



## DESIGN É ARTE?

Glaucinei Rodrigues Corrêa  
Universidade Federal de Minas Gerais  
glaucinei@ufmg.br

Lucas Rossi  
Universidade Federal de Minas Gerais  
lucasrossi3@gmail.com

---

**Resumo:** Este artigo aborda as relações intrínsecas entre a arte e o design. Tem como objetivo principal investigar essas duas áreas e compreender até que ponto elas se aproximam, se afastam e se confundem. O método de pesquisa consistiu na análise de bibliografia selecionada sobre arte e design; visita à mostras, exposições e debates sobre arte e design; diálogo com profissionais do design e da arte; entre outras reflexões. Conclui-se que tentar estabelecer limites por meio da generalização dessas duas áreas, além de não se mostrar como solução, pode se tornar uma “armadilha”. Entende-se que o mais adequado é tentar compreender o design no plural, ou seja, como “designs”, devido à variedade, pluralidade e diversidade de situações e possibilidades pelas quais essa área pode ser exercida.

**Palavras-chave:** arte, design, técnica.

**Abstract:** *This article discusses the intrinsic relationship between art and design. Its main goal is to investigate these two areas and to understand to what extent they to approach, move away and disappear. The research method was based on bibliography analysis of art and design; visit to shows, exhibitions and debates on art and design; dialogue with professional from design and art; among other considerations. It is concluded that trying to establish limits through the generalization of these two areas, and does not show how solution, can become a "trap". It is understood that the most appropriate is to try to understand them in the plural as "designs", because of the variety, plurality and diversity of situations and possibilities with which it can be exercised.*

**Keywords:** *art, design, technique.*

## 1. INTRODUÇÃO

Em cada década dos quase 150 anos do design moderno e dos milhares de anos das artes, estabelecer relação entre essas duas áreas tanto é possível como são profundos e complexos os caminhos a serem desbravados. São tantas as informações disponíveis sobre arte e design que podemos traçar paralelos e divergências partindo de variados pontos de vista: cronologia histórica, origem etimológica, contexto social, político e econômico, obras de artistas multimídia, entre outros.

Muitos autores debruçaram-se sobre o assunto a fim de criar parâmetros, definir conceitos, suscitar dúvidas, especular e abrir caminhos dos mais diversos em ambos os campos. Os conceitos de arte e em arte, especialmente as artes plásticas, têm suas ideias discutidas há séculos e com importante consistência, enquanto que os conceitos de design, em especial o design industrial e suas relações com a arte, têm uma história recente.

Júnior (2009, p. 44), ao pesquisar sobre o artista multimídia Guto Lacaz, argumenta que "oficialmente, arte e design são campos distintos e delimitados", mas questiona: "existe uma fronteira capaz de separá-los por completo? Um limite ou contorno que define exatamente o que é arte e o que é design na contemporaneidade?". Segundo ele, buscar definições e marcar territórios separados para arte e design tem-se mostrado soluções não muito eficientes quando pensamos nas relações interdisciplinares de ambas, tendo em vista que seus limites, em alguns casos, são tênues e difusos. Atualmente, poderíamos acrescentar também: quais são as relações de interseção dessas áreas?

A polêmica questão "design é arte?" chega à atualidade acompanhada das perguntas "afinal, o que é arte?" e "o que é design?". Não se trata, entretanto, de simplesmente formular conceitos para satisfazer-se com uma resposta. Uma das possibilidades é fomentar uma discussão através de análises dos autores que vêm contribuindo com o assunto. Autores esses que hora refletem em seus textos os pensamentos do contexto histórico em que vivem ou viveram, hora escrevem além do seu tempo-espaço e fazem suas ideias parecerem frescas, atualmente, e destituídas de qualquer censura regimental.

Entende-se que a música, a dança, o cinema, a literatura, o teatro, entre outras manifestações, fazem parte da arte. Porém, neste artigo, para efeito de estabelecer comparações mais próximas com o design, quando nos referirmos à arte, o foco será sempre nas artes plásticas: pintura, escultura, instalação, artes visuais.

Este artigo aborda as relações intrínsecas e históricas entre a arte e o design e tem como objetivo geral investigar essas duas áreas e compreender até que ponto elas se aproximam, se afastam ou se tornam uma só.

O método de pesquisa consistiu na análise de bibliografia selecionada sobre arte e design, a qual foi a base de estímulo das discussões apresentadas. Como complemento prático às leituras, realizou-se visitas à mostras, participação em exposições e debates sobre arte e design, as quais contribuíram para a expansão de conceitos e ideias. Além disso realizou-se diálogos com profissionais do design e da arte.

## 2. A ARTE

A arte é uma atividade fundamental do ser humano. Desde a Pré-História, para Bosi (1986, p. 8), a arte tem representado esse papel ao produzir objetos e levar o receptor da obra a estados psíquicos com sentidos inesgotáveis. Para ele, arte é construção, é conhecimento, é expressão. É o fazer mudando a forma. Produção e trabalho. Assim, desde que conduzida a um fim de modo regular, qualquer atividade humana, segundo o autor, pode ser classificada como artística.

Segundo Kowalski<sup>1</sup> (1977), a arte é uma hipótese pessoal que é a seguir verificada pela sociedade. Se esta não se interessa, o artista cria coisas e as coloca no mundo. Estas coisas podem ou não se transformar em necessidades para o público, dependendo de seu maior ou menor interesse. O que o autor quer dizer é que a arte tem uma função social desde o início. Mas é o público que permitirá à arte cumprir sua destinação social.

Mumford (1986, p. 20) formulou que a arte, para além de uma necessidade humana, dialoga com outra característica típica do homem, a capacidade de criar símbolos. Capaz de despertar sentimentos ocultos no espectador, tornando-o consciente, a arte representa o interior subjetivo do homem. Para Mumford (1986), a tentativa de dar forma concreta e pública a essas emoções que a arte evoca, tal como sentimentos, intuições e valores da vida, é o lado romântico da arte. Costella (1997, p. 33) contrapõe afirmando que o conteúdo da obra de arte não diz respeito apenas ao fato e ao sentimento. Ela é mais do que isso e, como tal, para ser um meio de transmissão, expressão e liberação de sentimentos ocultos do espectador, a obra é resultado de um labor técnico.

Atentando ao ponto de vista técnico, uma obra de arte é o resultado de uma união harmoniosa de elementos materiais e imateriais que o artista lança mão na sua realização. É a tela e a competência necessária para pintar, é a madeira e a habilidade para esculpir, é o piano e o engenho musical, é a palavra e a inspiração poética. É o material utilizado - a tela, a madeira, o piano ou a palavra - aliado à teoria. Regras e segredos que definem o bom uso dos materiais escolhidos (COSTELLA, 1997, p. 33).

Nesse mesmo sentido, Francastel (2000, p. 276) já anunciava, em 1956, que a arte deixava de "sublinhar a especificidade de formas reservadas a certas categorias restritas de pessoas" e passava a exaltar a generalidade das percepções e das mensagens. Ele resume a arte como uma constituinte de "um dos laços que torna possível, a homens que nem no tempo nem no espaço se encontram, o acordo sobre certas noções, através da significação conhecida de certos signos" (p. 280).

Gombrich (2012) rejeita o teor fetichista que a 'Arte', com A maiúsculo, ganhou. Para ele "não existe realmente a que se possa dar o nome Arte. Existem somente artistas":

Outrora, eram homens que apanhavam um punhado de terra colorida e com ela modelavam toscamente as formas de um bisão na parede de uma caverna; hoje, alguns compram suas tintas e desenham cartazes para tapumes; eles faziam e fazem muitas outras coisas. Não prejudica ninguém dar o nome de arte a todas essas atividades, desde que se conserve em mente que tal palavra pode significar coisas muito diversas, em tempos e lugares diferentes, e que Arte com A maiúsculo não existe (GOMBRICH, 2012, p. 15).

---

<sup>1</sup> Citado por Frederico Moraes em "Arte é o que eu e você chamamos arte: 801 definições sobre arte e o sistema da arte." Rio de Janeiro: Record, 1998, p. 173.

E como que legitimando o caráter livre da arte, Morais (1998)<sup>2</sup> desapropria a arte dos museus, das galerias de arte, dos colecionadores e até mesmo dos artistas. Para ele "a arte não pertence a ninguém, isto é, ela pertence a todos. A arte é um bem comum do cidadão, da humanidade".

Waltércio Caldas Jr<sup>3</sup> (MORAIS, 1998, p. 33) entra no jogo das definições e se auto responde, se desfazendo de qualquer problematização histórica e se propondo a não criar uma definição ligada a estilos, escolas ou academias: "Isto é arte? Arte é isso".

### 3. O DESIGN

"O design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial", definiu Cardoso (2012, p. 15) a área que, segundo ele mesmo, tende ao infinito por ser capaz de articular e dialogar com diferentes áreas do conhecimento, em um campo cada vez mais ampliado. O design tende a ser flexível e de natureza interdisciplinar, se encaixa em um fenômeno humano bem mais abrangente: o processo de projetar e de fabricar objetos (CARDOSO, 1998).

A emergência da sociedade de massas fez com que o valor de uso de um produto fosse superado pelo valor de posse. Mesmo um produto seriado carrega em si mais do que a pura e simples funcionalidade. Mas a produção em massa desencadeada pela Revolução Industrial, que imprimia um desenvolvimento tecnológico sem precedentes até então e que utilizou do sistema de fábricas para desenvolver novos processos de produção, novas máquinas e novos materiais, hoje está muito mais atenta à produção flexível para atender à demanda por diferenciação (CARDOSO, 2012, p. 17).

Souza (2008, p. 29) resume a questão afirmando que "o design moderno é a atividade praticada visando o projeto de produtos industriais ou produtos que utilizem processos decorrentes do desenvolvimento tecnológico pós Revolução Industrial." E Villas-Boas (2003, p. 30) corrobora argumentando que a noção do design – gráfico ou industrial – refere-se diretamente ao início da industrialização e das demandas da nova sociedade.

A noção de que design é projeto (CARDOSO, 2012; MORAES, 1997; SOUZA, 2008; VILLAS-BOAS, 2003; entre outros) é cada vez mais presente. Projeto, como origem de todo artefato<sup>4</sup>, carrega em si responsabilidades:

Seu propósito maior é embutir significados aos objetos: codificá-los com valores e informações que poderão ser depreendidos tanto pelo uso quanto pela aparência. Por meio da visualidade, o design é capaz de sugerir atitudes, estimular comportamentos e equacionar problemas complexos (CARDOSO, 2012, p. 117).

Bonsiepe (2011, p. 18) caracteriza o designer como "estrategista das aparências, dos fenômenos que experimentamos mediante nossos sentidos", por considerar o

---

<sup>2</sup> Entrevista de Frederico Morais para Marília Andrés Ribeiro. Revista UFMG. v. 20, n 1, p 336-351. Belo Horizonte, jan./jun. 2013.

<sup>3</sup> 1982 - Escultor, desenhista, artista gráfico e cenógrafo.

<sup>4</sup> Rafael Cardoso (2012, p. 47) define artefato como "objeto feito pela incidência da ação humana sobre a matéria-prima: em outras palavras, por meio da fabricação. Sua raiz etimológica está no latim *arte factus*, "feito com arte"; e ela está na origem do termo "artificial", ou seja: tudo aquilo que não é natural".

trabalho em design, quase sempre, visível. Atentando para o fim comercial, no qual o design incorpora, Schneider (2010, p. 18) destaca a relação integrada da estética na produção e no comércio de produtos e na prestação de serviços, com o objetivo de incentivar as vendas. Assim, o design está na linha de frente quando o assunto é uma empresa defender a própria posição no mercado diante dos concorrentes e ter um capital bem sucedido. Os impactos de um "bom design" podem ser fundamentais para o sucesso de uma marca, produto, empreendimento, carreira etc. E os impactos só serão perceptíveis quando o principal interessado for atingido de forma eficaz e clara: o consumidor:

O design traduz em signos as funções de caráter pragmático, semântico e efetivo de um objeto de uso, de forma que eles sejam entendidos pelos usuários numa interpretação congenial. [...] Design é transformação. O design contribui para que objetos e imagens tenham um efeito duradouro sobre os receptores. O design tem poder de interpretação (SCHNEIDER, 2010, p. 197).

Niemeyer (2007, p. 24) cita Lamartine Oberg, que em 1962 observou que o design era compreendido a partir de três tipos distintos de prática e conhecimento: (1) o design como atividade artística, onde o profissional é valorizado como artífice; (2) o design como um invento, em que o projeto tem prioridade e compromisso com o processo de fabricação e o uso da tecnologia; e por fim (3) o design como coordenação, marcado pela interdisciplinaridade e com o objetivo de integrar diferentes especialidades e dominar todo o processo, da criação à produção. Maldonado (1999, p. 14), quase 40 anos depois, argumenta que "projetar a forma significa coordenar, integrar e articular todos aqueles fatores que, de uma maneira ou de outra, participam no processo constitutivo da forma de um produto". Segundo ele, os fatores de um processo de design só são válidos se condicionados pela manifestação da produção e do consumo em uma sociedade. Portanto, para Maldonado, deve-se admitir que o design industrial não é uma atividade autônoma<sup>5</sup>:

Embora as suas opções possam parecer livres, e talvez por vezes o sejam, trata-se sempre de opções feitas no contexto de um sistema de prioridades preestabelecidas com bastante rigidez. Em última análise, é este sistema de prioridades que regula o design industrial (MALDONADO, 1999, p. 14).

Maldonado (1999, p. 15) conclui que a definição de design industrial deveria ser maleável e adequar-se aos contextos particulares em que se desenvolve a atividade. Agrupar definições auxiliares capazes de refletir a diversidade dos contextos em que o design se insere não diminuiria, segundo ele, a validade do conjunto envolvendo design, indústria, aspectos sociais, aspectos econômicos etc.

Segundo Cardoso (1998, p. 22-23), o design pode ser entendido como o resultado de três processos históricos que ocorreram de modo interligado entre os séculos XIX e XX: (1) a industrialização: as fábricas e a distribuição de bens em prol da diversificação de produtos e consumidores; (2) a urbanização moderna: a formação de grandes metrópoles que concentram grande parte da população e (3) a globalização:

---

<sup>5</sup> Júnior (2009, p.34) também afirma que o design não é uma atividade autônoma: "Os produtos do design não podem ser totalmente compreendidos fora dos contextos social, econômico, político, cultural e tecnológico que levaram à sua concepção e realização. A história do design é também a história das sociedades."

integração dos mais diferentes sistemas, como comércio, transporte, comunicação, financeiro e jurídico. As várias ramificações do termo "design" surgiram para "preencher os intervalos e separações entre as partes, suprimindo lacunas com projeto e interstícios com interfaces".

Analisando o contexto atual em que o design se insere, Bonsiepe argumenta:

O design se distanciou cada vez mais da ideia de 'solução inteligente de problemas' e se aproximou do efêmero, da moda, do obsoletismo rápido - a essência da moda é a obsolescência rápida -, do jogo estético-formal, da glamourização do mundo dos objetos. Frequentemente, hoje em dia, design é associado a objetos caros, pouco práticos, divertidos, com formas rebuscadas e gamas cromáticas chamativas (BONSIEPE, 2011, p. 18).

Entende-se que o design é uma atividade que lida com a configuração, com o propósito de dar forma, seja a um objeto, a uma marca ou mesmo a um serviço. Conforme argumentam Corrêa e Castro (2013), o design é uma atividade estratégica, multidisciplinar e complexa:

O design é uma atividade estratégica porque lida com a tomada de decisões nas empresas e nos escritórios de design, que definem o que estará disponível para o consumo da sociedade, as decisões sobre as configurações do produto: para quem se destinará (usuário, público-alvo), o que será desenvolvido/projetado (tipo, estilo, tamanho, forma), determinações do ciclo de vida (insumos, tecnologias, manutenções, reciclagem); e tantas outras decisões que fazem parte do processo. [...] O design é multidisciplinar porque o designer não trabalha sozinho, salvo algumas exceções. O mais comum é haver interação e integração com outras áreas do conhecimento, como engenharia, economia, sociologia, antropologia e arte. A contribuição de cada uma no processo dependerá de uma série de fatores, como do porte da empresa; da vontade e decisão dos empresários; do tipo de projeto; do tipo de produto; do mercado onde a empresa atua; e dos profissionais envolvidos no desenvolvimento do produto. Por fim, a atividade de design é complexa porque está envolvida com características e pré-requisitos que devem atender a uma série de fatores em relação às necessidades dos usuários, das empresas e do mercado que dizem respeito aos aspectos funcionais, ergonômicos, produtivos, construtivos, sociais, simbólicos, econômicos, culturais e materiais. (CORRÊA e CASTRO, 2013, p. 3).

#### **4. SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE O DESIGN E A ARTE**

Dorfles (2012, p. 107) argumenta que o objeto industrial é derivado de um objeto artesanal primitivo e arcaico como uma extensão das artes particulares do indivíduo. Esse objeto criado para uso particular foi, posteriormente, transformado num objeto padronizado para uso coletivo. Aliado a isso ele agrupa o comportamento da máquina e da Revolução Industrial no surgimento de uma nova categoria de objetos, diferentes dos objetos artesanais e destinada a substituí-la. Porém, ele ressalta que o crescimento das artes conhecidas como "conceituais" demonstra uma tendência, ou um impulso, para mais uma "revolta" contra a máquina e a indústria:

Não há dúvidas que muitas destas formas artísticas baseadas mais na enunciação de um conceito, de uma "metáfora visível", do que na realização de verdadeiros objetos (paralelamente a estas formas que assinalam um retorno à natureza uma recuperação de ações e situações naturais) servem para indicar, de certo modo, uma recusa ao mundo mecanizado e padronizado da civilização tecnológica, em

que, indubitavelmente, o objeto criado pelo *design* é um dos principais expoentes (DORFLES, 2012, p. 43-44).

Em outro momento Dorfles (2012, p. 100) afirma que, no futuro, a área de atuação do design na sociedade deverá alcançar, ou até superar, limites desconhecidos sem, porém, eliminar "o que ainda queremos chamar *arte*".

Villas-Boas (2003, p. 60) é categórico ao afirmar que "contemporaneamente, o exercício do design não é uma prática artística, porque está ligado à esfera produtiva, e não à esfera artística." Ele continua argumentando que "por mais difícil que seja, na contemporaneidade, afirmar que isso ou aquilo é ou não é arte" a diferenciação entre "a esfera artística e a esfera produtiva" é um dado histórico:

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 binômio esfera artística/esfera produtiva por arte/produção, arte/técnica, arte pura/arte aplicada etc. (VILLAS-BOAS, 2003, p. 60).

A diferenciação entre arte e design também é um assunto abordado por Souza (2008, p. 40) quando argumenta que o design é uma área autônoma e não deriva da arquitetura ou da arte. Segundo ele, a técnica e o design resultam de um desenvolvimento próprio e influenciado pela produção capitalista e industrial.

Maldonado (1999, p. 11), por sua vez, questiona as ambiguidades contidas nas definições padrões do termo *design*. Se por design industrial entende-se a concepção de objetos para fabricação industrial, na mais simplista das definições, implicitamente coloca todos os objetos não fabricados industrialmente fora do design industrial. Definições como essa, segundo o autor, pretendem mostrar "a confusão entre design industrial e artesanato, ou, pior ainda, entre design industrial e arte aplicada". Essa distinção teve importância no início do desenvolvimento do design industrial e ainda hoje é considerada por alguns.

Chilvers (1996, p. 269) aponta o termo "arte industrial" englobando todo projeto de objetos produzidos na indústria, de tampinhas de garrafa a aviões supersônicos. Assim como "desenho industrial", o termo arte industrial apresenta, segundo ele, vantagens em relação às designações arte aplicada e artes decorativas, que carregam uma conotação de artificialismo ou preciosismo e cujo domínio é, a um só tempo, mais restrito e mais extenso que o da "arte industrial".

Chauí (1997, p. 318) ilustra a síntese entre a arte e a técnica com três manifestações contemporâneas: a fotografia, o cinema e o design. A fotografia e o cinema surgem "como técnicas de reprodução da realidade" e tornam-se "interpretações da realidade e artes de expressão". O design introduz as artes no desenho e nos projetos de objetos técnicos e de utensílios cotidianos e são cada vez menores as fronteiras entre arte e técnica. A distinção entre objetos de arte e objetos industriais está na finalidade de cada um, segundo a autora:

[...] em nossa sociedade industrial, ainda é possível distinguir as obras de arte e os objetos técnicos produzidos a partir do *design* e com a preocupação de serem belos. A diferença está em que a finalidade desses objetos é funcional, isto é, os materiais e as formas estão subordinados à função que devem preencher. [...] Da

obra de arte, porém, não se espera nem se exige funcionalidade, havendo nela plena liberdade para lidar com formas e materiais (CHAUI, 1997, p. 318).

Por outro lado, Cardoso (2012, p. 245-246) ao argumentar sobre um dos valores do design, a inventividade de linguagem, relata que em um sentido mais amplo design é arte:

A noção tola de que 'design não é arte' foi ganhando certo pedigree às avessas, simplesmente por força de tanto ser repetida. Se tomarmos 'arte' no sentido restrito, de artes plásticas, é verdade que design não é arte. Somente os projetos mais sofisticados de design teriam condição de pleitear tal designação. Se tomarmos 'Arte' em sentido amplo, com A maiúscula, design é uma de suas manifestações, sem dúvida. Arte é um meio de acesso ao desconhecido, em pé de igualdade com a ciência, a filosofia, a religião – enfim, os poucos caminhos que o ser humano encontrou para relacionar seu interior com o universo que o cerca – e, nesse sentido, design é uma categoria subordinada mais à arte que os outros três citados (CARDOSO, 2012, p. 245-246).

Belchior e Ribeiro (2014, p. 51) ao responderem a pergunta "o que distingue a arte e o design?" começam a traçar linhas paralelas entre as áreas, mas acabam por interligar ambas quando a análise foca na contemporaneidade:

Por um lado, podemos pensar que o design é utilitário, ou seja, tem uma função bem clara e objetiva, diretamente ligada às marcas e suas estratégias e à comunicação com a sociedade. De outro lado, a arte não tem nenhum tipo de obrigação, a não ser a de expressar a sua subjetividade através do olhar do artista que a desenvolveu. Porém, quando analisamos essa situação nos dias de hoje, começamos a perceber interseções e interligações entre as duas disciplinas. O que nos faz pensar que, sem dúvida, em alguns momentos, uma utiliza a outra (BELCHIOR E RIBEIRO, 2014, p. 51).

Em entrevistas a Belchior e Ribeiro (2014) artistas e designers discutiram o uso de ferramentas que podem "potencializar o trabalho de criação nas duas áreas", e analisaram o papel da arte e do design na contemporaneidade, a contribuição mútua que existe entre eles e as possíveis semelhanças e diferenças. Por exemplo, Stéphane Roy, cenógrafo do Cirque Du Soleil, relata que o design é o DNA dos espetáculos do grupo e que a estética "é uma das primeiras coisas que determinam a criação de um espetáculo" (p. 81). Já Cláudio Menezes, especialista em projeto de produto, aponta arte e design como dois caminhos paralelos, mas pondera que cruzá-los é algo arriscado, porém cheio de emoções:

Se há uma combinação feliz, sua consequência é boa, ou seja, desperta o interesse e agrada. Mas se não for uma boa combinação, tem outra conotação. O conhecimento mesclado ao bom gosto é a chave pra que essa combinação seja exitosa e resulte em trabalhos marcantes e de sucesso (BELCHIOR E RIBEIRO, 2014, p. 84).

Cláudio Menezes argumenta que a aceleração do consumo deu à arte e ao design a opção de realizarem seus trabalhos com ou sem abrangências mercadológicas, onde "arte e produtos exclusivos ou massificados, com produção em baixa ou grande escala, são possíveis de acordo com as necessidades, valores e interesses" (p. 84). Outro exemplo é Cyro José, fotógrafo, o qual une arte e design num mesmo campo desde que o motivo ou a aplicação sejam convergentes. Ele argumenta

que um "design que quer passar a ideia do pensamento artístico está cheio de lirismo, de emoções" (p. 88), enquanto um design descritivo (como o de um objeto, por exemplo) deve carregar o máximo de detalhes da peça. Já para Gringo Cardia, multiartista, arte é como "a criatividade de expor alguma coisa":

Qualquer trabalho que você faz com arte, chega nas pessoas de uma maneira totalmente diferente de um trabalho pensado para que a pessoa entenda de uma determinada maneira. A arte abre espaço para a imaginação de quem vê. [...] É muito difícil pensar em um design sem arte. Não existe. Você vai fazer uma coisa que seja prática, mas que não vai ter surpresa aos olhos? O design tem que trazer inovação, a proposta de você olhar as coisas de uma maneira diferente. [...] Eu acho que a arte sempre propõe o diferente, e isso atrai (BELCHIOR E RIBEIRO, 2014, p. 100-101).

A arte é fundamental no processo de criação do designer, de acordo com Humberto da Mata, arquiteto e designer: "um designer que possui um bom conhecimento de arte com certeza vai demonstrar em seus trabalhos conceitos mais firmes. São áreas que também se alimentam por dividir o anseio de criação do novo" (p. 110).

## 5. "A PERDA DAS CERTEZAS"<sup>6</sup>

Cardoso (1998, p. 234) analisa as mudanças no mundo nos últimos cinquenta anos e conclui que as certezas e os paradigmas de outros tempos foram perdidos. O design entrou em um período recente em que os questionamentos e contradições, antes menos expostos à luz, são encarados como desafios estimulantes para o exercício da profissão.

As mudanças nas últimas décadas também atingiram as opiniões sobre as relações entre arte e design. As barreiras existem, mas por que delimitar fronteiras? Dorfles (2012) afirma que os conceitos de arte e design serão cada vez mais intermutáveis:

[...] dever-se-á atribuir a muitos setores tecnológicos e científicos um valor estético, ao mesmo tempo que forem caindo muitas das estruturas artísticas atuais que, efetivamente, já são hoje exclusivamente "superestruturais"; e, muito provavelmente, será reativado um gênero de produtividade manual, seja por motivos psicopedagógicos, seja pelo nível altamente tecnológico (DORFLES, 2012, p. 100-111).

O retorno de antigas práticas aplicadas a novas ideias e tecnologias é o caminho que muitos designers encontram atualmente para os seus projetos. As técnicas tradicionais tentam encontrar seu lugar no século XXI. Um lugar entre o artesanato e a tecnologia. Schneider e Oliveira (2014, p. 37) destacam a importância do resgate do artesanato pelo design afirmando que "a reinvenção do artesanato é necessária para costurar as tramas de nossa sociedade e um futuro pleno de valores, contextualizando produtos e épocas, restaurando o tecido cultural".

A busca das diferenças entre arte e design não se encerra, e Schneider (2010) elege alguns pontos para discutir as duas áreas e aproximá-las em atividades que, há décadas, as separavam e as distinguiam. Sempre usadas quando se tenta explicar o

---

<sup>6</sup> No livro "Uma introdução à história do design", Rafael Cardoso (1998) inicia o capítulo 7 (Os desafios do design no mundo pós-moderno) com o subcapítulo "Pós-modernidade e a perda das certezas".

que é design, expressões como "projeto", "execução", "exemplar único", "produto em série", e tantas outras, reafirmam clichês e perpetuam uma separação entre arte e design que é, muitas vezes, irreal. Nesse sentido, Schneider (2010, p. 224-226) argumenta que: 1) o ato de criação não determina a diferença: os ready-mades quebraram os paradigmas convencionais de reconhecimento de uma obra de arte; 2) a unidade entre projeto e execução<sup>7</sup> também não determina a diferença: a separação entre o fazer e o executar é mais comum no design, mas encontrada com frequência na arte; 3) ser exemplar único ou produto em série não distingue mais arte de design: "móveis de arte" são produzidos por designers em peças exclusivas ou pequena tiragem e, frequentemente, compõem galerias e museus; 4) trabalho livre versus trabalho por encomenda também não determina a diferença: obras de arte, em grande parte da história, eram encomendadas e o design, muitas vezes, surge como um trabalho livre. Ambos adquiriram caráter de mercadoria; 5) o status de culto das obras de arte não serve mais como parâmetro de distinção desde que objetos de design passaram a ser cultuados. Para definir a diferença o autor analisa um sexto ponto: a decodificação. Segundo ele, a arte dominou o meio visual até o século XIX e "o design, gráfico e industrial, entrou no lugar da arte e hoje ocupa uma posição semelhante" (SCHNEIDER, 2010, p. 225).

Ambos, arte e design, podem carregar símbolos, referências, juízos, discursos... Se a arte transforma um objeto em um comentário sobre os hábitos de vida de uma época, o mesmo faz um objeto de design, ícone de um tempo. Se os objetos de design se diferenciam das obras de arte por seus signos serem decodificados da mesma forma em qualquer situação – enquanto nas artes isso pode permanecer aberto – e têm signos inflexíveis para melhor entendimento e usabilidade, como explicar o caráter subjetivo e de interpretação flexível de objetos clássicos do design como a Poltrona Consumer's Rest (Frank Schreiner, 1983), a estante Carlton (Ettore Sottsass, 1981), o Apontador (Raymond Loewy, 1933) e o cultuado espremedor Juicy Salif (Philippe Starck, 1990)? Curador da 9ª Bienal de Artes Gráficas de São Paulo em 2009, Alécio Rossi (LIMA, 2009, p. 2) aponta que as "manifestações do design e da arte estão cada vez mais próximas" e que "detectar os limites entre essas duas áreas do conhecimento é mesmo um desafio":

Embora os objetivos essenciais do design e da arte sejam diferentes, ainda assim é possível perguntar: até que ponto um projeto gráfico pode impregnar-se da poesia geralmente atribuída a projetos artísticos e ainda assim ser design? Até onde as experimentações projetuais ampliam as possibilidades de resultados novos e inesperados para o design? - Alécio Rossi (LIMA, 2009, p. 2).

Arte e design apresentam, segundo Júnior (2009, p. 2), "diversos e incessantes pontos de interseções e analogias" e estabelecem trocas e conexões que às vezes "se aproximam e se assemelham, se entrecruzaram e se fundem, ou mesmo se distanciam e se separam".

---

<sup>7</sup> Moraes (1962, p. 75) encara o termo "execução", para o design, como o processo projetual: "[...] diferentemente do artista contemplativo, ao "designer" não é permitido este hiato entre o momento da criação - ou para empregar termo mais apropriado no caso: o momento da inspiração - e o da execução, do mesmo modo que não lhe é permitido criar sem já estar perfeitamente a par da função a que se destina bem como do material a ser empregado. O "designer" só pode produzir diretamente sobre estes elementos."

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As origens da arte e do design e os caminhos paralelos ou convergentes que ambas percorreram, e percorrem, mostraram a linha tênue que, em alguns casos, as separa, e em outros, as une. A ruptura da arte e do artesanato diante da indústria, levando os modos artesanais à decadência, refletia os anseios de uma sociedade que se modernizava e descobria, no design, as soluções para os problemas do dia-a-dia. Porém, não demorou para que movimentos de reação à produção industrial emergissem e criassem (ou recriassem) eles mesmos seus modos de reprodução e estilos estéticos, seguindo uma ideologia mais conservadora.

A reaproximação do design com a arte acontece no pós-moderno com uma nova consciência dos mercados de massa e do uso (agora benéfico) das novas tecnologias. A apropriação do objeto por artistas torna-se um marco e revoluciona as artes plásticas. A concepção de uma obra de arte e a sua identificação como tal agora passa, também, pelo artefato. O desafio, hoje, é entender como, em um mundo híbrido e paradoxal, desfazer os nós que ainda insistem em prender conceitos, fórmulas, técnicas, matérias-primas, ideias, emoções, inspirações e inovações que, se presas a esta ou aquela "área", acaba cerceando a liberdade criativa.

Tentar estabelecer limites por meio da generalização dessas duas áreas, as quais têm muitas maneiras e modos distintos e diversos de atuação, além de não se mostrar uma solução, pode se tornar uma "armadilha". Entende-se que o mais adequado é tentar compreender o design no plural, ou seja, como "designs", devido à variedade, pluralidade e diversidade de situações e possibilidades com as quais essa área pode ser exercida e aplicada.

Retornando à questão, se design é arte, talvez o mais adequado seria responder: depende. Há projetos de design que nada têm a ver com arte, outros se aproximam da arte, outros são arte, embora quem os fez não seja um artista e sim, um designer. São áreas distintas, mas como visto, se entrecruzam e em alguns casos, se fundem.

## REFERÊNCIAS

- BELCHIOR, Camilo; RIBEIRO, Rita A.C. . **Design & arte: entre os limites e as interseções**. Contagem, MG: Ed. do Autor, 2014.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blücher, 2011.
- BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte**. São Paulo: Editora Ática, 1986.
- CARDOSO, Rafael. **Design, cultura material e fetichismo dos objetos**. Arco-design, cultura material e visualidade. Volume 1, 1998.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CHAUI, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- CHILVERS, Ian. **Dicionário Oxford de arte**. Tradução Marcelo Brandão Cipolla; revisão técnica Jorge Lúcio de Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- CORRÊA, Glaucinei Rodrigues; CASTRO, Maria Luiza A. C. O pensamento complexo de Edgar Morin e o design. **Revista Estudos em Design** (online). Rio

de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 1-15, 2013.

COSTELLA, Antônio F. **Para apreciar a arte: roteiro didático**. São Paulo: Editora Mantiqueira/Editora SENAC São Paulo, 1997.

DORFLES, Gillo. **Introdução ao desenho industrial**. Lisboa: Edições 70, 2012.

FERNANDA, Paola. **Só a arte salva. Entrevista com Agnaldo Farias**. Revista Cult, São Paulo, n. 150, 2010. Disponível em:

<<http://revistacult.uol.com.br/home/2010/09/so-a-arte-salva/>>. Acesso em 25 jul. 2014.

FRANCASTEL, Pierre. **Arte e técnica nos séculos XIX E XX**. Lisboa: Edição Livros do Brasil Lisboa, 2000.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. [Reimpressão] Rio de Janeiro: LTC, 2012.

JÚNIOR, Hely Geraldo Costa. **Entre arte e design. Sobre afectos e afecções na obra de Guto Lacaz**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais: 2009. Disponível em: <<http://www.gutolacaz.com.br/artes/textos/ArteDesign.pdf>>. Acesso em: 04 de junho de 2014.

LIMA, Márcio Soares Beltrão de. **Fronteiras entre o design, a arte e a tecnologia**. Design, Arte e Tecnologia DAT 5, São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2009.

MALDONADO, Tomás. **Design industrial**. Lisboa: Edições 70, 1999.

MORAES, Dijon de. **Limites do design**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

MORAIS, Frederico. **Arte e Indústria**. Imprensa Oficial: Belo Horizonte, 1962.

MORAIS, Frederico. **Arte é o que eu e você chamamos arte: 801 definições sobre arte e o sistema da arte**. Rio de Janeiro: Record, 1998.

MUMFORD, Lewis. **Arte e Técnica**. Lisboa: Edições 70; São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1986 (1ª edição 1952).

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: Origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Blücher, 2010.

SCHNEIDER, Clarissa; OLIVEIRA, Michele. Ponto de Vista. **Bamboo**, São Paulo; n. 39, p. 37, set. 2014.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2008 (4ª edição).

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003 (5ª edição).