Victor\\_Design\\_for\\_the\\_Real\\_World.pdf](https://monoskop.org/images/f/f8/Papanek_Victor_Design_for_the_Real_World.pdf)

Papoca, A. (2021). *Estilo Internacional: Como Surgiu Este Gênero De Vanguarda?* Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://laart.art.br/blog/estilo-internacional/>

Pipes, A. (2003). *Foundations of Art and Design*. Laurance King Publishing. Londres. Acedido em: 16 de novembro de 2021, em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=YKv\\_7zI4z2QC&oi=fnd&pg=PA8&dq=art+and+design&ots=9X53XoLdFo&sig=LjovABPXoYeX4V\\_GKK4LRHgIuTU#v=onepage&q=art%20and%20design&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=YKv_7zI4z2QC&oi=fnd&pg=PA8&dq=art+and+design&ots=9X53XoLdFo&sig=LjovABPXoYeX4V_GKK4LRHgIuTU#v=onepage&q=art%20and%20design&f=false)

Porto Editora. (s.d). *Jugendstil na Infopédia*. Porto: Porto Editora. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [https://www.infopedia.pt/\\$jugendstil](https://www.infopedia.pt/$jugendstil)

Potter, N. (2002). *What is a designer*. 4ª edição, Hyphen Press. Londres. Acedido em: 6 de maio de 2022.

Poynor, R. (2005). *Art's Little Brother*. Acedido em: 6 de maio de 2022, em: <https://www.iconeye.com/icon-023-may-2005/arts-little-brother-icon-023-may-2005>

Poynor, R. (2010). *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-Modernismo*. Bookman Companhia Editora Ltda. Acedido em: 30 de maio de 2022, em: <https://archive.org/details/nomorerulesgraphoOpoyno/page/n5/mode/2up>

Rawsthorn, A. (2013). *Hello World: Where Design Meets Life*. 1ª edição, The Overlook Press, Peter Mayer Publishers, Inc. Nova Iorque. Acedido em: 27 de janeiro de 2022.

Revista FAMECOS, Porto Alegre nº13, (2000). *Design gráfico e pós-modernidade*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/view/3088/2364>

Schneider, B. (2010). *DESIGN – UMA INTRODUÇÃO: O Design no Contexto Social, Cultural e Econômico*. 1ª edição, Blucher. Brasil. Acedido em: 27 de janeiro de 2022.

Silva, J. (2005). *O desenvolvimento do design e a evolução do pensamento artístico na Europa até o início do século XX*. Dissertação de Mestrado da área de Arquitetura, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/13939>

S.N. (s.d.). *De Stijl*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2011/05/De-Stijl.pdf>

S.N., (2011). *Arte/Design: Marc Le Bot*. Acedido em: 13 de novembro de 2021, em: <https://www.scielo.br/j/ars/a/mWrPFKYyYSH7xrsbwdqHXbc/?lang=pt>

Sniker, T. (2009). *O diálogo entre o Design e a Arte na sociedade de consumo: Do uso ao valor de seleção*. Dissertação de Pós-graduação em Artes Visuais Especializado em Poéticas Visuais, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-25102010-172500/publico/5535378.pdf>

Stolarski, A. (2012). *Design e Arte: Campo Minado*. Dissertação de Pós-Graduação da área de concentração Projeto, Espaço e Cultura, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16136/tde-08082012-145751/publico/dissertacao\\_stolarski\\_original.pdf](https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16136/tde-08082012-145751/publico/dissertacao_stolarski_original.pdf)

Velez Estêvão, S. (2016). *Design, Comunicação e Modelação do Mundo - Um estudo da condição do design de comunicação a partir do pensamento de Vilém Flusser*. Tese de Doutorado em Belas-Artes, Especialidade de Design de Comunicação. Universidade de Lisboa - Faculdade de Belas-Artes. Acedido em: 6 de maio de 2022.

Villas-Boas, A. (2007). *O que é e o que nunca foi design gráfico*. 6ª edição, 2AB Editora. Brasil. Acedido em: 5 de novembro de 2021, em:

[https://www.academia.edu/32228911/O que %C3%A9 e o que nunca foi design gr%C3%A1fico Andr%C3%A9 Villas Boas](https://www.academia.edu/32228911/O_que_%C3%A9_e_o_que_nunca_foi_design_gr%C3%A1fico_Andr%C3%A9_Villas_Boas)

Vinícius, P. (2017). *Design não é arte!* Acedido em: 16 de novembro de 2021, em: <https://designculture.com.br/design-nao-e-arte>

Wam Fandom. (s.d.). *Digital Revolution in Design*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [https://wam.fandom.com/wiki/Digital\\_Revolution\\_in\\_Design](https://wam.fandom.com/wiki/Digital_Revolution_in_Design)

Wikipédia. (s.d.). *Construtivismo Russo*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Construtivismo\\_russo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Construtivismo_russo)

Wikipédia. (s.d.). *International Style*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/International\\_style](https://pt.wikipedia.org/wiki/International_style)

Wikipédia. (s.d.). *Memphis Group*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Memphis\\_Group](https://en.wikipedia.org/wiki/Memphis_Group)

Wikipédia. (s.d.). *Revolução Industrial*. Acedido em: 27 de janeiro de 2022, em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Revolu%C3%A7%C3%A3o\\_Industrial](https://pt.wikipedia.org/wiki/Revolu%C3%A7%C3%A3o_Industrial)