

Universidade do Sul de Santa Catarina

Introdução ao Design Gráfico

Disciplina na modalidade a distância

3ª Edição revista e atualizada

Palhoça
UnisulVirtual
2008

Créditos

Unival - Universidade do Sul de Santa Catarina

Univirtual - Educação Superior a Distância

Curso: Unival Virtual
Avenida dos Lagos, 41 Cidade
Universitária Pedra Branca
Palhoça - SC - 88132-100
Fone/Fax: (48) 3279-1242 e 3279-
1271
E-mail: cursovirtual@unival.br
Site: www.virtual.unival.br

Reitor Unival
Gerson Luiz Jauer da Silveira

**Vice-Reitor e Pró-Reitor
Acadêmico**
Sébastien Salbain Heerdt

**Chefe de Gabinete da
Reitoria**
Fábian Martins de Castro

Pró-Reitor Acadêmico Instrutor
Mauro Vinícius Antunes da Silva
Ferreira

Curso: Sul
Diretor: Walter Alves Schmitz Neto
Diretora adjunta: Alexandra Drosini

Curso: Norte
Diretor: Milton Passarelli Soares
Diretora adjunta: Eliete Schuster

Curso: Unival Virtual
Diretor: João Wisniewy
Diretora adjunta: Anderson Poeder

Equipe Univirtual

Assistência Institucional
Débora Falcão de Britocourt

Atendimento
Socya Azeite Maltaich

**Capacitação e Assistência ao
Discente**
Angelita Marçal Flores
(Coordenadora)
Caroline Batista
Cláudia Beth Valente
Elaine Simão
Márcia Vazante Falster
Patrícia Meneghel
Símonne André de Castilho

Coordenação dos Cursos
Adriano Sérgio da Cunha
Aldio José Rodrigues
Ana Luiza Willbert
Ana Paula Pressing Pacheco
Bernardino José da Silva
Charles Cascoetto
Diva Márcia Flemming

Edson Aquino Hilber
Fabiana Lange Patrícia (auxiliar)
Fabiana Cresta
Franciele Aruiza Barapeltti
(auxiliar)
Itamar Pedro Bevilacqua
Jaime Afonso Mendes
Jaquete Elza Felisbino
Jairo Miyoshi Doshi
Jucimara Bueder
Luana José Ballack
Luiz Guilherme Bachmann
Figueiredo
Luiz Otávio Botelho Lento
Márcia Cavalcanti
Marcel Evangelista Cristiano
Marta da Graça Payer
Marta de Fátima Martins (auxiliar)
Maurício Frazzini Filho
Michelle Denise D. L. Destri
Moacir Fogaga
Moacir Heerdt
Nélio Heerdt
Onéi Tadeu Dutra
Patrícia Alberton
Paulina Jaci Brining
Rose Clér Estivalete Becke
Rodrigo Nunes Luanardi

**Crédito e Recrutamento
de Cursos**
Diane Bal Major
Yanleiwei Boel

Desenho Educacional
Carolina Heber da Silva Boeing
(Coordenadora)

Design Instrucional
Ana Cláudia Tol
Carsten Maria Cipriani Panfili
Carolina Heber da Silva Boeing
Cristina Klipp de Oliveira
Daniela Erani Monteiro Will
Fátima Lurá Matuzawa
Karla Lessandra Balce Mmes
Leonora Ringeski Pacheco
Lucrécia Pereira
Silvana Souza da Cruz
Viviane Bastos

Acesso à Informação
Vanessa de Andrade Mamei

Atendimento de Apoio ao aluno
Márcia Luch (Coordenadora)
Karina da Silva Pedro
Lis Airé Fogolari

Design Visual
Wilson Martins Filho (Coordenador)
Adriana Ferreira dos Santos
Alex Sando Xavier

Mica Demaria Silva
Cristiano Béri Gonçalves Ribeiro
Ringo Rafael da Silva
Edson Rodrigo Vallin
Fernando Roberto Dias
Ziramewanna
Higor Ghisi Luciano
Pedro Paulo Alves Teixeira
Rafael Perzi

Disciplinas e Disciplinas
Enzo de Oliveira Moreira
(Coordenador)

Gestão Acadêmica
Márcia Luz de Oliveira Bulcão

Gestão Acadêmica Instrutor
Bessara André Luz (Coordenador)
Mauro Fralberg Machado
Mariana Jesuínas da Rocha
Valmir Venício Indício

**Gestão de Ensino,
Pesquisa e Extensão**
Moacir Heerdt

**Gestão de Produção e
Logística**
Arthur Emanuel E. Silveira
(Coordenador)
Ana Paula Pereira
Francisco Aep

Gestão Documental
Janaina Stewart da Costa
Laurand Souza

**Logística de Encontros
Presenciais**
Franciele Mainirés Lindemann
(Coordenadora)
Aranelli André Hochbarth
Bárbara Cristina Bartolotti
Bárbara Teixeira
Douglas Fabiani da Cruz
Fátima Pereira
Fernando Steinhilber
Leticia Cristina Barbosa
Marcelo Fiala
Simone Zigurowas

Formatura e Exames
Jackson Schuster Wiggers

Logística de Matrícula
Jefferson Cassiano Almeida da
Costa (Coordenador)
Carlos Eduardo Damiani da Silva
Geanice Liliana
Luiz Felipe Buchmann Figueiredo
José Carlos Teixeira

Monitoria e Suporte
Adriana Silveira
Anderson da Silveira
Andréia Dreyes
André Luiz Portes
Bruno Augusto Estácio Zanin
Caroline Mendonça
Cláudia Naomi Bastimento
Cristiano Dalazen
Eduarda Araújo Albertin
Fernando Fiala
Janatas Galvão de Souza
Jesiane Leal
Karla Fernanda Wisniewski
Drosynia
Marta Eugênia Ferreira Celeghin
Marta Isabel Araújo
Marta Lina Marreli Prato
Poliana Mangano Simão
Priscilla Guarnas Pagani
Rafael Cunha Lora
Tayse de Lourdes Lambson

**Relacionamento com o
Aluno**
Walter Félix Cardoso Júnior

**Serviços de Ensino e
Disciplinas**

Karine Augusta Zanoni
Allanperque (Secretária de ensino)
Andréia Luci Bianchi
André Rodrigues
Celia Cristina Stordella
Djane Sarner Bartolotti
Franciele da Silva Bruchado
James Marcel Silva Ribeiro
Jeniffer Lanzoni
Liana Pauleira
Luciana Tereza Hellmann
Márcia José Soares
Michelle Maria Lira de Medeiros
Poo Angela Maria Siegel
Silvana Henrique Silva
Vanilda Lucilina Heerdt
Wimar Isamiro Vidal

Serviços Especiais

Viviane Schabata Martins
Vanille Nunes Estelina (Recepção)

Tecnologia

Osmar de Oliveira Braz Júnior
(Coordenador)
André Luiz Leal Cardoso Júnior
Jefferson Araújo Oliveira
Marcelo Béri da Silva
Phelipe Luiz Winter da Silva

Apresentação

Este livro didático corresponde à disciplina **Introdução ao Design Gráfico**.

O material foi elaborado visando a uma aprendizagem autônoma, abordando conteúdos especialmente selecionados e adotando uma linguagem que facilite seu estudo a distância.

Por falar em distância, isto não significa que você estará sozinho. Não esqueça que sua caminhada nesta disciplina também será acompanhada constantemente pelo Sistema Tutorial da UnisulVirtual. Entre em contato sempre que sentir necessidade. Nossa equipe terá o maior prazer em atendê-lo, pois sua aprendizagem é o nosso principal objetivo.

Bom estudo e sucesso!

Equipe UnisulVirtual.

Renata Krusser

Introdução ao Design Gráfico

Livro didático

3ª Edição revista e atualizada

Design instrucional

Viviane Bastos

Palhoça

UnisulVirtual

2008

Copyright © UnisulVirtual 2008

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida por qualquer meio sem a prévia autorização desta instituição.

Edição – Livro Didático

Professora Conteudista

Renata Krusser

Design Instrucional

Viviane Bastos

Flavia Lumi Matuzawa (3. ed. rev. e atual.)

ISBN 978-85-7817-105-6

Projeto Gráfico e Capa

Equipe UnisulVirtual

Diagramação

Rafael Pessi

Alice Demaria Silva (3. ed. rev. e atual.)

Revisão Ortográfica

B2B

741.6

K96 Krusser, Renata

Introdução ao design gráfico : livro didático / Renata Krusser ; design instrucional Viviane Bastos, [Flavia Lumi Matuzawa]. – 3. ed. rev. e atual.

– Palhoça : UnisulVirtual, 2008.

224 p. : il. ; 28 cm.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7817-105-6

1. Desenho gráfico. 2. Desenho gráfico – História. 3. Artes gráficas.
I. Bastos, Viviane. II. Matuzawa, Flavia Lumi. III. Título.

Sumário

Palavras da professora	09
Plano de estudo	11
UNIDADE 1 – Introdução ao estudo de design.....	17
UNIDADE 2 – Formas de ver: da Pré-história ao Barroco	43
UNIDADE 3 – O início da modernidade	93
UNIDADE 4 – Entre vanguardas, nasce o design	121
UNIDADE 5 – Contemporaneidades	169
Para concluir o estudo	211
Sobre a professora conteudista.....	213
Referências	215
Respostas e comentários das atividades de auto-avaliação	221

Palavras da professora



Vamos, nesta disciplina, conversar sobre a atividade profissional em design gráfico, procurando despertar o interesse por novos campos do conhecimento, instigar um olhar atento, crítico e reflexivo sobre a produção multimídia e estimular a experimentação.

O design gráfico se origina das artes aplicadas à produção utilitária, mas se distancia destas e se desenvolve como uma atividade projetual com um campo de conhecimentos autônomo e uma metodologia própria.

Nesta introdução ao design gráfico você vai conhecer um pouco sobre esses temas. O estudo da arte tem um aprofundamento teórico com constantes discussões e formulações, a partir de diferentes áreas do conhecimento, pertinentes à nossa formação. A formação estética é uma das bases do design gráfico. Também o estudo da linguagem e o desenvolvimento das técnicas de configuração e das estratégias de comunicação são importantes e terão destaque nesta introdução ao design gráfico. Buscaremos ainda algumas referências teóricas para refletir sobre as tendências do design digital.

No final da disciplina nos conte se o estudo foi válido.

Prof. Renata Krusser



Plano de estudo

O plano de estudo visa a orientá-lo no desenvolvimento da disciplina. Ele possui elementos que o ajudarão a conhecer o contexto da disciplina e a organizar o seu tempo de estudos.

O processo de ensino e aprendizagem na UnisulVirtual leva em conta instrumentos que se articulam e se complementam, portanto, a construção de competências se dá sobre a articulação de metodologias e por meio das diversas formas de ação/mediação.

São elementos desse processo:

- o livro didático;
- o Espaço UnisulVirtual de Aprendizagem (EVA);
- as atividades de avaliação (a distância, presenciais e de auto-avaliação);
- o Sistema Tutorial.

Ementa

História da Arte e correntes artísticas. Conceitos de estética e elementos da comunicação visual. História do design gráfico. Design digital: histórico e tendências.

Objetivos da disciplina

Geral

Apresentar um panorama geral dos estudos sobre imagem, os conceitos e principais questões que envolvem a atividade do designer, buscando fertilizar os processos de criação e produção em design digital e multimídia.

Específicos

- Desenvolver a percepção estética, promovendo uma atitude de busca pessoal que exercite a discussão, indague, argumente e aprecie arte de modo sensível, construindo um conceito singular de arte.
- Apresentar diferentes abordagens sobre a imagem e as formas artísticas, incentivando o aprofundamento dos temas.
- Estudar diferentes momentos da história da arte, da tecnologia e do design e promover experiências de fruição de formas artísticas utilizando informações e habilidades perceptivas, imaginativas, analíticas e críticas.
- Conhecer os conceitos básicos de composição e anatomia visual e identificar técnicas e estratégias de comunicação visual.
- Refletir sobre o papel do designer e a metodologia de trabalho.

Carga horária

A carga horária total da disciplina é 60 horas-aula.

Conteúdo programático/objetivos

Veja, a seguir, as unidades que compõem o livro didático desta disciplina e os seus respectivos objetivos. Estes se referem aos resultados que você deverá alcançar ao final de uma etapa de estudo. Os objetivos de cada unidade definem o conjunto de conhecimentos que você deverá possuir para o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias à sua formação.

Unidades de estudo: 5

Unidade 1 - Estudando design

Na Unidade 1, você vai estudar sobre a conceituação de design gráfico, seu campo de atuação e os conhecimentos e habilidades que podem ser úteis para uma atuação profissional crítica, reflexiva e inovadora. Serão apresentadas as contribuições de diferentes áreas do conhecimento, especialmente da arte e de sua história para a atividade projetual.

Unidade 2 - Formas de ver: da Pré-história ao Barroco

Na Unidade 2, serão apresentados os elementos básicos da linguagem visual e como eles se organizam significativamente em uma imagem. Em seguida, você vai usar esses conhecimentos para estudar a história da arte (um estudo breve da Pré-história, Antigüidade, Idade Média, Renascimento e Barroco), priorizando uma abordagem formalista para chamar ainda mais a atenção para as técnicas visuais.

Unidade 3 - O início da modernidade

Muitas concepções sobre arte, cristalizadas na nossa cultura, foram defendidas no início do século XIX: a arte como beleza perfeita, a arte como representação exata da realidade ou ainda o mito romântico da arte como expressão do dom e da genialidade do artista. Você vai conhecer um pouco do período histórico que marca o início da modernidade e discutir como

essas idéias ganham forma a partir do movimento neoclássico, do Romantismo e do Realismo. Nesta unidade você também vai estudar o Impressionismo, que lança as bases da modernidade artística.

Unidade 4 - Entre vanguardas, nasce o design

No início do século XX, com o desenvolvimento industrial, as utopias modernas, a intensa movimentação artística e com uma grande vontade de transformação social, nasce o design. Nesta unidade, você vai estudar as vanguardas artísticas que se manifestaram como crítica ou como expressão do projeto ideológico moderno, revolucionaram a arte e a libertaram de representar a realidade. Para melhor compreender o pensamento desse período, o estudo será dividido em três linhas de desenvolvimento: um que privilegia o estudo da forma, outro a expressão e outro a função da arte e os desdobramentos das artes aplicadas na origem do design.

Unidade 5 - Contemporaneidade

Apesar de a arte atual refletir preocupações conceituais e estéticas próprias do nosso tempo, muitas pessoas se sentem pouco à vontade para observar, discutir, perguntar e estabelecer um conceito sobre arte contemporânea. As experimentações poéticas se diversificaram e os recursos explorados pelos artistas se ampliaram muito, exigindo novas maneiras de pensar a arte. Nesta unidade buscaremos subsídios para a construção de um conceito próprio e singular de arte, pretendendo estimular a curiosidade e incentivar a permanente aprendizagem. Também vamos investigar as tendências, os campos de atuação e as possibilidades criativas do design digital e multimidiático.

Agenda de atividades/ Cronograma

- Verifique com atenção o EVA, organize-se para acessar periodicamente o espaço da Disciplina. O sucesso nos seus estudos depende da priorização do tempo para a leitura; da realização de análises e sínteses do conteúdo; e da interação com os seus colegas e tutor.
- Não perca os prazos das atividades. Registre no espaço a seguir as datas, com base no cronograma da disciplina disponibilizado no EVA.
- Use o quadro para agendar e programar as atividades relativas ao desenvolvimento da Disciplina.

UNIDADE 1

1

Introdução ao estudo de design



Objetivos de aprendizagem

- Identificar o campo de atuação do designer gráfico, os conhecimentos e habilidades necessários para desenvolver a atividade profissionalmente e refletir sobre o processo de trabalho em design.
- Desenvolver uma atitude curiosa, sensível, crítica e imaginativa na construção de um conceito próprio de arte.
- Conhecer diferentes abordagens teóricas sobre as formas artísticas e a produção de imagens.



Seções de estudo

Veja, a seguir, as seções que compõem esta unidade de aprendizagem.

Seção 1 O que é design gráfico?

Seção 2 O que é arte?

Seção 3 Focando a imagem



Consulte no EVA o **Saiba mais** da unidade para ver as imagens em cores



Para início de estudo

Esta unidade apresenta alguns conceitos e introduz as discussões que serão desenvolvidas ao longo da disciplina:

- **O que é design gráfico?** Ao definir nosso campo de atuação e seus métodos de trabalho, este estudo pretende – mais do que o delimitar – problematizar, gerar dúvidas e levantar questões que devem ser consideradas na atividade projetual. Nosso objetivo é promover uma atitude investigativa permanente, porque cada projeto de design abrange um campo próprio de conhecimentos e exige uma abordagem muito específica.
- **O que é arte?** Responder esta questão parece simples, mas é necessário reconhecer os vícios e visões pré-concebidas sobre o tema e desenvolver um conceito pessoal e contemporâneo de arte. A arte não tem um conceito único. Em cada momento histórico, em cada cultura, em cada circunstância pessoal, o que faz alguma coisa ser considerada arte é diferente. Esta unidade busca também identificar as contribuições desse campo de conhecimento e sua longa história para nossa atual atividade de design.
- **Focando a imagem.** Nesta seção conversaremos sobre a imagem: suas potencialidades, possibilidades e formas de estudá-la. Você vai ver que a história da arte e do design pode ter diferentes abordagens: formalista, história social, psicológica, semiótica, estética, história da crítica.

Este estudo pretende instigá-lo a buscar outros olhares, ler outros autores, discutir com os colegas e tutores, trocar idéias e exemplos, participar de experiências estéticas e refletir sobre a própria produção.

Vamos começar nosso estudo com uma atividade de auto-avaliação. Essa atividade é importante porque o conceito de arte é pessoal e é em relação ao seu conceito atual de arte que será possível avaliar se a disciplina contribuiu para ampliá-lo.



O que é arte? Escreva e guarde a sua definição de arte, voltaremos a ela. Se preferir, publique também no Fórum para trocar idéias com os colegas.

Seção 1 – O que é design gráfico?

O design gráfico se origina das artes gráficas, mas se diferencia da arte e se torna uma atividade e um campo de conhecimento autônomo quando os profissionais (artistas, arquitetos, artesões e diretores de arte), já em seus escritórios e ateliês, começam a desenvolver projetos para a indústria produzir em massa.

Antes disso, o artista ou artesão fazia um objeto único, especialmente, mas agora deveria planejar objetos para serem feitos em muita quantidade e que deveriam se adequar à maioria dos usuários.



A necessidade de comunicação com o público e o consumidor passa a exigir não que o artista expresse seus sentimentos e emoções, mas que as formas expressem uma idéia, comuniquem uma mensagem, provoquem uma reação, despertem as atenções, ou seja, o trabalho nesse momento passa a ter objetivos definidos previamente, muitas vezes sem a participação do artista.

Isso é um ponto importante para a definição da atividade do designer gráfico porque exige:

- um **conhecimento específico**. Para desenvolver a atividade é necessário, além de um conhecimento amplo sobre as imagens, a sociedade e o ambiente, conhecer as técnicas de produção e reprodução, conhecer os materiais, a legislação específica, saber como funciona a percepção visual do espectador e desenvolver habilidades para manipular formas e cores visando atingir um fim específico;
- um **método de trabalho** adequado.

Enquanto a arte busca novos olhares, provocando os limites de nossa percepção da existência, e trabalha em direção ao desconhecido, o design sabe aonde quer ir. A arte tem um ponto de partida, o design um ponto de chegada, mas têm em comum o trabalho inventivo.



O **artista** tem uma situação instigante para sua criação e desenvolve um processo particular de experimentação e descobertas. Às vezes essa experimentação já é a obra, outras vezes um projeto para execução.

O **designer gráfico** desenvolve sistemas de comunicação visual para um fim específico, mas as infinitas possibilidades de solução de um trabalho gráfico podem conduzir a resultados surpreendentes e inovadores.

Então, o que o designer precisa aprender sempre, cada vez mais em sua carreira, se refere principalmente a:

- linguagem visual (sistemas de formas e cores);
- percepção visual (aspectos fisiológicos, psicológicos e referentes aos processos de significação)
- ergonomia;
- aspectos da sociologia e da comunicação;

- filosofia (estética e ética);
- recursos técnicos e materiais;
- o que acontece no mundo.

Além disso, é importante desenvolver sempre, de modo reflexivo, os métodos de trabalho. Desenvolver habilidades para elaborar sistemas de comunicação eficientes, estéticos e éticos é um processo permanente.

A atividade criativa cotidiana é instigante e gratificante, mas difícil. A responsabilidade de descobrir, fazer novas relações, inventar, reinventar, inovar, surpreender e o dinamismo exigido na profissão atualmente, podem gerar muita ansiedade. Todos têm momentos mais e menos criativos.

Muitas vezes as experimentações parecem conduzir para caminhos distantes da solução, e os profissionais passam por momentos “de branco”. Cada um vai lidar de forma pessoal com esses momentos: alguns ficam “ruminando” o tema, falando, sonhando, buscando referências; outros procuram se desviar do assunto por um tempo; outros buscam antigas anotações; outros criam manias estranhas... Mas saber conduzir as idéias para a solução de um problema específico de comunicação é uma questão de método.

Muito se discute sobre a metodologia de projeto em design. Mas qual a necessidade em se adotar uma metodologia? Uma metodologia projetual adequada e flexível e uma base de conhecimentos teóricos e técnicos são necessários mesmo para os mais criativos e geniais.

É necessário se desenvolver o trabalho dentro dos prazos estabelecidos, de acordo com os preceitos do projeto, com os conhecimentos que se pode ter no momento, e com o mínimo de ingenuidade possível quanto às suas formas de produção, seus usos e repercussões.

Desenvolver um projeto não é seguir uma receita de bolo, mas frente à complexidade que um projeto de design pode englobar e a quantidade de pessoas que pode envolver, é necessário saber objetivar o processo e procurar compreender não apenas *o que e como* se pretende fazer algo, mas também *para quem e por que*.

O que é Ergonomia?

A ergonomia é uma área de pesquisas parceira no processo de design. É a ergonomia que estuda a adaptação das coisas ao uso do homem, a usabilidade dos produtos e sistemas projetados pelos designers.

A relação do design com a ergonomia foi se aprofundando e hoje a ergonomia é intrínseca ao projeto.

Até os anos oitenta o design seguia uma ênfase tecnológica, e o processo de trabalho, dividindo o problema em subproblemas, seguia passos bem definidos. O ergonomista oferecia recomendações para designers e engenheiros, baseadas em características da percepção, da atenção, da memória humanas.

Depois o projeto passou a ser concebido como um ciclo, em que a necessidade dos usuários passou a ocupar o centro das atenções. O ergonomista já estava mais presente nas etapas de desenvolvimento do projeto, fazendo previsões de uso, fazendo adequações e testando as opções e protótipos durante o próprio processo de concepção. Este ciclo de design é também chamado design participativo ou interativo, porque considera que a opinião do usuário é importante para determinar a usabilidade do sistema.

Hoje a problemática foi ainda mais ampliada. Também devemos agora considerar a tecnologia, incluindo aí os sistemas de informação, como instrumentos sociotécnicos. Além dos aspectos individuais e humanos, é necessário considerar os aspectos sociais, o que será feito com o sistema, que motivos tem a sociedade para projetá-lo, quais os agenciamentos necessários para concretizá-lo. Agora se fala de desenho contextual (Cañas; Waerns, 2001).

A atividade projetual incide em questões estéticas, culturais, éticas, políticas, ideológicas, tecnológicas, ecológicas e econômicas, num complexo sistema de interações. Enquanto a ciência busca novos conhecimentos, inovações cognitivas, o design trabalha com inovações socioculturais. O design pode ser considerado como uma espécie de ativismo cultural, assim como a arte e a educação.

Interferir na cultura, mobilizar atenções, interesses e atitudes não é uma atividade simples. Algumas soluções podem ser adequadas tecnicamente, coerentes com os propósitos, mas não tão inovadoras ou surpreendentes como gostaríamos. O contrário também pode acontecer, o designer desenvolver um trabalho lúcido, ousado e inovador e o cliente, por menosprezar a capacidade de compreensão do público, ou por não aceitar os riscos, preferir uma solução mais técnica, conhecida e segura para o trabalho.

E isso pode ser imprevisível porque geralmente o cliente propõe que se desenvolvam trabalhos originais e diferenciados, e acredita que é isso que quer, mas nem sempre as inovações são compreendidas ou aceitas.



Até que ponto se exige ou aceita inovação e invenção em um trabalho de design?

A designer Ana Luísa Escorel (2000, p. 17) chama a atenção para o problema:

Se por um lado o cliente do designer gráfico não costuma aceitar senão aquilo que valoriza culturalmente, que já conhece e a que se habituou, por outro, duvida dos recursos do público ao qual dirige seus produtos. As duas atitudes funcionam como verdadeiros freios à expressão, restringindo as possibilidades do projetista. E, o que é mais grave, esses freios acabam por ser interiorizados pelo designer, que passa a ter com sua linguagem uma relação de excessiva prudência, aparando as próprias asas e comprometendo o vôo.

Isso indica que é necessário também um trabalho educativo, principalmente em países como o Brasil, que ainda não têm uma cultura de desenvolvimento de pesquisas na iniciativa privada e onde muitos empresários consideram o design como gasto e não como investimento.

A atividade envolve ainda a construção de uma identidade profissional e gestão da própria carreira, e é importante refletir sobre isso desde o início da formação.

Vimos então que, para atuarmos na profissão de web designer ou designer multimídia, precisamos mais do que saber usar programas. Aliás, que esse campo de conhecimentos é muito amplo.

A teoria do design não é um campo fixo de conhecimentos, mas um conjunto de conhecimentos, móveis, instáveis e interdisciplinares, selecionados de acordo com a natureza de cada projeto. (Bonfin, 1994)



O designer terá que buscar soluções adequadas a casos específicos, muitos particulares, e em cada caso buscar originalidade e inovação justamente na valorização dessas particularidades. É a autonomia projetual, a adequação a cada situação, que pode propiciar a singularidade das soluções gráficas, a invenção e a inovação.

A elaboração de um projeto caracteriza o trabalho de design e diferencia-o do trabalho artístico, que pode ser mais espontâneo.

Um projeto de design gráfico requer:

- levantamento e análise de informações sobre o cliente, o produto e o público;
- conceituação;
- criação;
- produção;
- avaliação.

De posse das informações sobre os objetivos do projeto fornecidos pelo cliente, os recursos disponíveis, as possibilidades e limitações práticas e o contexto de sua aplicação, é recomendado que o designer dedique atenção especial para a conceituação do projeto.

Em projetos maiores a conceituação é discutida em equipes, documentada, apresentada e aprovada pelo cliente. Mas, mesmo que essa atividade se resuma à anotação de uma listinha de conceitos que precisam ser atingidos, é legal fazer com precisão e guardar bem. É em relação a esses conceitos que se pode definir quando um projeto está pronto, ou seja, é em relação a esses conceitos que podemos saber se a alternativa proposta é adequada para a solução do problema de comunicação dado.

A primeira questão que devemos considerar na conceituação é a identidade visual. Isso não significa colocar uma marquinha no canto da página. Algumas organizações planejaram sua identidade visual e administram todos os aspectos capazes de contribuir para a imagem pública da organização com muito capricho. Outras não têm um projeto de identidade visual, mas uma imagem construída espontaneamente.



Quando entramos em uma empresa, tudo o que é visível contribui para a construção de uma identidade visual, ou seja, nos permite construir uma imagem da organização. A arquitetura, os cuidados com a limpeza das instalações, o sorriso de satisfação da secretária, a marca, as embalagens, a forma dos produtos, o papel, a caneta usada, a xícara do cafezinho... Todos contribuem para essa imagem.

A comunicação visual pretende explicitar a personalidade da organização, tornando reconhecíveis seus valores e sua filosofia de trabalho em seus produtos, espaços e serviços.

Os projetos de identidade visual ganharam importância nos últimos anos e têm sido objeto de interesse de empresas, instituições, países, estados, cidades, bairros, partidos políticos, profissionais independentes, organizações governamentais ou não-governamentais, com ou sem fins lucrativos, exigindo cada vez mais intervenções sistemáticas no desenvolvimento da imagem e gestão integrada e multidisciplinar da comunicação.

O planejamento da identidade corporativa, que já esteve subordinado à publicidade e ao marketing, tem sido atualmente visto como o fio condutor que orienta os rumos da comunicação, do design, da arquitetura, do marketing e de outras atividades projetuais e administrativas.

A identidade visual pode ser apontada como o próprio objeto de trabalho do designer.

Para o design gráfico praticamente todas as questões se apresentam como questões de identidade e como tal devem ser abordadas, encaminhadas e resolvidas. De fato, enquanto noção e objetivo a ser alcançado, a identidade pode ser considerada uma constante no cotidiano de trabalho do designer gráfico. Tentando situar-se em relação a ela, entendê-la e destrinchá-la, o profissional vive seu processo de criação, movendo-se no interior de uma verdadeira rede de identidades superpostas e interagentes. (ESCOREL, 2000, p.45).

O objetivo da integração dos conteúdos visuais de uma organização, do planejamento visual, não é uniformizar e repetir formas e cores em todas as aplicações, mas contribuir para que os trabalhos que envolvam a imagem institucional sejam significativos e representativos de sua filosofia. Então é legal que cada trabalho de design não apenas mantenha a identidade, mas também traga contribuições e surpresas.

A idéia de identidades flexíveis tem ganhado importância, mas não é nova. Na década de setenta já encontramos exemplo de variação não apenas nos aplicativos, mas nos próprios elementos de identificação. O logotipo variável do jornal *Literatur in Köln* (figura 1.1) usa variação na tipografia, outros símbolos utilizam variações nas cores, nas texturas, no desenho, ou em tudo isso, sem se afastar do conceito (figuras 1.2 e 1.3).

Para explorar a identidade visual, devemos buscar mais uma coerência conceitual do que uma unidade formal, e considerar que a personalidade de uma organização, assim como de um indivíduo, deve estar em permanente desenvolvimento. O design deve contribuir para seu amadurecimento.



Figura 1.1: Logotipo variável do jornal Literatur in Köln (Helmut Schmidt-Rhen, 1974).
 Fonte: Hollis (2000, p.218)



Figura 1.2: Moda infantil.
 Fonte: Labels and Tags (1995, p.92)



Figura 1.3: Zonk.
 Fonte: Great T- shirt Graphics (1993, p.20)



Além de valorizar a identidade visual, a conceituação do projeto deve considerar o público que pretende atingir e seus diferentes propósitos.

Pode parecer óbvio, mas na web encontramos muitos exemplos de trabalhos que parecem não considerar os interesses dos usuários. É mais comum do que se poderia imaginar que as organizações se apresentem, procurando destacar seus valores e fiquem falando sozinhas. Para desenvolver um trabalho que seja curioso e atraente para o público é importante pensar em comunicação.

Se alguém se apresentar dizendo: “Eu sou linda e muito inteligente! Vejam como sou maravilhosa! Corram! Venham logo ver as coisas que eu faço! Minha missão é fazer o melhor!”, qual a sensação que estaria provocando? Uma chata! Concorda?

Para uma boa conversa é legal ter personalidade, atitude e bom humor, além de ouvir o outro. Assim também temos que pensar na personalidade de uma organização, na construção da sua identidade.



Uma empresa pode querer mostrar e divulgar os produtos que vende em um *website*, por exemplo, mas a pessoa que vai visitar um *website* com produtos à venda quer o quê? Devemos observar o público, procurar atender sua intenção e ser gentil. É mais ou menos como uma conversa mesmo: “O que o cliente quer comprar? Bicicleta? Quer comparar preços? Quer ver as propriedades de cada uma antes?” É necessário estabelecer uma relação entre a organização e o visitante, ou melhor, os muitos e diferentes visitantes.

Por isso atualmente persegue-se a idéia de **Design Universal**, ou seja, os projetos de design devem considerar as características dos diferentes usuários, devem abranger pessoas com baixa visão, daltônicos, cegos, surdos, pessoas inexperientes ou *experts*, pessoas que não conhecem o idioma, pessoas com diferentes preferências...

Para ser o mais acessível possível, o design busca flexibilidade nas opções, pode oferecer imagens, descrever oralmente, mostrar vídeos, textos... As pesquisas nesse campo têm avançado bastante, oferecido novas opções de trabalho para os designers e exigido comprometimento dos profissionais.

Nos ambientes virtuais interativos essa já é uma exigência, mas experiências estão acontecendo que envolvem desde o planejamento urbano com preocupações de acessibilidade, projetos de sinalização que não devem conter apenas texto mas informações gráficas e sonoras, até exposições de artes visuais que incluem maquetes e áudios para apreciação dos cegos e cinema com transcrições sonoras descrevendo as imagens.

Na concepção do projeto é importante considerar que nossa comunicação com o mundo é multi-sensorial — olfativa, tátil, sonora, visual, cinestésica — e o design, cada vez mais multimidiático.



Um exemplo interessante de projeto de design gráfico foi desenvolvido por uma equipe de designers franceses para a sinalização de uma estação de trens. O problema é que as pessoas paravam na frente da porta para embarcar e dificultavam o desembarque. A sinalização deveria indicar que as pessoas esperassem o desembarque nas regiões laterais. A solução encontrada não usou, como seria de se esperar, nenhuma placa de sinalização; trabalhou apenas com ambientação dos espaços. Materiais convidativos e aconchegantes no local de espera e espaços mais frios e próprios para circulação na frente das portas. Funcionou. Isso é design gráfico!

Uma boa conceituação, clareza dos objetivos e identificação dos interesses dos públicos é importante e deve amadurecer, mas podemos guardar esse material temporariamente, e também dar espaço para a livre imaginação. O processo criativo – de dar forma a algo novo ou dar nova forma a algo velho, que perdeu o sentido – comumente tem uma longa etapa de experimentação, em que o tempo para indefinições é importante. Essas experiências incluem livre associação de elementos, busca de novos dados, invenção de procedimentos, pesquisas de opinião, acasos etc.

É comum fazermos muitos esboços, mas depois de selecionada a melhor alternativa é importante retomar os objetivos e a conceituação do projeto para verificar sua total adequação. Se algum objetivo não foi plenamente atingido, ou algum item da conceituação não estiver de acordo com as idéias que a imagem ou que a situação multimídia transmite, o projeto pode não estar pronto e necessitar de ajustes.

— *As etapas de produção e avaliação são específicas para cada projeto. Ao longo do curso você conhecerá algumas técnicas necessárias para sua realização. Nas próximas unidades deste livro, você vai estudar a produção de imagens e algumas discussões que a envolveram ao longo da história, procurando contribuir para a etapa criativa do trabalho do designer. Na última unidade voltaremos a falar sobre as possibilidades e exigências da profissão.*

Seção 2 – O que é arte?

Nesta seção, vamos buscar as referências da arte nas experiências e discussões que propõe, inclusive, na arte pura, sem pretensões utilitárias, já que a formação estética é uma das bases do design gráfico.



Parque Nacional da Serra da Capivara, Piau.

Fonte: www.deltadoparnaiba.com.br/s_capivara.jpg

Mas é preciso especificar o significado dessa palavra. É comum se utilizar a palavra “arte” para qualquer coisa bem feita: a arte do amor, a arte de curar, a arte de fazer acontecer, a arte da negociação, a arte da guerra, a arte de fazer pão, a arte da mentira, a arte da radiografia digital aplicada na ortodontia, a arte de rotear conexão de internet, e o que se quiser assim chamar.

Não está errado esse uso, era esse mesmo o conceito original da palavra arte, ou *tekné*, para os gregos, que também significa a técnica de fazer uma coisa com perfeição. Mas o conceito de arte não é único. Para os antigos gregos, arte é algo muito diferente do que foi para os egípcios, para os chineses, ou é para nossa civilização.

De forma muito simplificada, podemos indicar como eram diferentes as imagens de diferentes povos, na sua intenção, nas formas e na forma de ver.

Na Pré-história, os homens que viviam em cavernas tinham uma percepção da natureza provavelmente diferente da nossa. Em alguns períodos as imagens produzidas eram muito realistas. Acredita-se que eram mágicas para eles. Eram convincentes por conterem potencialmente seus medos e desejos, permitindo que esses fossem manipulados, explorados. Já a arte que conhecemos dos egípcios antigos usava muitas convenções, não era tanto a habilidade do artista para o desenho ou a naturalidade das formas que interessavam. Eles usavam símbolos que representavam seus deuses, suas hierarquias, seus feitos, e que também tinham grande utilidade para a vida depois da morte, para a eternidade.

Os gregos queriam parecer naturais, mas mais belos ainda que a natureza imperfeita, e a técnica para atingir essa perfeição era admirada. O desenvolvimento dessa arte foi muito marcante na nossa história. Os romanos utilizaram como modelo o estilo dos gregos para contar a sua história, uma história de conquistas e construções imponentes que mereciam serem exaltadas. Na Idade Média, a arte não deveria encantar, mas educar. A igreja pretendia ensinar um povo analfabeto pelas imagens simples e informativas. O Renascimento valorizou o conhecimento, a razão e redescobriu os clássicos como sua expressão. O Barroco extrapolou as formas valorizando a emoção que era capaz de provocar. Os movimentos modernos diversificaram os recursos poéticos, e na arte contemporânea tudo pode ser arte, cada artista trabalha com ilimitadas possibilidades artísticas.

São coisas muito diferentes. O que têm em comum para serem chamadas de arte?



Conforme os Parâmetros Nacionais para o ensino de arte no Brasil, a arte é um tipo particular de conhecimento, produzido a partir de perguntas fundamentais que o homem se faz com relação à sua natureza e seu estar no mundo, que busca dar sentido à experiência humana e exercita a constante possibilidade de transformação do ser.

O conhecimento, a experiência, a forma de vida, ou seja, as perguntas e a exploração poética são certamente muito diferentes entre diferentes povos. Mas mesmo na nossa civilização cada pessoa terá percepção de mundo, interesses e preocupações diferentes de seu vizinho contemporâneo, e um **olhar próprio para a arte**.

O crítico Frederico Morais apresenta várias definições de arte no livro "Arte é o que eu e você chamamos arte: 801 definições sobre arte e o sistema da arte" (Rio de Janeiro: Record, 1998).

O conceito de arte é particular porque só existe arte se a circunstância ou o objeto artístico promover uma experiência estética, e a experiência é algo pessoal. Mas afinal, o que significa estético? Este é um importante conceito que merece ser bem entendido.

Muitas vezes a palavra significa beleza. Dizemos que é estético algo que é belo. Mas estética é uma área da filosofia e procura entender como uma situação artística é capaz de promover um estado diferenciado de lucidez ou encantamento.



A condição para que um objeto ou situação seja estético é o corte na percepção banal do cotidiano, é a ocorrência de uma experiência transformadora do modo de ver o mundo, mesmo que efêmera.

A substância capaz de provocar essa experiência, o conteúdo estético, esteve associada por longo tempo ao belo clássico, harmônico e equilibrado, podendo também se referir à beleza moral. Algo muito belo, deslumbrante, também parece provocar uma vontade de sermos melhores, de coisas boas. De forma simplista a idéia pode ser observada nos estereótipos em que a bruxa má é feia, e a menina boazinha é linda.

Mas não apenas o belo, também outras categorias podem provocar uma situação estética:

- o **feio**, que desagrada, repugna ou ofende, pode ter um efeito estético ao questionar o mundo humano, mostrando a fealdade como forma de elevar nossa consciência. O feio é o que não se quer ver, o abjeto, o que se finge não existir. Observar seus detalhes pode nos conduzir a outras descobertas, à coragem, ao enfrentamento;
- o **sublime**, algo grandioso ou elevado que se encontra em fenômenos da natureza ou em comportamentos que extrapolem a existência normal cotidiana, ocorre como estético ao salientar a dimensão humana e sua fragilidade. O sublime é a percepção da pequenez da existência, é conhecer a essência do grão. Com as tecnologias digitais o sublime tecnológico também passou a ser considerado como possibilidade de experiência do sublime;
- o **cômico**, ao exibir uma contradição entre algo que se apresenta como valioso e sua inconsistência ou falta de valor, pode ser uma forma estética de crítica social bastante potente. O cômico é forte principalmente para a desvalorização de valores importantes, imponentes, mas bobos;
- o **trágico** é catártico, apresenta uma impossibilidade de algo pelo qual vale a pena morrer. O trágico estético é diferente de uma desgraça, não é algo triste simplesmente. Revela as limitações dos desejos mais grandiosos, a vida não pode atingir a perfeição e a plenitude;
- o **grotesco**, mostrando o estranho, o fantástico, o absurdo, o irracional na realidade que se apresenta como coerente, também pode promover uma experiência estética. O grotesco é algo que existe potencialmente, às vezes aterrorizantemente. Não é real, mas se acredita.

Várias situações ou objetos podem promover uma experiência estética, mas é a arte que se ocupa especialmente dela.



Para entender melhor a diferença entre arte e design leia a entrevista concedida por Giselle Beiguelman à Juliana Monachesi para o Jornal Folha de São Paulo (Caderno Mais, 18/01/2004).

Juliana Monachesi (Folha) - As fendas no sistema são os alvos preferidos dos artistas contemporâneos. É famoso o trabalho do grupo RTMark, intitulado “Barbie Liberation Organization”, que consistia no roubo de bonecas Barbie e G.I. Joes de lojas para trocar o dispositivo de vocais entre um e outro e repor os brinquedos nas prateleiras. Em 1999, uma exposição on-line dedicada inteiramente à relação entre arte e jogo — “Cracking theMaze – Game Plugins and Patches as Hacker Art” (Abrindo uma fenda no Labirinto – Acessórios e Modificações de Jogos Como Art Hacker) — trazia outra obra do RTMark: com a cooperação de um programador da empresa que desenvolveu o jogo “SimCopter”, um simulador de vôo, o grupo modificou o figurino de alguns dos personagens, vestindo machões com sunguinhas coloridas. Segundo os artistas 80 mil cópias do jogo teriam sido distribuídas antes de descobrirem a sabotagem. (...) Em que medida videogames ou games on-line podem ser contemplados no campo das artes?

Giselle Beiguelman - Games e videogames em si não são sinônimos de arte digital. A indústria dos jogos dá vazão a muito lixo e muita coisa interessante. Confunde-se hoje, exaustivamente, rigor técnico e design com o que poderia ser considerado atributo das experiências artísticas que se fazem com mídias digitais e telecomunicações. Nesses quesitos, os games on-line são pródigos, mas isso não implica que possam, como categoria genérica, ser contemplados no campo da arte. Paradoxalmente, os poucos games que poderiam ser discutidos nessa perspectiva são os que põem em questão as “regras do jogo”: o imaginário militarista, os enunciados autoritários e sem ambivalência, o resultado definitivo como regime de agenciamento mobilizatório.

Seção 3 – Focando a imagem

Conhecer as manifestações artísticas de diferentes culturas nos permite contextualizar a época em que se vive e sua relação com as demais, observar de forma crítica o que existe na nossa cultura e compreender que os valores que estão enraizados nos nossos modos de pensar e agir são relativos. Mas além de conhecer a história é importante que se desenvolva autonomia na manifestação pessoal para fazer ou apreciar arte.

A arte se diversificou tanto, ampliou tanto seus recursos poéticos, que muitas vezes não basta contemplar, é necessário pensar sobre o que se vê. Os procedimentos e materiais da arte foram radicalmente ampliados, tornando-se mesmo intangíveis. A arte pode ser apenas projeto, sem obra, ou nem isso, apenas idéia, ou, ao contrário, um gigantesco processo de apresentação de mensagens intertextuais, visuais, sonoras, sinestésicas, olfativas, táteis, que nos atingem simultaneamente e de modo muito dinâmico. Isto gera a necessidade de desenvolvermos nossa percepção para nos integrarmos a esse ambiente multisensorial, compreendê-lo e transformá-lo.

A história, a crítica, a filosofia, a psicologia, os estudos da estética, da semiótica, etc. nos oferecem diferentes olhares propiciando mais intimidade e novas maneiras de aproximação das formas artísticas.

A estética é uma área de estudos da filosofia que começa a ser discutida na Grécia antiga. Nesse momento seu principal objetivo era definir o que era a beleza, e as razões de imitar a beleza em forma de escultura, pintura ou arquitetura. Mas a estética ampliou sua abordagem para diferentes categorias, tentando entender como algo se torna artístico e não como se torna belo.



A produção artística é fruto de uma cultura e pode manifestar os desejos, ideais, angústias e contradições dessa sociedade, mas é também resultado da capacidade imaginativa de um indivíduo. A sociologia procura identificar as relações entre a arte e os modos de vida, a psicologia entre a vida do indivíduo e sua expressão na arte. Também os estudos da psicologia investigaram o comportamento do observador e nos fornecem amplo material de pesquisa.

A crítica já esteve ligada a questões puramente filosóficas, discutindo as razões e os meios da arte, já se direcionou mais especificamente para os aspectos estruturais na composição das imagens e na formação de seus significados, já foi tratada como uma busca de interpretar a arte com pretensões científicas. Podemos considerar a crítica como um olhar, também criativo, que pretende ampliar a percepção estética, um texto para além da obra.

A semiótica é uma área de conhecimentos que estuda os signos e como os significados se constituem. Mas a semiótica não é uma ciência única, a semiótica francesa, americana ou soviética partem de pressupostos e conceitos diferentes e inclusive seus congressos e seminários são separados.

De uma forma muito ampla é possível dizer que a semiótica estuda o que está na obra, independentemente do que seria a intenção do artista, e analisa como cada elemento participa da significação do todo. Observa também que esses significados acontecem no mundo, num contexto específico e para um observador único.

A história pode ser contada por diferentes abordagens: formalista (como desenvolvimento do conhecimento das formas e técnicas), história social da arte e do design (como reflexo da cultura de cada sociedade), psicológica (considerando a individualidade de quem produz ou observa), romântica (valorizando o mito do dom e do gênio do artista), semiótica (através dos diferentes significados que os signos adquirem ao longo da história), filosófica (ou seja, pela estética). Esses estudos podem fertilizar o processo criativo.

O design gráfico não é ilustração de um conteúdo textual ou verbal. A linguagem gráfica é também conteúdo e tem potencialidades próprias. Cada detalhe, cada fonte, cada espaço vazio, cada cor é significativa.

Para nossa formação é importante desenvolver a percepção visual, olhar bastante e conhecer as discussões, a história da produção de imagens. Se conhecermos, por exemplo, muitos trabalhos abstratos, certamente vamos entender melhor suas diferenças, suas intenções e vamos apreciar uns mais do que outros. Às vezes procuraremos encontrar referências a coisas do mundo, e até encontramos, mas são associações pessoais e não estão intencionalmente numa obra abstrata. Numa observação mais atenta vamos descobrindo outras significações, talvez

menos representativas do mundo de objetos que conhecemos e apreciando mais ou menos a expressão gráfica, o gesto preciso do artista manifestado na obra, o ritmo gráfico alcançado pela combinação de cores, a organização das formas, as sensações que provocam, ampliando nossas formas de ver.

O resultado de um trabalho gráfico é gráfica, por isso é importante experimentar, esboçar as idéias, olhar, comparar e descobrir formas originais para uma comunicação efetiva. As imagens podem ser figurativas, decorativas ou abstratas e estabelecer diferentes formas de interação com os textos, sons, música e movimentos.



Figura 1.4: Logo - computadores para educar

Fonte: <http://www.computadoresparaeducar.gov.co/images/Logo%20Computadores%20Para%20Educar.jpg>



Figura 1.7: Fonte Young Caslon (Ian Chilvres)
Fonte: Newark (2002, p. 242).



Figura 1.8: Capa do livro História das Religiões em 9 lições com o Prof. Flávio Di Giorgi (João Batista Aguiar)
Fonte: Leon (2006, p. 151).



Figura 1.5: Pôster.Tribune de Lausanne
(1955, Herbert Leupin)
Fonte: Hollis (2000, p. 146).

Figura 1.6: Capa de livro, João Batista Aguiar
Fonte: Leon (2006, p. 242).

Observe nas figuras anteriores como a imagem pode ser redundante com o texto, mas também complementar e enriquecedora.

O texto também é imagem, e sua forma é significativa. O trabalho do designer não tem necessariamente como objetivo representar algo. A intenção pode ser transmitir uma idéia, informar, provocar determinadas sensações, emoções ou promover uma atitude. Representar pode não ser necessário.



Se tivéssemos que desenvolver um projeto multimídia para uma empresa de transporte de cargas, por exemplo, a tendência inicial poderia ser mostrar um caminhão com uma carga pesada.

É isso que em muitos casos, e especialmente em muitas soluções amadoras, encontramos. Mas, se definirmos claramente o conceito e a intenção do projeto, representar a atividade pode não ter tanta importância e outras estratégias gráficas podem ser mais competentes para transmitir confiança, eficiência, força, demonstrar capricho no cuidado e proteção da carga, atrair a atenção e a simpatia, ou outros propósitos.

É importante identificar qual sensação se quer provocar e que relação que se quer estabelecer com o observador do trabalho, não apenas o que queremos mostrar.

Um dos riscos do trabalho é limitar a experimentação buscando representar o que se quer transmitir e provocar. Num trabalho de design a representação é apenas uma opção. Uma imagem representativa pode ser uma imitação mais naturalista ou menos naturalista de alguma coisa. Mesmo que seja uma representação estilizada de algo, a representação ou re-apresentação significa que essa coisa já é conhecida mas não está presente, é representada pela imagem. Mas a imagem pode não representar nada conhecido. Pode apenas apresentar algo, ser aquilo que é sem se referir a nenhuma coisa externa a ela. Por isso é importante definir o que se pretende com o trabalho, mais do que o que se quer dizer com ele.

Para Alexander Manu (1995, p.17), o resultado de um trabalho de design deve servir para ampliar a experiência humana mantendo o espírito da grande idéia:

A grande idéia é o acontecimento social ou invenção humana que o resultado do design pretende servir. Exemplos: (1) Uma cafeteira é projetada com o objetivo de produzir um líquido denominado café. O café é por sua vez, produzido para que possamos degustá-lo e para o evento no qual o bebemos. Contudo, nenhum desses objetivos seria possível sem a grande idéia de tostar os grãos de café, moê-los e extrair (por infusão ou mediante métodos) um líquido para ser usado por um grupo de pessoas num momento de descontração. (2)

Uma raquete de tênis é projetada com o propósito de (ou para desempenhar a função de) bater numa bola de tênis. Acertar a bola faz parte da experiência de uma atividade física específica durante um evento que chamamos jogar tênis. No entanto, nada disso seria possível sem a grande idéia de uma competição amigável entre dois ou mais indivíduos, dentro de um espaço e regras definidos que denominamos jogo de tênis.



Atividades de auto-avaliação

Leia com atenção os enunciados e realize as atividades propostas.

- 1) Busque exemplos de situações belas, feias, cômicas, trágicas e grotescas capazes de promover uma experiência estética.

- 2) Identifique uma situação em que você vivenciou uma experiência que considere estética. O que a provocou?



Síntese

Nesta unidade, você estudou que o design tem um campo de conhecimentos próprio, mas não fixo, porque cada projeto nos exige conhecer coisas novas e específicas. Isso é muito legal porque na nossa profissão estamos sempre aprendendo. Mas também é uma profissão difícil e muitas vezes angustiante, porque temos que aplicar esses conhecimentos de forma inovadora. A busca por originalidade em um trabalho cotidiano nos exige refletir permanentemente sobre a metodologia projetual.

Você viu também que o conceito de arte é pessoal. A arte promove experiências estéticas, ou seja, experiências que transformam nossa forma de perceber o mundo, mesmo que apenas momentaneamente. Mas para que uma experiência estética aconteça depende também de nosso olhar.

Alguns estudos da psicologia, da filosofia, da sociologia, da semiótica e da história da arte e do design podem ampliar nossa forma de ver, oportunizar novas experiências de fruição artística e potencializar os processos criativos.



Saiba mais

Para aprofundar as questões abordadas nesta unidade você poderá pesquisar os seguintes livros:

- CHAVES, Norberto. **La imagen corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional.** Barcelona: Gustavo Gili, 1999.
- ESCOREL, Ana Luiza. **O efeito multiplicador do design.** São Paulo: Senac, 2000.
- FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico y comunicación.** Buenos Aires: Infinito, 2000.
- VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **Convite à estética.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

UNIDADE 2

Formas de ver: da Pré-história ao Barroco



Objetivos de aprendizagem

- Conhecer os conceitos básicos de composição e anatomia visual.
- Observar o papel da arte em diferentes contextos históricos.
- Identificar as características dos estilos Clássico e Barroco.



Seções de estudo

Veja, a seguir, as seções que compõem esta unidade de aprendizagem.

Seção 1 Linguagem visual

Seção 2 A arte antiga

Seção 3 Clássico e Barroco

2



Consulte no EVA o **Saiba mais** da unidade para ver as imagens em cores



Para início de estudo

Nesta unidade, nosso objetivo é olhar, olhar muito, olhar e ver, ver e pensar sobre o que se viu, conhecer outros pensamentos e outros olhares, repensar, pretendendo que isto contribua para fertilizar os processos de criação e produção em design digital e multimídia.

Donis Dondis em *Sintaxe do Linguagem Visual* chama a atenção para a necessidade de desenvolvimento da percepção visual, do que chama alfabetismo visual, Donald Hoffman em *Inteligência visual: como criamos o que vemos* apresenta o conceito inteligência visual, também como algo que podemos desenvolver.

A linguagem visual tem características muito próprias. Saber explorá-las é uma habilidade que podemos desenvolver. Podemos aprender a apreciar e produzir imagens cada vez melhor.

Vários estudos pretendem contribuir com o processo criativo: análise de soluções gráficas e classificação das técnicas usadas, depoimentos dos profissionais sobre como as idéias foram geradas, pesquisas que analisam o movimento do olho quando o sujeito olha uma imagem procurando identificar os pontos de atração, investigações sobre a recepção de imagens, feitas com grande número de pessoas, analisando as sensações, associações e o que ficou registrado na memória são alguns exemplos.

Apesar de não garantirem idéias inovadoras, temos convicção de que esses estudos nos interessam. Por isto, esta introdução apresenta os temas de forma bem sintética, mas também indica materiais complementares para aprofundamento.

As competências básicas para a configuração de imagens exigem desenvolver permanentemente o olhar, a imaginação, a reflexão e a habilidade de produção com ferramentas antigas, novas e com as que forem necessário inventar.

Vamos começar falando da imagem, de seus elementos e sua organização gráfica e depois conversar um pouco sobre a história da arte priorizando o estudo de suas formas.

Seção 1 – Linguagem visual

A imagem é um recurso com imensas e sutis potencialidades. Observe o cinema, por exemplo, um filme não pretende apenas contar uma história.

Em uma cena de um cara escalando uma montanha, não é exatamente o cara escalando que o filme mostra. Primeiro mostra, em *close*, o suor escorrendo no rosto dele, depois o olho trêmulo, sem coragem de olhar para baixo, até que olha, mas ainda em *close* desvia o olhar e prende a respiração, corta para a mão dele escapando de uma pequena ranhura em que ele se segurava. A imagem vai se desfocando enquanto faz a transição para uma visão de cima mostrando o paredão (já estamos com vertigem) e lá embaixo as coisas pequenininhas. Enfim, o que o filme pretende não é mostrar um cara escalando, mas fazer com que o espectador se coloque no lugar do personagem, que sinta medo, que se emocione como se fosse o próprio cara. Só assim o filme será interessante e válido esteticamente. Pensem na linguagem visual e sua força.

Para estudar uma imagem é preciso primeiro olhar o que está realmente colocado ali. É incrível, mas nem sempre vemos o que olhamos. Mostrando a foto de uma paisagem para algumas pessoas por um tempo, quando tiramos a imagem de vista muitos dirão que o céu é azul, mesmo que seja branco ou cinza. É fundamental reconhecer os elementos que a compõem e seus significados, mas também é importante identificar o que está implícito em uma imagem, as sensações que ela provoca, a história que evoca, não apenas o que representa.

Para ajudar na atividade de analisar uma imagem, podemos seguir um roteiro.

- 1. Estrutura da imagem** - olhar a imagem procurando identificar qual é o principal aspecto formal do conjunto, a técnica usada para organizar o conteúdo visual, a direção prioritária do olhar.
- 2. Elementos básicos de comunicação visual** - perceber, com cada vez mais detalhes, os elementos que constituem essa imagem e seus significados.

3. Contexto - identificar o contexto onde a imagem se insere e o de sua produção.

4. Impressões pessoais - por fim, nos deixar levar por nossas impressões e sensações pessoais, ligadas a nossa história e recordações; sem isto, a análise também não é completa.

A seguir, serão apresentadas as descrições de cada um desses itens. Você vai começar a observar as formas mais simples, para depois aplicar essas observações em conteúdos cada vez mais complexos.

1. Estrutura da imagem

Na estrutura da imagem podemos investigar:

- a) as forças visuais;
- b) as direções do olhar; e
- c) as técnicas de composição.

Observe os detalhes de cada um destes aspectos.

a) Forças visuais

Para identificar a essência da composição, vamos tentar perceber as forças que atuam na imagem.

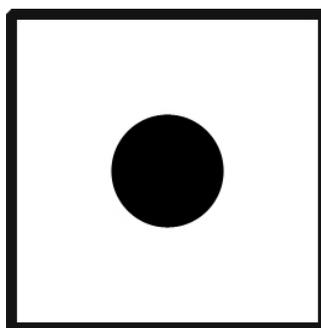


Figura 2.1: Quadrado 1
Fonte: Arnheim (1998, p. 3)

No quadrado da figura 2.1, o círculo está em uma posição estática, centralizado. No quadrado 2.2, ao contrário, normalmente percebemos o círculo como se estivesse em movimento. Para onde?

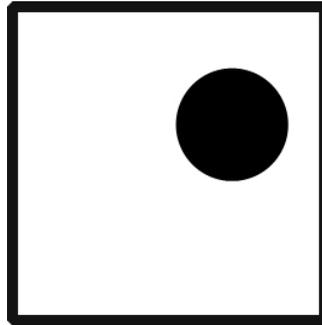


Figura 2.2: Quadrado 2
Fonte: Arnheim (1998, p. 5)

Mas para haver movimento deve haver uma força que tire o objeto de sua posição de repouso e um deslocamento. Que forças visuais são essas? Para onde o nosso olho é atraído e que movimentos ele é convidado a fazer?

Os elementos atuam de forma a atrair ou repelir outros elementos. Percebemos que o círculo da figura 2.2 se movimenta em relação ao quadrado. Na figura a seguir, a concentração das linhas e a direção do ângulo fazem com que a linha vertical da esquerda pareça bem maior do que a da direita. Verifique que elas são idênticas.

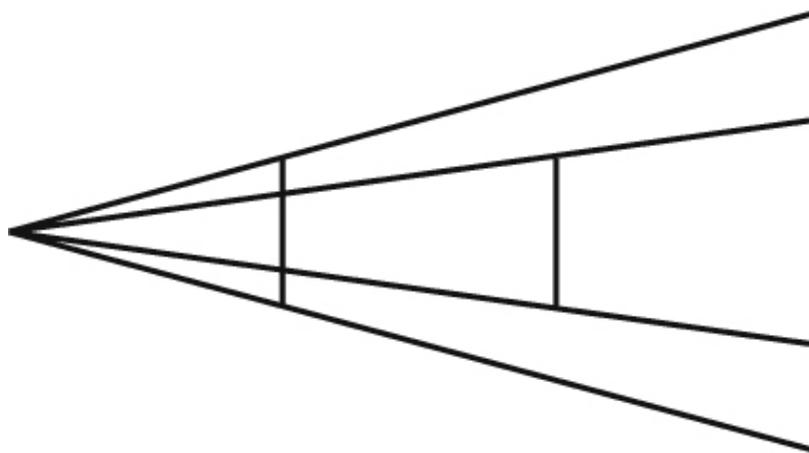


Figura 2.3: Ângulos
Fonte: Arnheim (1998, p. 5)

Além de forças de atração e repulsão, podemos também falar da força da gravidade. Sentimos como natural a terra mais densa que o céu, apoiamos as imagens considerando a linha do horizonte.



Figura 2.4: Imagem padronizada
Fonte: Arnheim (1998)

Tendemos a achar esquisito um elemento ou composição em que a parte superior é mais pesada. Veja o número 3 virado de cabeça para baixo.



Figura 2.5: Distorção de imagem.
Fonte: Arnheim (1998)

Muitas vezes, estudamos nossos sentidos como coisas separadas, mas um cheiro pode ser realmente apetitoso. Nossa percepção do mundo é sinestésica, ou seja, um sentido interfere no outro. Esta característica do nosso sistema perceptivo também se presta bem às metáforas como *uma cor gritante, um rosa doce*. O sentido de cinestesia, que é a percepção de equilíbrio, peso, posição do corpo, interfere diretamente na nossa percepção visual.

Os pássaros percebem melhor as verticais, já que as ameaças que eles sofrem cotidianamente podem vir de cima e de baixo, tanto quanto dos lados. Nosso deslocamento no mundo exige que percebamos mais e melhor o que está na nossa volta, o horizonte é nossa principal referência.



Saiba Mais

É interessante perceber que as crianças só estão prontas para serem alfabetizadas quando começam a desenhar a linha do horizonte.

Inicialmente, as garatujas das crianças são gestuais apenas, sem significados. Quando se pergunta o que são as imagens, elas ficam surpresas, mas depois começam a atribuir significados e a representar. Quando começam a desenhar os bonecos, geralmente os braços e pernas saem da cabeça, as mãos são bem grandes, porque elas se vêem assim. Não vêem seu pescoço e são muito egocêntricas para observar pescoço nos outros. Os professores, nesse período, trabalham bastante com brincadeiras que exercitam a percepção visual, como por exemplo, uma criança deita num papel e outra desenha o contorno ou a brincadeira de espelho em que uma criança senta na frente da outra e cada gesto que uma faz a outra imita. Quando reconhecem outras partes do corpo, começam a desenhá-las.

Depois elas passam por uma fase em que desenharam tudo voando e só quando começam a desenhar as coisas no chão, na linha do horizonte elas estão aptas a serem alfabetizadas. Exercícios de desenho são muito importantes nessa fase de aprendizagem.

Também é interessante notar a fase em que meninos desenharam coisas de meninos e meninas, de meninas, e a fase em que muitos param de desenhar para sempre.

Provavelmente, você já ouviu falar que o centro geométrico de uma figura não coincide com o centro de atração ou centro ótico. Os gregos já tinham chamado a atenção para a proporção áurea e indicado que a área acima do centro geométrico é a mais forte visualmente.

Essa explicação é interessante: a parte da retina com maior concentração de cones (células responsáveis pela percepção das cores) é a região de onde sai o nervo ótico (que conduz as informações ao cérebro). Essa área se localiza um pouquinho abaixo do centro do olho. Portanto, ao olharmos uma imagem na nossa frente, a parte dela que atingirá mais diretamente essa região do olho fica um pouquinho acima do centro.

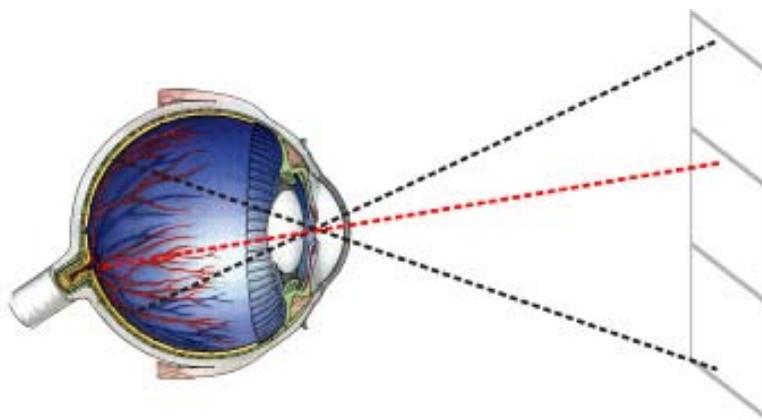


Figura 2.11: Área de maior atração visual

Observe o exemplo a seguir.



Os elementos de uma cena devem estar ordenados de maneira que tenham sentido para o espectador.

Como exemplo, os olhos de um personagem devem ficar na linha superior e, para manter um equilíbrio, essa linha deve ser posicionada ao centro horizontal dessa área (superior).

O horizonte não deve ficar no centro do quadro, e sim na linha superior ou na linha inferior quando queremos dar mais ênfase ao objeto de primeiro plano.



Figura 2.12 – Elementos que compõem a cena.

No caso da figura deste exemplo, a não aplicação dessa regra contribuiu para que o plano inferior se perdesse com o fundo do quadro. Se a intenção da imagem fosse dar ênfase ao que o personagem tem em suas mãos, poderíamos considerar que a imagem está completamente perdida. O fato de a imagem manter a regra com os olhos não impede que ela se torne um total fracasso na questão de passar uma mensagem. (CARRION, 2007).

Fonte: Disponível no site: <<http://www.wellington.art.br/artigos.php#>>. Acesso em: 10 out 2007.

b) Direções do olhar

Observe o caminho do olho ao percorrer as imagens. O olhar desliza fácil ou vacila em algum momento?

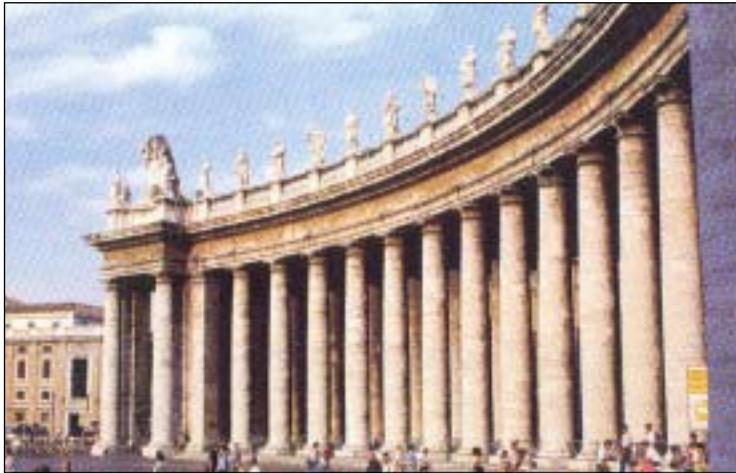


Figura 2.6

Fonte: Gomes (2003, p. 99)

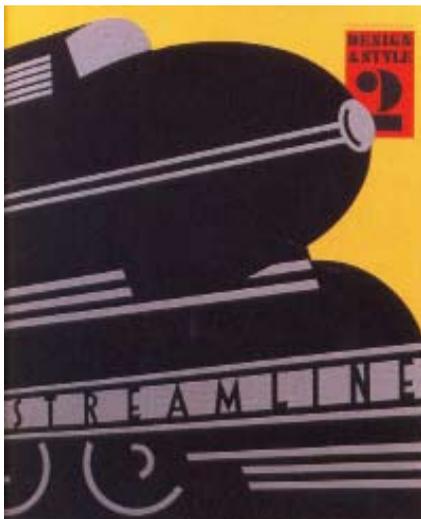


Figura 2.7

Fonte: Hirasuna (1994, p. 169)

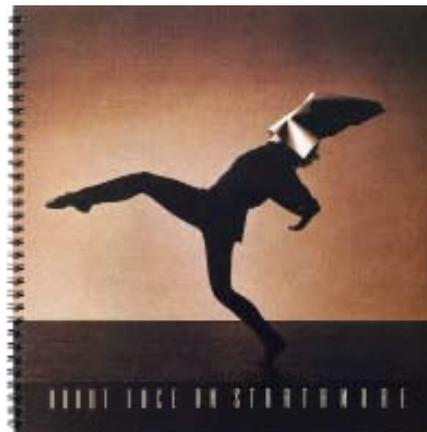


Figura 2.8

Fonte: Hirasuna (1994, p. 230)

Nosso olhar ocidental tende a percorrer a imagem da esquerda para a direita e de cima para baixo, de acordo com o que fazemos para ler um texto. O movimento nessa direção parece mais fácil, mais veloz. Como tudo parece conduzir o olhar para a direita e abaixo, esse local parece ser mais pesado.

Rudolfh Arnheim exemplifica muito bem como isso funciona em seu livro “Arte e percepção visual, a psicologia da visão criadora”:



Qualquer objeto pictórico parece mais pesado do lado direito do quadro. Por exemplo, quando a figura de Sixto, na Madonna Sistina, de Rafael, se move para a direita pela inversão da pintura, parece tão pesada que toda a composição parece perder o equilíbrio.



Fig. 2.9 e Fig 2.10: Madonna Sistina de Rafael e a imagem invertida.

Isto está de acordo com a observação experimental de que quando dois objetos iguais são apresentados nas metades esquerda e direita do campo visual, o da direita parece maior. Para que eles pareçam iguais, o da esquerda tem que ser aumentado de tamanho. (ARNHEIM, 1998, p. 25).

Os elementos estruturais, os fundamentos sintáticos da imagem se referem ao equilíbrio ou desequilíbrio da forma, às tensões e atrações entre as figuras, aos agrupamentos, à relação figura x fundo.



Uma composição é equilibrada quando parece que nada está fora do lugar e todos os elementos são indispensáveis.

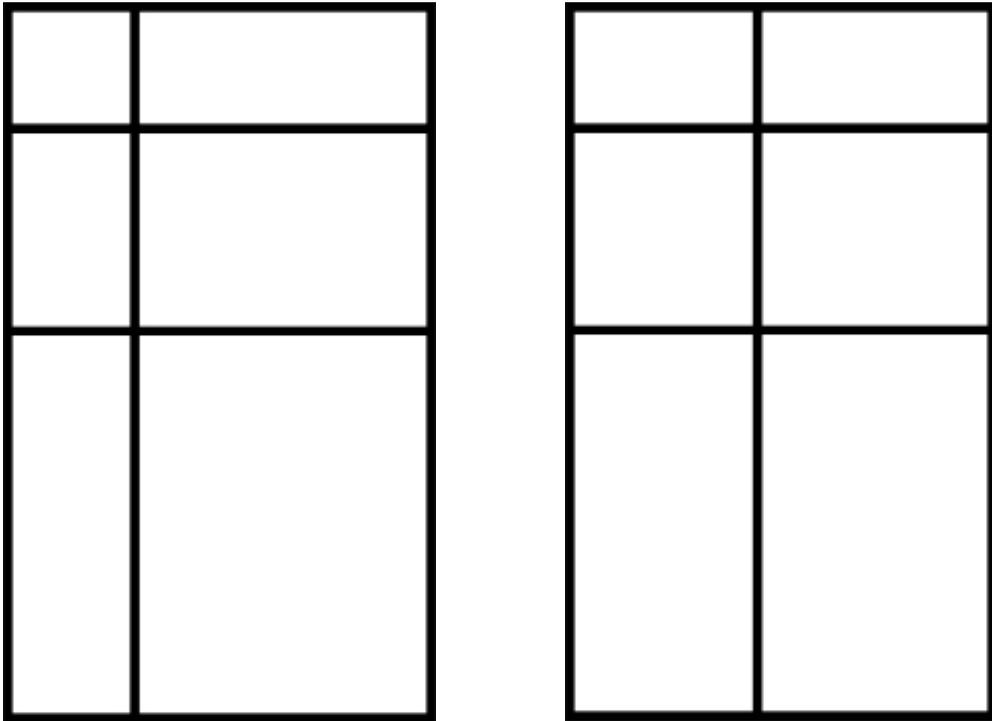


Figura 2.13 e Figura 2.14: Equilíbrio e conflito

Fonte: Arnheim (1998, p. 23)

Observe as figuras 2.13 e 2.14: em uma janela com colunas de tamanhos diferentes, a que tem uma diferença maior, a figura 2.13, nos parece mais equilibrada do que a figura 2.14. Se o eixo vertical está próximo do centro, dá vontade de puxar um pouquinho e acertar a imagem, concordam?

Por exemplo, quando usamos duas fontes muito parecidas em uma composição, como a Arial e a Verdana, ambas sem serifa, a sensação que temos é de que houve um erro.

texto texto
texto texto

Serifas são prolongamentos que dão acabamento às extremidades das letras.



Serifa

Para fazer uma composição equilibrada, alguns autores recomendam evitar esse tipo de conflito e combinar fontes usando harmonias ou contrastes. Harmonias podem ser feitas usando fontes da mesma família com variações de tamanho, negrito, itálico. Os contrastes devem ser contundentes, combinando fontes bem diferentes e variando, além do tipo, o tamanho, o peso, etc.

Título título
Texto, texto, texto, texto

Equilíbrio não significa simetria. Podemos ter uma composição com equilíbrio simétrico ou assimétrico. Na figura 2.15 temos uma simetria na figura, apesar dela não estar centralizada, e na figura 2.16 temos um interessante exemplo de equilíbrio assimétrico.



Figura 2.15:
Fonte: Silver (1995, p. 107)

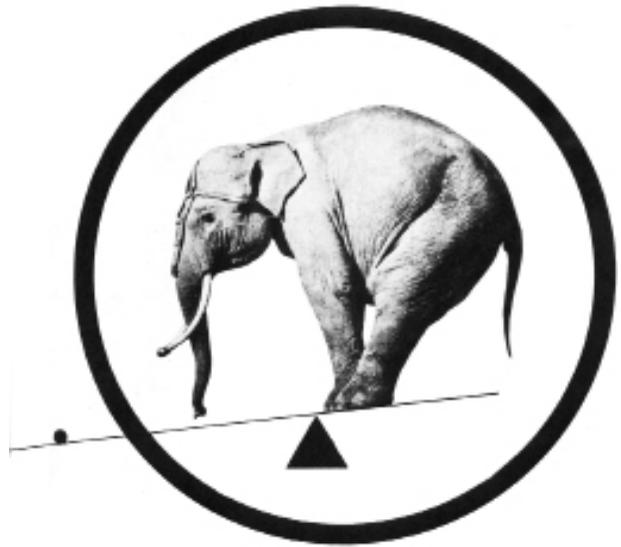


Figura 2.16:
Fonte: Hurlburt (2004, p. 15)

Observe o trabalho do artista holandês Piet Mondrian (1872-1944). Em sua poética de rígido formalismo, Mondrian buscava justamente o equilíbrio. Usava planos de cores vermelhas, azuis, amarelas, brancas e linhas pretas para que as cores não interferissem umas nas outras. As diferentes extensões de cores se equilibram pela profundidade dos diferentes tons. Se as áreas de cores fossem do mesmo tamanho o azul pareceria estar atrás do amarelo, por exemplo, e o amarelo se destacaria. Seu trabalho, cujo estilo foi chamado de abstracionismo geométrico, foi muito valorizado e influenciou profundamente o design. Em 1986, um quadro seu foi vendido pro U\$ 5.000.000,00.

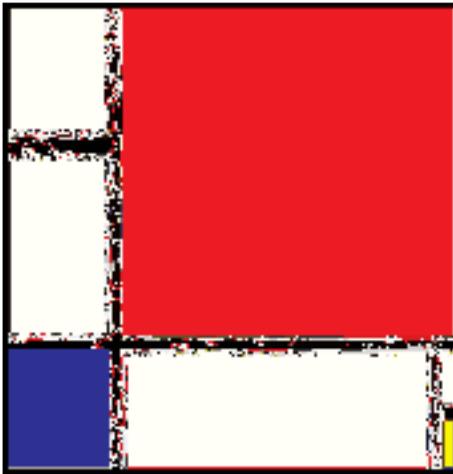


Figura 2.17: Composição. 1930. Piet Mondrian
Fonte: <http://valeriartes.blogspot.com/2007/04/mondrian.html>

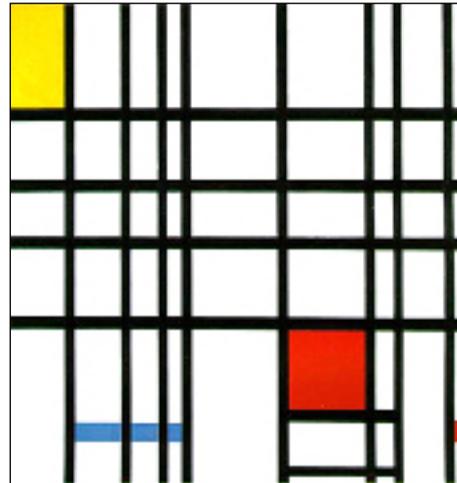


Figura 2.18: Composição em vermelho, azul e amarelo.
1920. Piet Mondrian
Fonte: Stricland (2004, p. 145)

c) Técnicas de composição

Uma das mais importantes técnicas visuais é o contraste, que pode ser um contraste de cores, de claro e escuro, de grande e pequeno, de horizontais e verticais, de muito e pouco.

Para identificar a técnica visual usada, podemos olhar o conjunto e tentar perceber qual é a principal característica da composição, como se gera um significado imediato. Observe se o conjunto é formado por vários elementos dispersos, se uma única forma está destacada de um fundo, se o destaque é uma perspectiva marcante, se é uma figura deformada, se é a repetição de um elemento criando um ritmo, uma transparência, se são várias figuras iguais e uma diferente, se um elemento é exagerado, se uma cor é usada em uma situação inusitada.



Figura 2.19: The Ice Clube Project. Marco Evaristti

Fonte: Disponível em: <<http://www.evaristti.com/>>. Acesso em: 15 out 2007.



Figura 2.20: Ilustração para camiseta

Fonte: Great T-Shirt graphics (1993, p. 32)



Figura 2.21: Capa de revista

Fonte: Magazine Design (1992, p. 29)

O artista Marco Evaristti fez uma expedição à Groenlândia e pintou um *iceberg* de vermelho. (figura 2.19). Para fazer o trabalho, mobilizou uma equipe numerosa e utilizou muitos galões de tinta orgânica. As técnicas de execução (os recursos utilizados para fazer a obra) e as técnicas visuais são coisas diferentes. Podemos dizer que a principal técnica visual desse trabalho é um contraste de cores (vermelho em um espaço branco), que é marcante também pela imensidão.

Na figura 2.20, a ênfase, a técnica visual adotada é a deformação da imagem, que dá um requadrado às imagens das cabines na ilustração para uma camiseta promocional de um bar em Nova Iorque.

Já na figura 2.21, a principal solução gráfica é a indicação de movimento dada pela inclinação das linhas.

Outro elemento que é importante observar é o vazio. Veja como o fundo pode transmitir uma sensação de desorganização. Alguns cuidados são necessários se o objetivo não for realmente esse. Compare as sensações que cada imagem provoca.

Preste atenção!

Os espaços vazios devem ser projetados considerando que eles também geram significados.

Veja neste caso o espaço entre a imagem e o texto tem uma forma irregular.

A quantidade de informações que pretendem chamar a atenção também pode comprometer o layout. Deve-se definir o que é mais importante destacar.

As legendas também podem estar alinhadas pelo figura

WELTON 00 90909090

A grande diversidade de fontes não contribui para a informação.

Figura 2.22: Composição



Figura 2.23: Composição

Veja como na figura 2.22 o amadorismo fica evidente, não há cuidado com os alinhamentos, não são explorados os contrastes, não é destacado o conteúdo de maior interesse, tudo parece querer se destacar. Observe, por exemplo, como o espaço entre o quadrado preto e o texto transmite uma sensação de desorganização. Na figura 2.23, alguns pequenos cuidados com os alinhamentos dos textos e imagens transmitem uma sensação de confiança, capricho. Uma margem invisível liga os elementos gráficos, e os espaços vazios estão organizados.

Mas nem sempre esse alinhamento é desejável. Até a bagunça, em função de um conceito particular, pode ser eficiente.

Na figura 2.26, se o espaço azul (o vazio) fosse diminuído, a sensação de liberdade poderia se transformar em claustrofóbica, e na figura 2.27, o vazio é justamente o que está em destaque, falta o design do carro.

— *Até aqui você estudou a forma que estrutura cada imagem. Seguindo nosso roteiro, no passo 2, o convite é observar que cada elemento gráfico tem significado e gera sensações: uma linha curva pode dar a idéia de coisas cíclicas, uma linha inclinada pode provocar percepção de movimento.*

2. Elementos básicos de comunicação visual

Além da estrutura básica da imagem, podemos decifrar os elementos individualmente observando as cores, as fontes que foram escolhidas, como foram alinhadas, como foram organizados os grupos de informações, as luzes, o estilo de linha, as texturas, as perspectivas, os tamanhos relativos e como esses elementos se relacionam no todo. Isto pode ser bastante amplo. Quanto mais aprofundamos o olhar mais apreendemos da imagem.

Pode parecer que estamos falando de obviedades, que um triângulo qualquer é apenas um triângulo qualquer. Mas, por exemplo, o **livro** *El triángulo*, de Bruno Munari, tem 100 páginas ilustradas apenas sobre usos de triângulos equiláteros.

O elemento mais básico da comunicação visual é o ponto: um ponto em movimento faz uma linha, a linha em movimento faz uma superfície, uma superfície em movimento faz um volume, que em movimento é o tempo, o tempo em movimento... não percebemos. Apesar da física quântica nos indicar que o tempo não é linear, inclui vazios, retornos, saltos, não temos esta sensação. Nossa percepção é limitada pelo tempo e o espaço. Outros elementos básicos são as cores, texturas, profundidades, luzes, os tamanhos relativos.

Outros livros sobre formas básicas e análise de imagens, que aprofundam bastante o tema, estão indicados nas referências ao final do livro.

O ponto

O ponto é o mínimo, mas fortemente atrativo. É uma marcação precisa. Pode ser significativo justamente por ser pontual em um espaço livre, é em relação ao vazio que a pintinha da figura. 2.28 ganha total importância. Mas o ponto também pode ser o preenchimento de tudo.

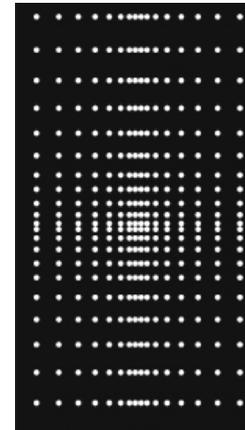


Figura 2.28: Cartaz para Kirchbaum Lasercan
Fonte: Plakate Von Uwe Loesch (2006, p. 85)

Figura 2.29: Composição
Fonte:Arquivo pessoal.



Figura 2.30: Paul Signac – Pontilhismo.
Fonte: <www.geocities.com/Paris/Cafe/9084/signac.html>

A linha

A linha pode ser o contorno das figuras no desenho, é o mais comum. Mas também pode ser usada de outras formas interessantes. Ela é inquieta, pode ser esboço, escrita, pode ser delicada, ondulada, nítida, grosseira.

Na produção de imagens, explorar diferentes possibilidades da linha, pode enriquecer muito o trabalho. Veja alguns exemplos em que a linha não foi usada para definir o contorno, mas se constitui na própria forma.



Figura. 2.31: Desenho. Edmilson Vasconcelos
Fonte: Arquivo pessoal.



Figura. 2.32: Marca
Fonte: Print's Best Logos & Symbols (1996, p. 44)



Figura. 2.33: Painel. Messe Düsseldorf
Fonte: Plakate Von Uwe Loesch (2006, p. 73)

Planura e profundidade

Outro elemento da linguagem visual é a profundidade. Mesmo que a imagem apresente perspectiva, ela está colocada em um plano. A idéia de profundidade pode ser transmitida por diferenças de tamanho (o que é menor parece mais distante),

sobreposição de imagens (o que está atrás está mais distante), diferenças de tonalidades (o que está longe nos aparece desbotado, azulado) e pelas sombras.

Estudos indicam que nossa visão é bidimensional a cada instante, nossos movimentos e o que conhecemos do mundo é que nos fazem perceber dinamicamente como as coisas se distribuem espacialmente. Em lugares com grandes extensões cobertas de neve podemos ter dificuldade de identificar a distância em que se encontra um objeto, já que não temos outras referências espaciais para estabelecer comparações. Mas podemos aprender a ver mais. Em lugares, por exemplo, onde o branco predomina, não somos capazes de perceber nuances que os moradores da região identificam. É comum que eles reconheçam perigos, como buracos sob a neve, apenas pelas variações dos tons de branco, que para nós são imperceptíveis.



Figura 2.34: Birô de design
Fonte:Arquivo pessoal.

Fechar um olho e afastar um pouco a imagem nos ajuda a perceber melhor a organização no plano. Este era um gesto muito comum de quem trabalhava com composição antes do computador. Mesmo que a imagem seja percebida em profundidade, também é importante observar sua composição no plano, esquecendo seu conteúdo e observando bem a distribuição das figuras, a mancha gráfica em relação ao fundo. Tratar essas sutilezas no trabalho gráfico pode nos ajudar a transmitir as sensações que pretendemos.

Textura

A textura pode ser a solução de um trabalho gráfico. Nem precisamos de muitas palavras para chamar a atenção para suas potencialidades. O contraste da pele do homem com a do bebê nas páginas da revista (figura 2.35) ou a lixa no lugar do papel higiênico (figura 2.36) são bons exemplos.

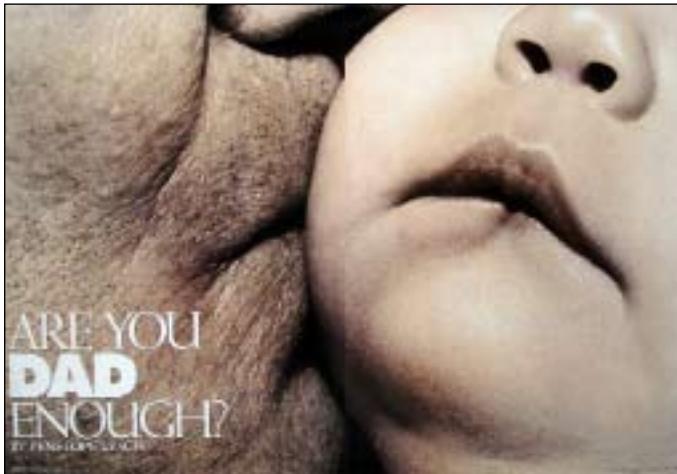


Figura. 2.35: Fotografia Robert Holmgren
Fonte: Magazine Design SPD (1993, p. 180)



Figura. 2.36: Anúncio. Preparation H
Fonte: Arquivo pessoal

Cores

A cor também é um elemento da linguagem visual fundamental. Seus significados podem ser estudados considerando três aspectos:

- a) **os aspectos físicos** - referem-se a qualidade luminosa e as sensações que provocam;
- b) **os efeitos psicológicos** - a cor influencia a temperatura, o tamanho, o peso das coisas; e
- c) **os aspectos simbólicos e culturais** - a cor pode ser usada como informação, como conteúdo significativo.

Estes aspectos não são isolados. Uma característica física da luz pode estar relacionada com um efeito psicológico que

acaba gerando um significado para a cor. Mas, para facilitar o estudo, vamos observar como acontece a percepção visual, para depois estudar os efeitos psicodinâmicos da cor e, por fim, tentar compreender como acontece a construção de seus significados na cultura.

Os aspectos físicos

Veja que coisa incrível é o processo de percepção das cores! Primeiro, temos os fenômenos da luz, que é uma onda eletromagnética; cada cor tem um comprimento de onda diferente.



Consulte no EVA o Saiba mais da unidade para ver as imagens em cores

Dá para dizer que o melão é realmente amarelo?



Figura 2.37: Melão sob luz branca, luz azul e ausência de claridade.

No olho ocorrem processos óticos através das lentes (naturais como o cristalino e a pupila, ou com auxílio de óculos ou lentes de contato), que conduzem os raios luminosos até a retina no fundo do olho, onde se forma uma imagem invertida.

Aí ocorrem os processos químicos, onde se formam substâncias que estimulam algumas células e estas, por meio das sinapses, enviam as informações para o cérebro. O mais complexo e desconhecido é ainda o que acontece no cérebro.

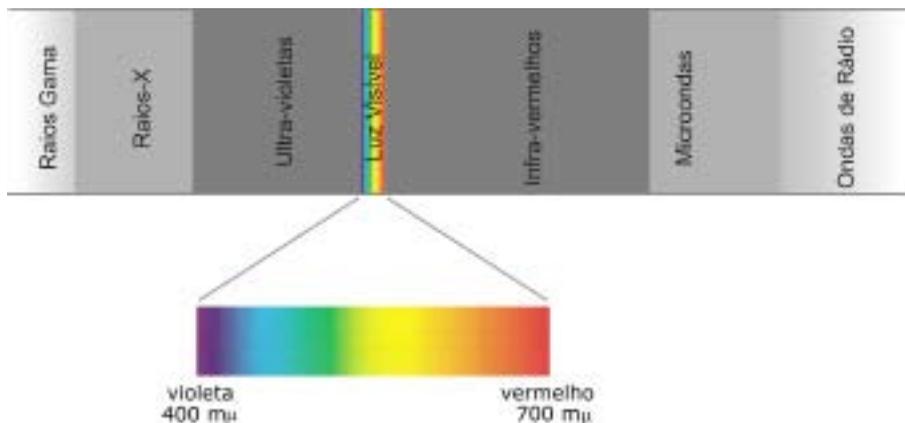


Figura 2.38: Espectro da luz

Ao observar o espectro das ondas luminosas, vamos notar que a parte visível é bem pequena, vai do violeta com o menor comprimento de onda ao vermelho, que tem o maior. Mas temos também os raios ultravioletas, os infra-vermelhos, as ondas de rádio, que não são visíveis para nós.

O vermelho é o máximo que se pode ver! Ou seja, o maior comprimento de onda visível. Será que este fato tem relação com o vermelho muitas vezes simbolizar violência, energia, perigo, situação-limite?



Tudo o que se olha se vê? Nem todos vêem igualmente: a atenção, o interesse, as nossas variações de humor, a vontade, entre outros, também são determinantes no que percebemos.

Os efeitos psicológicos da cor

A cor influencia a temperatura, o tamanho, a forma, o peso das coisas, por isto, pode ser usada de forma funcional para provocar sensações específicas, como diminuir a sensação de peso de um objeto, diminuir a temperatura de um ambiente, aumentar um espaço, estimular o apetite. A psicodinâmica das cores dedica-se ao estudo das reações humanas frente às cores.

Veja algumas experiências que indicam como as cores funcionam.

- Em um estudo, foram colocados um vidro com bactérias sob luz azul, outro sob luz amarela e outro sob luz vermelha e observaram suas atividades. As bactérias que ficaram sob o efeito da luz azul depois de um tempo morreram, as que ficaram na luz vermelha continuaram vivas e as que ficaram sob a luz amarela se reproduziram mais. Interessante, não é?
- Será que isto tem relação com o azul transmitir serenidade, e o amarelo ser mais energético?
- Produtos como pães e bolachas embalados em papel azul duram menos tempo do que se a embalagem for de tons alaranjados, amarelos ou vermelhos. Eles apodrecem rápido sob o azul.
- O verde é a cor do meio do espectro. Será por isto que o verde é a cor do equilíbrio, da saúde?
- O verde é a cor complementar ao vermelho, ou seja, a cor oposta no disco cromático e que tem o contraste mais vibrante. Quando o olho se satura de muito olhar uma cor, pode provocar um efeito que nos faz ver a cor complementar. Para que isto não aconteça em uma sala de cirurgia, onde o médico pode ficar por várias horas focado no vermelho, as salas são pintadas de verde claro, cor oposta ao sangue.
- As cores provocam calor ou frio. Um estudo feito em um posto de gasolina mostrou que a evaporação nos tanques que eram vermelhos diminuiu em + ou - 3% quando esses tanques foram pintados de branco. Claro, as cores escuras absorvem muita luz! E provocam calor.
- Amir Klink contou em uma de suas palestras que navegando em lugares gelados enfrentava um problema sério porque o mastro do barco congelava. Uma vez, comendo um *Diamante Negro*, notou que a embalagem do chocolate não criava a crosta de gelo. Pintou o mastro de preto e não teve mais problemas com isso.

- Outro estudo interessante foi feito por um ergonomista contratado para analisar as condições de trabalho de uma empresa onde os trabalhadores que carregavam caixas estavam reclamando muito do peso, apesar de estar tudo adequado às normas para tal atividade. O resultado de sua análise do trabalho indicou que as caixas deveriam ser apenas pintadas de verde claro ao invés de marrom. E funcionou! Os empregados não mais sentiram a sensação de peso desagradável.
- Percebeu-se que em uma região de Nova Iorque as pessoas estavam sofrendo de claustrofobia e sensação de tristeza por não verem o céu graças a altura dos edifícios. A solução adotada foi pintarem os andares mais altos dos prédios de azul! Ver o céu ou o azul dá a sensação de grandeza, profundidade, e menos claustrofobia.
- Em Londres, as pessoas fazem seções de banho de luz para aliviar a sensação de depressão que acontece sazonalmente.
- A cromoterapia já é técnica aceita para diferentes funções.
- Em ambientes, os usos funcionais da cor são bastante comuns. Cores escuras para rebaixar o teto, cores claras para os ambientes parecerem maiores, etc.
- Nos produtos alimentícios, é comum a utilização de amarelos e avermelhados, por suas propriedades de atuar nos centros da fome. Também determinados tipos de rosa possuem propriedades táteis e gustativas, por isto, são bastante usados em propagandas e em embalagens de guloseimas.

Além dos aspectos físicos e psicológicos da cor, podemos também observar seus significados.

Os aspectos simbólicos e culturais da cor

A cor pode ser usada como informação e não apenas de forma realista.

Um excelente estudo sobre isto é a tese de Luciano Guimarães sintetizada no livro *A cor como informação*. Ele fez uma pesquisa sobre o uso do vermelho nas capas da VEJA ao longo de 30 anos e nos mostra como a cor é usada intencionalmente e de forma não ingênua.

Veja alguns exemplos de capas analisadas nesse estudo.

Esto



Figura 2.39: Capas da revista Veja

Sempre que o assunto é violência, o vermelho estava presente. O vermelho também é associado à esquerda política, aos rebeldes e terroristas. Na capa que mostra a caminhada dos sem-terra que atravessaram o país e foram a Brasília protestar, o céu é vermelho. Aterrorizante! Na capa com a manchete sobre tráfico de bebês o cobertorzinho inusitadamente vermelho é significativo.

Nas duas primeiras campanhas do Lula à presidência o vermelho é a cor dominante, mas na última campanha quando a intenção era mostrar uma imagem mais ligada aos interesses econômicos o Lula aparece de camisa verde e a capa não usa o vermelho no fundo. (GUIMARÃES, 2004).

– *Vimos que a estrutura de uma imagem é fundamental para a sua significação, vimos também que cada elemento constituinte nos oferece subsídios próprios para aprofundarmos o olhar. Seguindo nosso roteiro, para fazer a análise de uma imagem, devemos observar o contexto onde a imagem foi produzida, quem era o artista ou designer, que momento e que cultura lhe oportunizaram ser criada e onde ela está exposta para nossa observação.*

3. Contexto

Nossas impressões e sensações sobre as imagens geram significados que podem ir se transformando se tivermos outras informações sobre a obra.

Para compreender e identificar como atuam as imagens, é importante considerar o contexto espacial, cultural e histórico.

Uma embalagem pode estar impregnada de significados diferentes se estiver em uma prateleira de supermercado, envolvida por milhares de outras semelhantes, ou em uma vitrine sofisticada de um *shopping*.

A arte, em alguns momentos, considerava o “cubo branco”, ou seja, o espaço arquitetônico todo branco, um lugar neutro, como o lugar ideal para mostrar um objeto artístico, evitando qualquer interferência no significado da obra. Atualmente, muitos trabalhos são desenvolvidos justamente para estabelecer uma comunicação com o lugar, com o contexto: *site specific*. São também comuns as “residências de artistas”, ou intercâmbios, em que são desenvolvidos trabalhos de arte em contextos diferentes e especificamente para esses contextos.

Na Bienal de 2006 em São Paulo, vários artistas de países latino-americanos foram convidados para permanecerem em uma cidade brasileira por um período de dois meses antes da exposição a fim de desenvolverem seus trabalhos para o evento.

E também, uma imagem tem um significado diferente se soubermos que ela foi produzida nos anos 1960 ou em 2010.



Saber qual a função de uma imagem, por quem e para quem foi concebida pode mudar nossa primeira impressão.

4. Impressões pessoais

A ação do espectador é também determinante na significação de uma imagem. Tendemos a organizar as coisas em unidades coerentes e percebemos melhor determinadas formas de acordo com o significado pretendido.

Um arquiteto ao olhar uma imagem poderia identificar o período histórico pelas características estilísticas dos prédios, outros nem notariam que esses detalhes existem, perceberiam os trajes, a situação, etc. A percepção não é algo estático, percebe-se as coisas na sua relação com as outras, com nossos conhecimentos, desejos e estados de espírito.

A *gestalt*, teoria que estuda a forma e a nossa estrutura mental e psicológica para percebê-la, mostra que percebemos o todo de forma diferente da soma de suas partes. Percebemos o todo com mais facilidade porque ele geralmente é mais significativo do que as partes isoladas. Dois ou três risquinhos, por exemplo, já servem para associarmos com um rosto e notarmos, mesmo com pouquíssimos detalhes, as expressões de alegria, tristeza, medo.

Estudos da Psicologia sobre percepção visual também foram aplicados em diferentes linhas de terapia. Muitas vezes, o foco de nossa atenção é tão concentrado em um aspecto do mundo que desconsideramos o mundo. Perceber melhor as coisas e nossa existência entre elas é uma experiência que pode ser ampliada.



A percepção visual depende também da nossa visão de mundo, nossos pré-conceitos, nossos tabus, nossas paixões, nossas lembranças, expectativas, imaginação. Olhar é diferente de ver.

— Não podemos aprofundar aqui, em uma introdução rápida, as questões da Psicologia da forma, mas certamente é um instigante tema para investigação e têm ampla bibliografia. Observe as indicações no Saiba Mais desta unidade.

Sugerimos que vocês apreciem e avaliem o que vêem com espontaneidade. E que coloquem as questões que surgirem para discussão com o grupo. Esta é a oportunidade mais rica deste estudo. Valorizem a dúvida. Aqui, problematizar pode ser mais importante do que explicar.

Vamos agora utilizar esses conhecimentos sobre a imagem para estudar um pouco da História da Arte.

Seção 2 – A arte antiga

É importante olhar as formas procurando evitar o pré-conceito de que o mais antigo é o menos evoluído. Com o passar do tempo, algumas coisas evoluem, outras regridem, outras surgem de repente, outras dão saltos qualitativos e mudam tudo que atingem.

A arte é produzida a partir de perguntas que o homem se faz com relação à experiência humana, à existência. Se essas questões continuam sendo feitas, talvez ainda tenhamos algo a aprender com nossos mais distantes antepassados.



“Quando os aborígenes australianos dançam suas danças que celebram a criação do mundo, descrevem a criação do universo e evocam a energia da criação do universo. Tal energia é aquela que dirige a vida recém-nascida para o canal do nascimento. É a energia que lhe inspira quando você se senta à frente do teclado do seu sintetizador ou de sua ilha de edição. Acho que perdemos um pouco disso em nossa sociedade, em nossa abordagem da comunicação. Hoje nossa comunicação depende muito freqüentemente da representação ou da demonstração, em vez de depender da energia criadora do universo”. (VIOLA, 1992 apud SANTOS, 2003, p. 192).

A arte pré-histórica é forte e misteriosa para nós. Essa curiosidade sobre as nossas raízes, a origem do humano, é ainda, ou talvez mais ainda, uma questão presente. Por isto, busca-se conhecer essa arte investigando seus vestígios. Mas o que a arte representava para os povos que a produziram e o significado que adquirem para nós hoje podem ser muito diferentes. Certamente, os homens que viveram nas cavernas 15.000 anos a.C. tinham motivações para o fazer artístico diferentes das nossas. A Antropologia busca entender o que essas imagens revelam de seus significados originais, mas é impossível ser conclusivo. Muitas teorias são desenvolvidas.

A idéia utilitarista de que tudo se explica pela busca da sobrevivência pode ser questionada por indícios de que as necessidades de compartilhar experiências estéticas foram muito determinantes na origem da humanidade e nas transformações sociais.

Supõe-se, sobre a origem das cidades, que os primeiros pontos fixos de encontro dos homens eram locais de culto aos mortos e de celebrações. Supõe-se também, sobre a origem da linguagem e da comunicação, que o primeiro som emitido pelo homem foi um grito de emoção e não um pedido utilitário.



Figura 2.40: Pintura rupestre. Lascaux. França. 15.000 a.C.

Fonte: Gombrich (1999, p. 43).



Figura 2.41: Detalhe. Lascaux. França. 15.000 a.C.
Fonte: Gombrich (1999, p. 42)



Figura 2.42: Tumba de Nebamun. Tebas. 1450 a.C.
Fonte: Strickland (2004, p. 8).

Observando a figura 2.40, talvez não se consiga imaginar que essas pinturas são gigantescas. E ficam em lugares muito profundos das cavernas, onde não chega luz, com acesso por corredores às vezes baixos e estreitos. Eram feitas nos tetos, e por isto não são facilmente percebidas por quem entra na gruta.

A partir dos vestígios dessas civilizações, fazem-se deduções e teorizações. Supõe-se, por exemplo, que o artista tenha sido um dos primeiros homens a ter uma atividade diferenciada no grupo, sendo poupado de caçar, porque a atividade *artística* devia ser muito difícil e exigente, tanto em dedicação como em habilidades. Encontram-se também, comumente, marcas de flechadas nas imagens de animais e supõe-se que nossos antepassados tinham uma relação mágica com as figuras, exercitavam a captura do animal e acreditavam no poder dessa representação.

Algumas civilizações pré-históricas e antigas desenvolveram estilos artísticos naturalistas, que procuram imitar as formas das coisas naturais, e desenvolveram trabalhos de grande beleza e realismo. Mas quase toda a arte da Antigüidade não é naturalista, e sim bastante simbólica.

Símbolos são convenções. Por exemplo as letras "casa" significam casa, mas apenas para aqueles que conhecem a nossa língua. O chacal é o símbolo do Deus egípcio que conduz os mortos.

Podemos apreciar uma obra egípcia e admirar sua beleza. Mas o que eles pensavam sobre arte? E o que reconhecemos como arte nas obras antigas?

É possível, pessoalmente, inventar arte com essas formas. Mas se não soubermos que o chacal estilizado é para os egípcios o deus Anúbis, que conduz os mortos, que as figuras mais geometrizadas, maiores e menos naturais eram as mais importantes e que a beleza dessas esculturas não era sequer para ser contemplada, já que seriam enterradas com os mortos, não estaremos falando de arte egípcia, mas do que essas imagens significam para nós. São os símbolos que determinavam a linguagem visual das obras para os egípcios antigos.

Durante longo período, que vai até o final da Idade Média, a arte não mudou muito. Mas uma civilização se diferenciou e se destacou na Antigüidade, a cultura greco-micênica. É interessante saber que Atenas tinha apenas 30.000 habitantes, mas discutiram intensamente seus valores, sua organização política, sua arte e nos influenciaram profundamente.



Figura 2.43: Vênus de Milo 200 a.C.
Fonte: Gombrich (1999, p. 105)



Figura. 2.44: Hermes com o Jovem Dionísio.
Praxíteles. 340 a.C.
Fonte: Gombrich (1999, p. 102)

Foram eles que iniciaram a discussão estética. Buscavam uma beleza perfeita, portanto irreal, ideal. Ainda hoje o belo idealizado dos gregos se confunde com a idéia de arte, de estético, apesar de a arte já ter adotado muitos outros caminhos. A distribuição simétrica ou o equilíbrio preciso das formas, que busca enfatizar o elemento central, ainda são muito usados para transmitir seriedade, tradição, organização.



Os princípios dessa arte foram adotados, revitalizados, copiados em vários momentos da História.

Os romanos, quando expandiram seu império, foram os primeiros a se apropriarem da arte grega. Reproduziram várias obras, as principais imagens que conhecemos da arte grega são cópias romanas, mas também usaram esse conhecimento para

outras funções, como contar suas vitórias, narrar as façanhas da guerra e expressar seu modo vigoroso e prático de vida.

Com a queda do Império Romano, a arte clássica desaparece. Na Idade Média, os principais objetivos da arte eram ensinamentos religiosos.



Figura 2.45: Iluminura. São João Evangelista. 1147

Fonte: Janson (1996, p. 127)

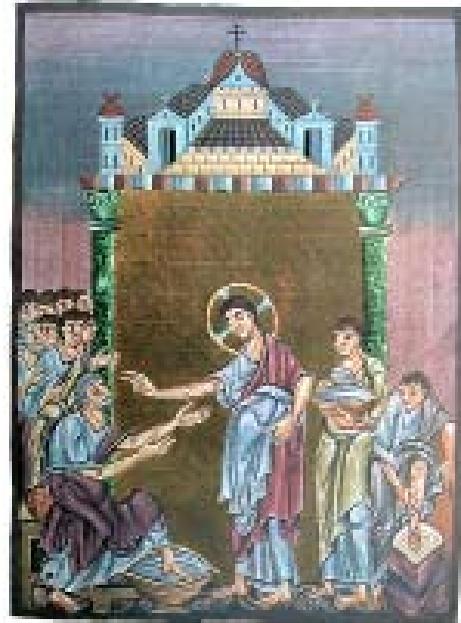


Figura 2.46: Iluminura. Cristo Lavando os pés de Pedro. 1000

Fonte: Janson (1996, p. 115)

A Idade Média produziu uma arte cheia de convenções. Os artistas eram artesões, usavam suas competências para executar formas que seguiam regras com perfeição, a arte era uma técnica.

Foi um período longo, de aproximadamente mil anos. Produziram-se ilustrações em manuscritos, vitrais, mosaicos, esculturas e objetos ourivesaria de grande beleza. A arquitetura românica e o estilo gótico foram importantes. Mesmo assim, esse período foi chamado de Idade Média, ou seja, entre dois momentos de valorização da arte clássica.

No final desse período, mais uma vez a arte grega é retomada, mas é agora revitalizada pelos estudos da perspectiva e da anatomia. Com o desenvolvimento científico e a Reforma Protestante, que diminuiu o domínio da igreja, o interesse se volta do sobrenatural para o natural, de uma cultura religiosa para uma cultura humanista. O entusiasmo por um estilo mais antigo se justifica porque eles acreditavam que a ciência, o saber e a arte tinham sido destruídos pelos bárbaros na Idade das Trevas, e que era importante revigorar o conhecimento desses períodos gloriosos, não para imitá-los, mas para fazer ainda melhor.

— *Na próxima seção, você vai estudar um pouco sobre a forma clássica, no seu renascimento no século XV, após a Idade Média.*

Seção 3 - Clássico e Barroco

É interessante estudar as imagens em relação às emoções que elas provocam ou em relação à sociedade que lhes produziu e valorizou, ou ainda em relação aos seus significados, à concepção do artista. Todas essas informações são pertinentes e paralelas, mas nesta unidade priorizaremos uma abordagem formalista para aprofundar mais nosso estudo sobre a linguagem visual.

Nesta seção, você vai conhecer uma comparação entre o estilo Clássico dos gregos e romanos - que foi revitalizado no Renascimento (século XV e século XVI) - com o estilo que se segue, o Barroco (século XVII e século XVIII).



Cada obra de arte expressa o espírito de uma época e a imaginação criativa do artista, mas estudar as características formais que diferenciam esses dois estilos pode nos ajudar a entender questões recorrentes na História da Arte. Alguns autores dizem que todos os movimentos artísticos têm o seu período clássico, buscando a precisão de suas formas, e seu período barroco, de extravasamento das mesmas.

Henrich Wolflin é um importante historiador desse período da História, ele mostra como os fundamentos de ordem visual são diferentes nos séculos XV e no XVII e, em função disto, as imagens clássicas e barrocas também são. Wolflin não descarta que a cultura é determinante sobre o que vemos e o que produzimos, mas nem sempre o que se pretendeu expressar estava de acordo com os meios e conhecimentos disponíveis. Por isto, conhecer esses requisitos da época é revelador. No Renascimento, os artistas estudaram a perspectiva; no Período Barroco, este conhecimento já estava solidificado e poderia ser ultrapassado por novas formas.

Wolflin apresenta cinco pares de conceitos que explicitam as diferenças do Clássico e do Barroco:

- o Clássico é linear, o Barroco é pictórico;
- o Clássico usa perspectiva em planos, o Barroco explora a profundidade e conduz o olhar;
- o Clássico usa formas fechadas, o Barroco, formas que se abrem para fora do quadro;
- o Clássico prioriza os detalhes, o Barroco, o conjunto;
- o Clássico busca a clareza, o barroco explora contrastes de sombras e luzes.

É interessante conhecer um pouco mais sobre as características desses estilos, porque são recorrentes em diversos movimentos artísticos subseqüentes.

Linear e pictórico - Os clássicos representavam principalmente a figura em destaque do fundo e valorizavam o contorno em cada detalhe.

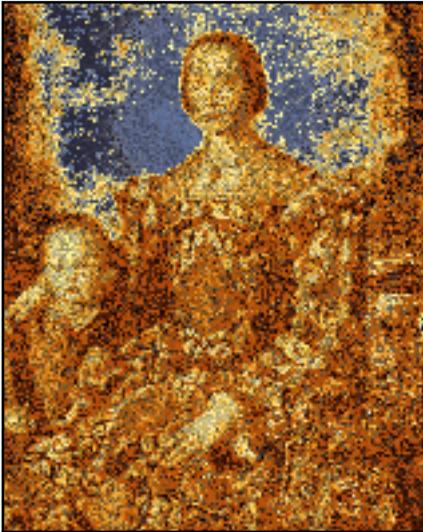


Figura 2.47: Eleonore de Toledo com seu filho Giovanni. Van Eyck

Fonte: <http://www.hyperorg.com/blogger/mtarchive/questions_for_paul_graham_simp.html>



Figura 2.48: Retrato do Poeta Jan Vos Lievens

Fonte: Wofflin (1996, p. 48).

Veja, por exemplo, no vestido da figura 2.47, cada rendinha é desenhada com todos os detalhes, linearmente. Não vemos assim, percebemos rapidamente, e antes o conjunto do que o detalhe. Os barrocos exploravam essa característica da visão e tornavam a imagem mais dramática e vital, como na obra da figura 2.48.

Plano e profundidade



Figura 2.49: A última ceia. Leonardo da Vinci.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.



Figura 2.50: A entrega das chaves. Capela Sistina. Roma. Perugino.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

A profundidade nos clássicos tende a apresentar planos destacados e sobrepostos. Veja como nas figuras 2.49 e 2.50 temos várias camadas de objetos e pessoas.

No Barroco (figura 2.51) as coisas se misturam, a profundidade e as linhas diagonais ganham ênfase.

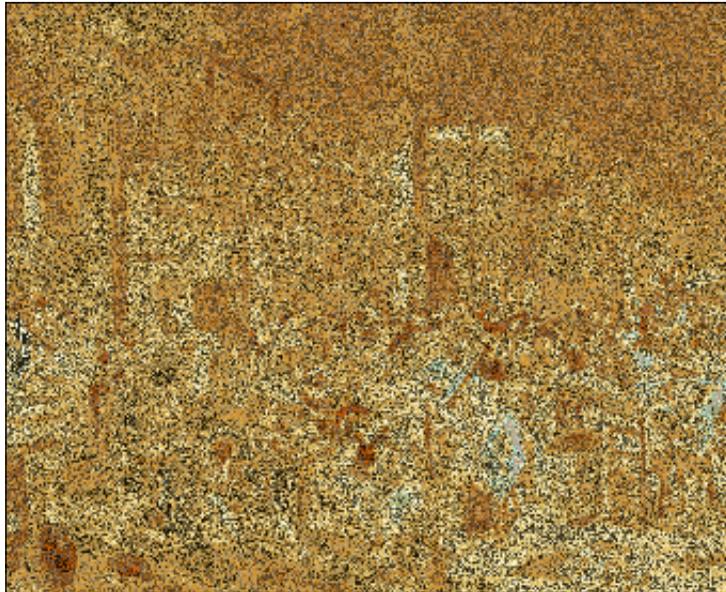


Figura 2.51: Festa numa estalagem. Jan Steen. XVII

Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

Forma fechada e forma aberta

A imagem barroca lembra anjos que voam para o céu aberto acima da imagem. A imagem clássica é centrada, apresenta-se inteira e visível. Veja que enquanto na figura 2.52 o enquadramento é planejado, centrado, na figura 2.53 é uma tomada espontânea do olhar, nem tudo cabe na imagem, algumas coisas ficam cortadas, algumas chamam a atenção e direcionam o olhar, a imagem barroca é dinâmica, instantânea.



Figura 2.52: Vênus. Piccinelli
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.



Figura 2.53: Andrômeda. Rubens

Pluralidade e unidade



Figura 2.54: Alegoria da Primavera. Sandro Botticelli.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

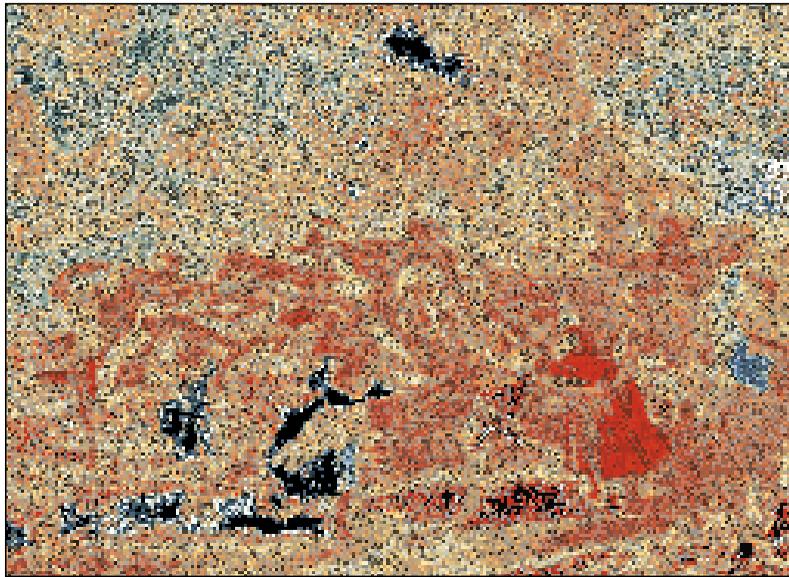


Figura 2.55: Dança dos Aldeões. Peter Paul Rubens.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

A imagem clássica trata cada detalhe separadamente e detalhadamente; o Barroco enfatiza o todo e suprime o detalhe.

Clareza absoluta e relativa do objeto

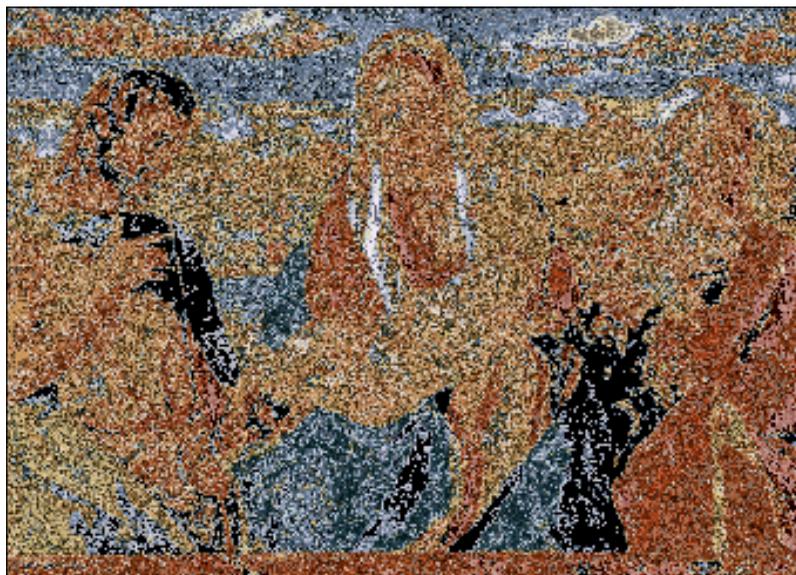


Figura 2.56: Nossa Senhora com São João e uma Santa. Giovanni Bellini.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

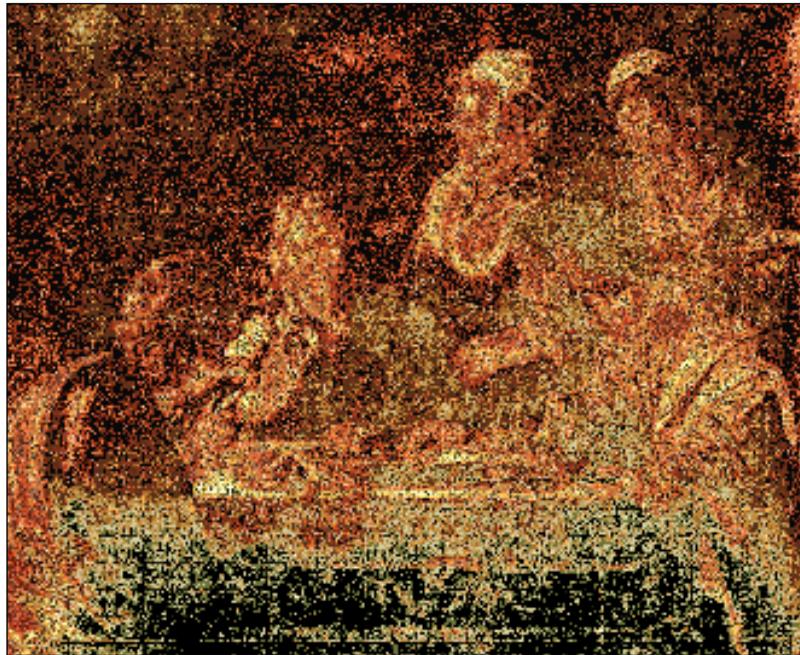


Figura 2.57: A ceia em Emaús. Caravaggio.

Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

A imagem clássica precisa mostrar todos os detalhes e mantém a clareza; o Barroco envolve o todo em uma iluminação que revela algumas coisas e obscurece outras.

A imagem clássica é desenhada, as formas são fechadas sobre si mesmas e destacadas umas das outras, são organizadas em planos e o foco é central, pretende a clareza. Considera-se que tais características estão em acordo com a sociedade renascentista, com o pensamento humanista, com a valorização das ciências, que se manifesta também nas artes com o estudo da Matemática, da Anatomia, com uma idéia de mundo que coloca na mão dos homens seus destinos. Valoriza a Ciência.

O Barroco é associado à contra-reforma da Igreja e à tentativa de emocionar e converter, o que estaria de acordo com a dramaticidade e a abertura para o infinito, características típicas da arte barroca.

O Barroco se dissemina e adquire diferentes formas de expressão em cada lugar. No Brasil, por exemplo, o barroco colonial é peculiar. Conhecem as obras de Aleijadinho?



Figura 2.58: A santa ceia. Antônio Francisco Lisboa. Aleijadinho. Congonhas. Brasil. 1808.

Fonte: <abemdanacao.blogs.sapo.pt/2007/06/>

Esses dois períodos da História da Arte foram amplamente estudados por diferentes abordagens históricas, pela crítica, pela Filosofia, e oferece vasta bibliografia.



Síntese

Nesta unidade, você estudou sobre os elementos básicos da linguagem visual: o ponto, a linha, o plano, a profundidade, a textura, as cores, e percebeu que qualquer aspecto gráfico é significativo, mesmo o vazio.

Não se poder mudar uma fonte, uma cor, uma forma sem mudar o significado da imagem. Você viu também como esses elementos se organizam na imagem. A estrutura, a técnica visual determina nossa primeira impressão, as forças de atração visual e a direção do nosso olhar. As imagens não são percebidas da mesma forma por todos e dependem de aspectos psicológicos, culturais e do contexto em que se encontram.

As manifestações artísticas de diferentes culturas tinham formas, técnicas e intenções muito diferentes umas das outras. A arte é um conceito necessariamente flexível.

Você conheceu também, ao estudar esta unidade, a comparação entre as formas clássicas e barrocas. Enquanto a imagem clássica é linear porque valoriza o contorno das formas, fechada, enquadrando e destacando o conteúdo principal, usa profundidade em camadas de planos, reproduz cada detalhe e busca a clareza das formas, a imagem barroca usa formas abertas, que conduzem o olhar para fora do quadro, não desenha cada detalhe porque o conjunto é mais importante, valoriza as diagonais, a profundidade, os contrastes de claro e escuro. Na imagem barroca nem tudo é completamente visível, algumas coisas se misturam com as sombras.



Atividades de auto-avaliação

Leia com atenção os enunciados e realize, a seguir, as atividades.

- 1) Seguindo o roteiro indicado, faça uma análise de como se constroem significados das imagens.



Figura 2.59: Paster Pierre Mendel. 1998.
Fonte L'art pour L'art. Catálogo.



Figura 2.60: Marca. Clima arquitetura.
Fonte: arquivo pessoal.



Saiba mais

Para aprofundar as questões abordadas nesta unidade, você poderá pesquisar os seguintes livros:

- ADRIAN, Frutiger. **Sinais & símbolos:** desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte & percepção visual:** uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 1998.
- AUMONT, Jacques. **A imagem.** Campinas: Papirus, 2002.
- DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- GOMES Filho, João. **Gestalt do objeto:** sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras, 2003.
- HURLBURT, Allen. **Layout:** o design da página impressa. São Paulo: Nobel, 1999.

0 início da Modernidade



Objetivos de aprendizagem

- Conhecer alguns aspectos das revoluções econômicas, políticas, sociais e culturais que transformaram as sociedades tradicionais no dinâmico mundo moderno.
- Conhecer as principais idéias, os artistas e as obras dos movimentos Neoclássico, Romântico, Realista e Impressionista.
- Refletir sobre o conceito de arte observando os debates gerados pelas manifestações artísticas que inauguraram a Modernidade.



Seções de estudo

Veja, a seguir, as seções que compõem esta unidade de aprendizagem.

Seção 1 O mundo moderno

Seção 2 A arte moderna

Seção 3 O debate artístico



Consulte no EVA o **Saiba mais** da unidade para ver as imagens em cores



Para início de estudo

As idéias sobre arte do início da Modernidade, por volta de 1800, estão ainda bastante presentes na atualidade. Muitos dos que consideram a arte contemporânea uma degradação da verdadeira arte baseiam seus conceitos nos ideais clássicos de busca da beleza perfeita, ou no Romantismo, como reflexo da personalidade de um artista genial, ou, ainda, em uma representação exata do real.

Nesta unidade, você vai estudar um pouco sobre esse período histórico, as discussões sobre arte da época e buscar referências nas abordagens da História que enfatizem os aspectos psicológicos para tentar entender as experiências estéticas vivenciadas pelos artistas e pelo público em um período de mudanças importantes na sociedade que se refletem na nossa cultura.

Seção 1 – O mundo moderno

O Barroco e o Rococó eram a expressão da mentalidade religiosa e aristocrática dos séculos XVI e XVII.

A arte ostentava exuberância nos palácios luxuosos com a riqueza que vinha das colônias. O estilo Rococó, aristocrático, decorativo e não-funcional, estava em moda. Observando algumas imagens, podemos perceber a suntuosidade e extravagância que enfeitavam os salões dos palácios e influenciavam os desejos da época.



Figura 3.1: Palácio de Schönbrunn. Galeria principal. Johann Bernhard Fischer Von Erlach.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

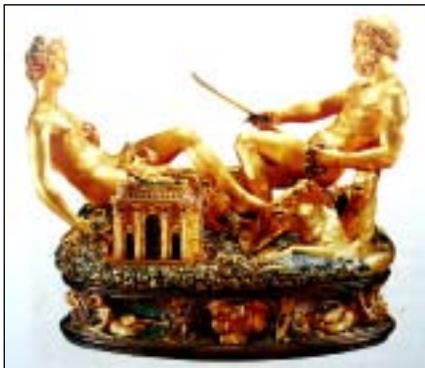


Figura 3.2: Saleiro de ouro cinzelado e esmalte sobre base de ébano. Benvenuto Cellini. 1543
Fonte: Gombrich (1999, p. 364)



Figura 3.3: Palácio de Versalhes. Galeria de espelhos.
Jules Hardouin Mansart. Paris
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

Observe os detalhes dos objetos: móveis, lustres, louças, talheres, baixelas, saleiros, porta guardanapos, tudo era extremamente requintado.



Figura 3.4: Concerto em Veneza. Francesco Guardi. 1782. 68X91cm
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.



Figura 3.5: Conversa num Parque.
Tomas Gainsborough
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal.
Editora Caras.



Figura 3.6: O balanço. Jean-Honoré Fragonard
Fonte: <<http://www.revistamoviola.com/2007/09/27/o-balanco/>>

Observe também os temas superficiais e leves dos quadros no delicado estilo Rococó, imaginando-os na cena da época.

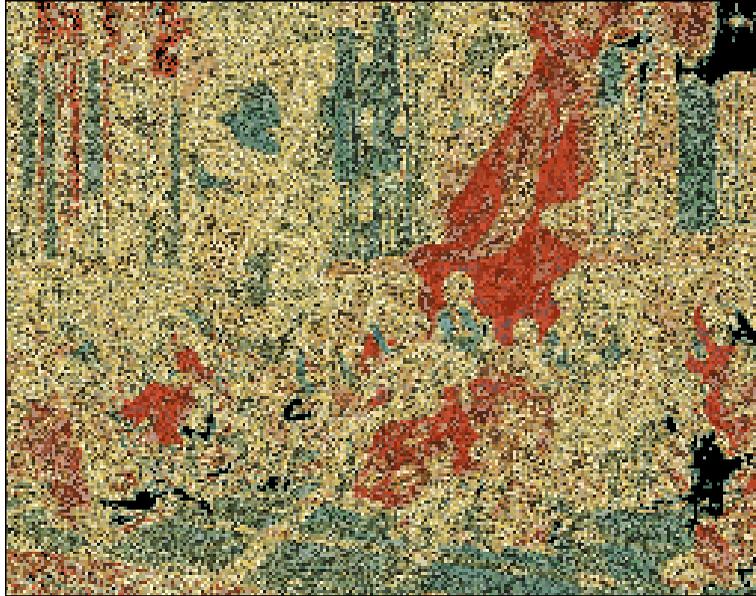


Figura 3.7: A família de Filipe V. Michel van Loo
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

Na política, as monarquias absolutistas prevaleciam, e a sociedade era dividida entre religiosos, nobres e o povo. A moda revelava essa hierarquia (figura 3.7). Os homens do povo usavam calças compridas, as *pantalons*, e trajas simples. Os nobres usavam *culottes* de cavalgar que iam até o joelho, casacas bordadas, meias de seda branca, sapatos com fivelas e perucas. As mulheres, que deveriam ter maneiras finas e tom aristocrático, usavam saltos altos, vestidos decotados, saias rodadas com caudas imensas, penteados complicados e majestosos.

Mas a partir do século XVIII, as coisas mudaram muito, e continuaram mudando rapidamente.

A moda pode revelar bastante. As mulheres diminuíram os saltos e as saias se tornaram mais simples, com os tecidos mais leves. Os homens mais inovadores escandalizaram ao tirar os *culottes* e adotar as *pantalons de casimira* revelando as formas do corpo e se identificando com o estilo do povo. Tiraram as perucas, cortaram os cabelos e adotaram as botas e o chapéu.

Era uma moda urbana que privilegiava o tecido, principalmente lã e algodão, e o corte em vez do adorno. Mas a simplicidade chique e elegante não dispensava a preocupação com a apresentação pessoal, cuidada com esmero. A moda também revelava dissidência, os revolucionários da revolução francesa foram chamados de “*sans culottes*”.



A moda não realçava mais as diferenças sociais, mas o ideal igualitário e a liberdade.

Os românticos e muitos artistas, que queriam demonstrar seu descaso com as convenções, usavam um estilo natural, selvagem, intenso e apaixonado, inspirado na literatura romântica, nos cavaleiros medievais, nos índios e na natureza.

Observe os auto-retratos de David (neoclássico), Courbet (realista/romântico) e Monet (impressionista).



Figura 3.8: Auto-retrato Jacques David



Figura 3.9: Auto-retrato Gustave Courbet



Figura 3.10: Auto-retrato Claude Monet

Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

O comportamento, o gosto, o cotidiano também mudam: a risada espontânea substitui o riso contido, os homens não levantam mais quando uma mulher entra no recinto, o mundo fantástico e artificial da nobreza dá lugar à natureza, os parques agora são mais valorizados do que os jardins aparados e desenhados geometricamente.



Figura 3.11: Jardim de Vaux-le-Vicomte. França. André Le Nôtre. Século XVII.
 Fonte: <<http://www.geografiaparatodos.com.br/index.php?pag=sl76>>



Figura 3.12: Parque de Stourhead. Wiltshire. Século XVIII.
 Fonte: Gombrich (1999, p. 461)

Muitos aspectos podem ser considerados para essa mudança de costumes que tanto nos diferencia dos antigos. Com o desenvolvimento da indústria e do comércio, as cidades cresceram muito, principalmente os bairros operários, feios e sujos, na volta das fábricas. Em 1860, Londres tinha três milhões de habitantes, e em 1880, Paris já alcançava uma população de mais de dois milhões.

As cidades da época eram realmente muito sujas. As epidemias eram comuns. Este problema, aliado ao desenvolvimento da microbiologia, da descoberta dos germes por Pasteur, além do ideal político antinobreza aristocrática, que defendia a igualdade e a democracia, exigiu algumas mudanças de comportamento e contribuiu para que as longas cortinas de veludo e os muitos enfeites elaborados fossem deixando de combinar com o estilo de vida moderno. As largas avenidas começam a ser valorizadas no urbanismo e os terrenos por onde passavam aumentavam de preço.

As relações sociais nas cidades eram diferentes do que na vida do campo. O dinheiro começou a trocar de mãos, circular, alguns enriqueciam com o comércio e a indústria e adquiriam poder, as monarquias perderam força e a democracia se fortaleceu.



A busca por manter a tradição, que por muito tempo foi o ideal da sociedade, começou a ser desafiada. Manter a tradição constantemente é o contrário de mudar, por isto, as estruturas sociais antigas duravam muito tempo mesmo, enquanto a Modernidade é permanente mudança.

A educação privilegiava a cópia e os bons exemplos, o plágio não era um mal. A cópia, que atualmente é considerada um problema no mundo cultural, um roubo de idéias, linguagem, textos e imagens, antes do **Iluminismo** era útil para a disseminação do conhecimento. Mesmo na arte, o objetivo não era a criatividade, mas a perfeição técnica, e, de acordo com a estética clássica, a arte como imitação era perfeitamente aceitável. A arte tinha como objetivo oferecer coisas belas para o público. A principal questão no debate artístico era sobre a beleza: a imitação da

Iluminismo - Hume, Voltaire, Rosseau e outros proclamavam que usar a razão em favor do bem comum era mais importante do que seguir a autoridade e a tradição.

natureza era suficientemente bela (naturalismo) ou o artista deveria usar seu talento para melhorar a natureza e deixá-la ideal como os gregos faziam (idealismo)?

Os temas da arte não variavam muito além de mitologia, fatos heróicos, retratos, alegorias, religião. Até a metade do século XVIII, as representações religiosas eram um dos principais temas, mas a partir daí, com a dissolução da cultura cristã que durava mais de mil anos, tornaram-se insignificantes. Temas cotidianos e populares, dramáticos, históricos, imaginários e a natureza começaram a ganhar ênfase.

Até então, os artistas tinham um ofício razoavelmente seguro e atendiam suas encomendas sem muitos riscos de não satisfazerem o gosto dos clientes. Mas a tradição também é rompida na arte e a história do século XIX é a história de conflitos entre a arte oficial e as inovações, história de artistas que fizeram enorme sucesso e dos que escandalizaram e foram desprezados pelo público e pela crítica, história de muitos que viveram na miséria e foram extremamente valorizados depois da morte.

A modernidade surge com o declínio das monarquias absolutistas e do poder da Igreja, com a formação das nações, o espírito patriótico, o desenvolvimento dos mercados e da burguesia, o ideal democrático, o liberalismo econômico e a industrialização. A independência dos EUA e a Revolução Francesa pautada nos ideais de igualdade, fraternidade e liberdade foram os marcos do início da Modernidade.

O homem moderno perdeu a segurança da autoridade e da estrutura social fixa. Todos os valores podem e devem ser questionados. Nas sociedades modernas, o novo interessa, a criatividade e a inovação são valorizadas. A permanente transformação é uma característica da Modernidade. Essa amplitude de possibilidades e a liberdade de experimentar geraram na arte movimentos e contra-movimentos, conflitos e rivalidades, mesclas e fusões de idéias e estilos artísticos, sempre em discussão e em processo de mudança.

Seção 2 - A arte moderna

Nesse período, três idéias principais norteiam o fazer artístico.

1. O **Neoclassicismo**, que retoma a beleza dos modelos clássicos como forma de transmitir solenidade e grandiosidade, calma, elegância e moral.
2. O **Romantismo**, que quer expressar o drama humano, as sensações e a imaginação.
3. O **Realismo**, que busca representar com exatidão o mundo visível, e o Impressionismo, que vai mais além ainda na idéia de representar o que vemos.

A rivalidade entre estes estilos foi tão intensa que gerou uma discussão rica e instigante que perdura ainda hoje. Observe algumas obras para entender como essas idéias se manifestam nos diferentes estilos.

Neoclassicismo

Os neoclássicos, inspirados pelos ideais da Revolução Francesa: igualdade, fraternidade e liberdade, buscavam formas que representassem a ordem e a virtude cívica. Adotaram o belo, calmo, grandioso, absoluto e igual para todos os homens, a beleza que não existe na natureza e que não se observa nem no cotidiano banal nem nas exaltações humanas, mas que se encontrava nas obras clássicas dos gregos e romanos, e nas referências do Renascimento italiano, que vão imitar.

Nesse período foram feitas importantes descobertas arqueológicas, como as pinturas murais antigas que estavam bem preservadas nas ruínas das cidades de Herculano e Pompéia. Viajantes também levavam informações e gravuras que reproduziam os templos de Atenas. Esses fatos também contribuíram para o entusiasmo com a arte clássica, que era conhecida por intermédio das cópias romanas, dos modelos e escritos renascentistas, em especial, as regras clássicas sintetizadas pelo arquiteto Andrea Palládio.



Figura 3.13: A Morte de Sócrates. Jacques Louis David. 1787. 130 X 196
Fonte: Janson (1996, p. 305)

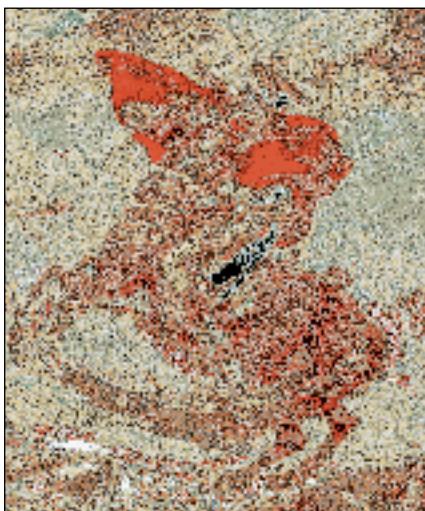


Figura 3.14: Jean Jacques Davi: *Retrato eqüestre de Napoleão*, 1801.
Fonte: <http://www.arikah.net/enciclopedia-espanola/Napole%C3%B3n_Bonaparte>



Figura 3.15: Antonio Canova. Pauline Borguese como Vênus. Tamanho natural.
Fonte: <<http://nosgustaelagua.blogspot.com/2007/05/gente-de-agua.html>>



Figura. 3.16: A Odaliska. Jean-Auguste-Dominique Ingres. 1814. 91 X 162 cm.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Editora Caras.

Na figura 3.13, vemos Sócrates na hora em que recebe o veneno para tomar. Ele está cercado por doze homens, como Cristo pelos apóstolos, todos são solenes, em formas destacadas do fundo, sólidas e esculturais.

Um exemplo característico da arte neoclássica é o cavalo de Napoleão (figura 3.14). Napoleão adorou, consta que David fez quatro réplicas do quadro que se refere à travessia do seu exército pelos Alpes rumo à Itália. Só que, na realidade, Napoleão e seu exército viajaram em mulas.

A valorização do estilo grego às vezes chegava ao exagero. As figuras da época eram representadas com trajes dos antigos gregos ou mesmo nuas, como eram os modelos dos soberanos e divindades. Antonio Canova fez uma estátua de Napoleão nu. A irmã de Napoleão, Pauline Borguese, também foi representada por Canova, como uma Vênus (figura 3.15).

Observe a menina do harém do quadro *A Odaliska* de Ingres (figura 3.16) comparando suas características com o estilo clássico estudado na Unidade 1. Ingres era um mestre neoclássico. Usava formas calmas e claras, elegantes, mas sem naturalidade, e para ficarem mais belas não precisavam ser realistas, podiam sofrer algumas deformações como o corpo ser mais alongado do que o normal.

O estilo neoclássico exigia a perfeição das formas, mas para isto era preciso um longo aprendizado das técnicas, conhecer

as proporções, estudar desenho, observar e copiar os modelos clássicos. Criam-se então as escolas de Belas Artes. Por isto, a arte neoclássica é também chamada de arte Acadêmica.

Esses valores não desapareceram totalmente da nossa cultura, muitas escolas de arte atuais ainda privilegiam o desenho, a cópia e a técnica nos estudos para a produção artística, e muitos ainda consideram essa a única forma válida de arte.

Romantismo

O desenho neoclássico é o oposto da expressividade emocional, quase passional, do Romantismo, que valorizava mais a expressão da cor do que a precisão do desenho.



Figura 3.17: A Morte de Sardanapalus. Delacroix. 1827.
Fonte: Baumgart (1999, p. 283)



Figura 3.18: O colosso. Francisco de Goya. 116X105cm
Fonte: Baumgart (1999, p. 283)



Figura 3.19: Chuva, vapor e velocidade. 1844. William Turner.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Ed. Caras.



Figura 3.20: Vapor numa tempestade de neve. William Turner.
Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Ed. Caras.

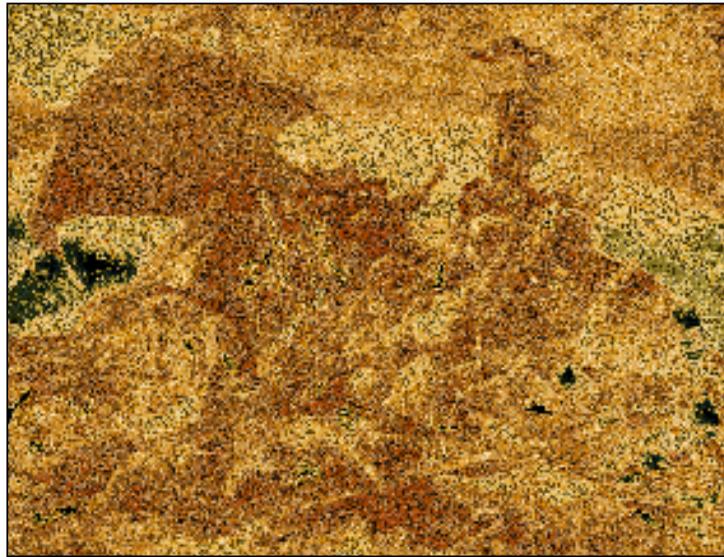


Figura 3.21: A balsa da Meduza. Theodóre Géricault. 1819. 40,64 x 59 cm.

Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Ed. Caras.

A rivalidade entre Ingres e o romântico Delacroix pode revelar a essência do debate artístico nesse momento. Ingres considerava os românticos os destruidores da arte, para ele, Delacroix era um diabo! Suas pinturas foram acusadas de esboços e consideravam o desenho ruim. Já os românticos acusavam a arte neoclássica de ser conservadora, sem vida e sem sentido, uma cópia e demonstração de habilidade manual, apenas desenhos coloridos. Para eles, a arte deveria expressar a individualidade do artista e não copiar efeitos e modelos de outros.

Enquanto a pintura neoclássica não deixava aparecer nenhum sinal da pincelada, com um acabamento liso e brilhante, os românticos usavam largas pinceladas e intensos contrastes.

Delacroix não gostava de ser considerado um fanático, mas era um homem muito intenso. Em seus diários, que revelam muito da vida cultural de Paris, escreveu que “o homem de verdade é o selvagem”. Em seus quadros, valorizava o dinamismo e a emoção do momento, a violência, e temas comoventes da literatura. No quadro *Massacre em Chios*, pintou um bebê mamando na mãe morta que impressionou o público. Buscou referências no colorido

mundo árabe. Observe o vermelho intenso no quadro *A Morte de Sardanapalus* (figura 3.17), baseado nos poemas de Byron, que mostra o assassinato das concubinas de um imperador.

O Romantismo também revela o invisível, o sobrenatural, o imaginário, como na figura 3.18 do *Gigante na beira do mundo* de Goya, e a pintura de paisagens ganhou importância, mas era vista como expressão do pensamento e sensações do artista perdendo a objetividade. Turner explorava o sublime na natureza e pintava a emoção frente a ela, em seus quadros (figuras 3.19 e 3.20) podemos sentir o clima. O objetivo dessa arte era comover.

Géricault, outro artista de espírito romântico, pintou um evento político da época de forma emocionante e forte (figura 3.21). Um navio do governo francês que transportava colonos para o Senegal afundou por causa da incompetência do capitão que tinha sido nomeado politicamente. Improvisaram uma balsa com 149 emigrantes abandonada pelo capitão e sua tripulação que escaparam em barcos salva-vidas. A balsa ficou à deriva 12 dias e só 15 pessoas sobreviveram. Para expressar o sentimento e desespero da situação, Géricault estudou a expressão dos loucos em um manicômio e a cabeça de pessoas guilhotinadas, construiu uma balsa em sua casa e chegou a se amarrar no mastro de um barco enfrentando uma tempestade.



O Romantismo é uma arte de idéias. Isto pode ser observado até mesmo na arquitetura.

Vários elementos expressivos, como colunas, frontões gregos, esculturas, abóbadas, arcos, poderiam ser agrupados, mas não formavam um todo orgânico, e sim uma reunião de partes independentes que se organizavam para atender às funcionalidades e aos significados dos prédios.

Uma alfândega na periferia da cidade, por exemplo, deveria manifestar o poder do estado tendo um aspecto severo. Os prédios de governo privilegiavam o estilo Renascentista; as igrejas, o estilo Gótico; as óperas e teatros, o Barroco.

Realismo

Observe as figuras a seguir.



Figura 3.22: As Respingadeiras. Jean-François Millet. 1857. 84 X 111

Fonte: Gombrich (1999, p. 509)



Figura 3.23: O encontro. Gustave Courbet. 1854. 129 X 149

Fonte: Gombrich (1999, p. 510)



Figura 3.24: O almoço na relva. Edouard Manet. 1863. 214 X 270 cm.

Fonte: Baumgart (1999, p. 283)

Para os realistas, a natureza não deveria ser transformada nem para demonstrar a emoção do artista ou para ficar mais bonita. Não buscavam temas heróicos ou dramáticos nem disfarces para as sujeirinhas, o musgo ou as poças de lama na grama, mas mostrar a vida corriqueira e sem pompa, como no quadro *As Respingadeiras* de Millet (figura 3.22), onde as camponesas trabalham na colheita normalmente.

Courbet se representou no quadro *Bonjour Monsieur Courbet* (figura 3.23), com a mochila nas costas, encontrando seu patrocinador e amigo em um passeio, sem nada de espetacular. Observe seu moderno e rebelde estilo de vestir.

O realismo de Manet no quadro *Almoço sobre a relva*, com uma mulher nua e espontânea, sem o estereótipo clássico de nudez, no piquenique com dois homens vestidos, enfureceu o público burguês e os críticos, acostumados à elegante arte acadêmica. Isso ocorreu devido a falta de pudor e pelas áreas de cores marcadas que diferiam das suaves transições claro/escuro da arte neoclássica.

Os artistas do movimento realista buscavam reproduzir o que viam. Essa valorização do que é visto, e não os modelos ou a imaginação do artista, e os novos materiais que não exigiam misturas de pigmentos e óleos e tinham secagem mais rápida permitiram que o artista pintasse fora do ateliê. No final do século XIX, já com o capitalismo consolidado, um importante movimento artístico parece libertar a arte para a multiplicidade de formas, expressões e intenções que caracterizam as vanguardas do século seguinte: o Impressionismo.

Impressionismo



Os impressionistas registravam como percebiam as coisas no instante. Não vemos cada detalhe, mas uma impressão do todo.

Também apenas uma impressão rápida é capaz de captar o dinamismo. Pintavam o mesmo tema várias vezes e do mesmo ponto de vista, mas eram diferentes as impressões. A preocupação eram as cores, as sombras que eles perceberam serem coloridas, as impressões do espaço banhado em luzes que se transformava a cada hora do dia. Decompunham as formas, antes compactas e definidas, em áreas e pontos de cor, que se misturavam apenas na percepção do conjunto. Nesses quadros, de perto vemos apenas os pontos ou pinceladas, mas quando nos afastamos das imagens, a figura se revela.

Observe algumas obras impressionistas. Esta linha de desenvolvimento da arte aprofundou tanto a idéia de representar o que vemos como vemos que, estranho paradoxo, se afasta da representação “realista”.



Figura 3.25: As Amapoloas. Claude Monet

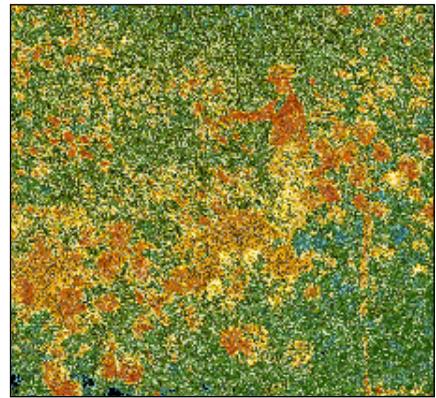


Figura 3.26: Jardim. Claude Monet

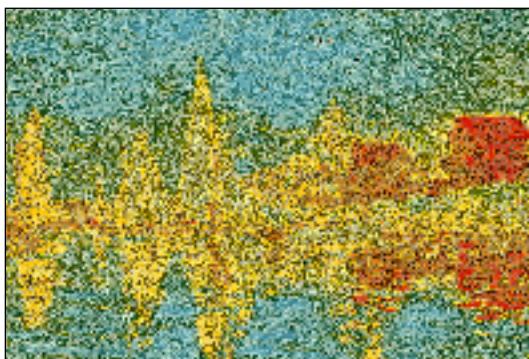


Figura 3.27: Regatas em Argenteuil. Claude Monet



Figura 3.28: Os Recifes de Belle-Isle-en-Mer. Claude Monet

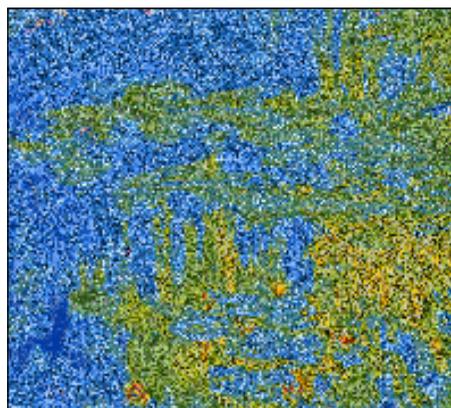


Figura 3.29: Ninféias. Claude Monet

Fonte: Enciclopédia Multimídia da Arte Universal. Ed. Caras.

Monet recomendava que os pintores esquecessem que objetos tinham à sua frente, se uma casa, um campo, uma árvore, que pensassem apenas que viam um quadradinho azul aqui, uma forma cor de rosa ali, uma faixa amarela, e pintassem exatamente como viam. Chegou a desejar ter nascido cego e de repente ganhar a visão para pintar o que via sem preconceitos.

Os movimentos Neoclássico, Romântico e o Realismo inauguraram a Modernidade e suas idéias sintetizam algumas tendências de desenvolvimento da arte a partir do século XIX.



Reverendo seu conceito de arte, conforme você descreveu na Unidade 1, é possível identificar algum desses princípios como definidores da sua idéia de arte?

Registre sua resposta no espaço a seguir.

Apesar dos conflitos e rivalidades, muitas vezes essas idéias se misturam e encontramos obras de um classicismo romântico, por exemplo. Essa é a Modernidade! Que cria, recria, mescla e transforma, contesta, inova, mas não permanece. Essa diversidade exige, especialmente de quem trabalha com projetos visuais, um olhar mais atento para as imagens, exige reflexão sobre o próprio gosto, opinião pessoal, questionamentos, mudanças de opinião, transformação, escolhas. É bom trocar idéias, ouvir os artistas, os projetistas, os críticos, os historiadores e teóricos.

Seção 3 - O debate artístico

Nesse período os artistas recebiam encomendas principalmente de retratos, mas muitos desejavam trabalhar com temas e formas diferentes, experimentais e emocionais. Os salões de arte promovidos pelas academias eram a principal instituição artística e acontecimentos sociais de grande repercussão. Ali, reputações eram promovidas ou destruídas.

Muitos artistas buscavam temas dramáticos em formas já aceitas para impressionar críticos e públicos. Temas sentimentais, trágicos ou engraçados tinham grande aceitação. As formas eram clássicas, mas tinham um aspecto literário, narrativo, com intenções morais.

Outros artistas, no entanto, mantinham posturas radicais e faziam uma arte que demonstrava personalidade e ousadia desafiando as concepções artísticas e os modelos vigentes; ficavam fora do mercado, mas se orgulhavam da condição dissidente.

Começam também a surgir exposições dos que foram recusados nos salões oficiais e alguns chamam a atenção pelas novas e ousadas formas. Ampliam possibilidades para o fazer artístico, e os debates que esses movimentos geraram podem contribuir para flexibilizar nossa idéia de arte.

Os neoclássicos buscavam a beleza, mas este não foi o único caminho da arte e a beleza foi contestada em favor de outros princípios. Para quem acredita que o imponente cavalo branco de Napoleão é necessariamente mais artístico que a sua mula, a História da Arte oferece bons argumentos em contrário.

Carl Einstein (1885 - 1940), historiador e teórico da arte, desprezava a beleza como categoria estética.

- Considerava que a categoria estética da beleza é a burocracia das emoções.
- Acusava os críticos de fazerem com os quadros verdadeiros concursos de beleza, com critérios que se pautavam por uma idolatria simplória.
- Considerava o critério do belo como mediocridade cômoda, feliz e covarde, feita para aprisionar os extremos e impedir covardemente as forças perigosas da imagem.
- Desprezava a apreciação das obras de arte como bibelôs raros e preciosos. (HABERMAS, 2003)

A arte bela, no meio de muitos conflitos e importante transformação social, era acusada de servir apenas para ornamentar a vida burguesa. Além disto, o conceito de arte se tornou relativo, porque a crítica, que determinava os padrões, se mostrou impotente, muitas vezes desprezando obras e artistas que mais tarde alcançariam enorme prestígio.

Frente à diversidade, o gosto se mostrou um critério frágil para definir o que é boa arte ou mesmo o que é arte. O que é belo para uma pessoa pode não ser para outra, o belo depende da cultura e muda ao longo do tempo ao sabor da moda. Será mesmo que gosto não se discute?



O que é belo? Qual a relação entre arte e beleza?

De forma geral, é uma tendência acreditar que o gosto é individual e pessoal, mas o gosto é uma categoria histórica e social. Nesse início do século XIX, acreditava-se que as regras de bom gosto eram ensináveis. A arte oficial era ensinada nas Academias e os procedimentos corretos em arte eram estudados a partir das obras clássicas greco-romanas e renascentistas.

O gosto mudou. A extravagância dourada passou a ser vulgar, a imagem moderna é limpa, simples, comedida, clássica.

Ao mesmo tempo em que a Modernidade pretendia chegar em uma verdade, em um estilo artístico, em um modelo social válido, acreditava no que a ciência comprovava e no desenvolvimento, separava razão e emoção e confiava mais na razão, as guerras castigavam a Europa e explicitavam a ilusão humana e o absurdo. Tendências que mostravam esse outro mundo, não tão belo, e os conflitos existenciais frente a ele começam a fazer parte da arte de forma revolucionária.

O Romantismo, que acontece também de forma marcante na literatura, idealiza não a forma, mas personalidades como o índio, o cavaleiro, o selvagem, solitários e fortes, mulheres delicadas e apaixonadas. É intimista e retrata as tragédias, os amores e as utopias. A intensidade emocional, o drama humano é o tema romântico.

O Romantismo valoriza a personalidade do artista, e o público se interessa por se aproximar dessas figuras que julgavam pelas obras. A emoção promovida ou representada pela arte também revelaria o temperamento apaixonado e intenso do artista.

Gombrich (1999) analisa essa idéia a partir de uma interessante questão:



Será que o músico que compõe uma sinfonia teria que esperar um momento alegre para compor a parte alegre ou de tristeza para inventar o trágico?

A idéia de que o artista pode usar os instrumentos visuais intencionalmente para transmitir uma emoção que não esteja sentindo só vai ser aceita um tempo depois, com o movimento expressionista.

O estereótipo do artista genial, meio louco, que sofre profunda agonia e cria sob inspiração febril é romântico. Os românticos tendiam a fugir da realidade frustrante cultuando a morte, a solidão, a natureza e a loucura e podiam ver a boemia, o alcoolismo, a decadência e a miséria de forma poética.

A situação profissional instável e os processos inovadores que precisavam romper a barreira da tradição exigiam mesmo dos artistas atitudes fortes e determinação. Mas a idéia de que o dom é algo nato é discutível. Atualmente, aceita-se a idéia de que o dom pode ser desenvolvido, e que nem sempre artistas com excelente produção têm personalidade íntegra ou inteligência genial.

Vimos algumas críticas à idéia de arte como sinônimo de beleza ou expressão da genialidade do artista. Agora observe que o realismo como objetivo da arte também é abalado com o desenvolvimento do instantâneo na fotografia por volta de 1860.

A arte figurativa e ilusionista (o cacho de uvas tão bem representado que os pássaros tentam bicar o quadro) vai perdendo interesse. Mas, ainda que a fotografia assuma a função de registrar o real, a imitação naturalista não é a única forma de representação na arte. Gombrich (1999) levanta outra questão pertinente para refletirmos sobre as possibilidades de representação: uma vara, para uma criança, pode representar um cavalo mais do que um pequeno cavaleiro de madeira que imita sua forma. O que faz uma coisa ser capaz de substituir outra, representá-la? (GOMBRICH, 1999).

Para ele, não a imitação da forma, mas a função que ela cumpre - uma forma que permita cavalgar, por exemplo - é a essência da representação. A projeção psicológica poderia explicar a possibilidade de uma simples vara representar um cavalo mais do que sua miniatura estilizada.

É interessante perceber que não apenas as formas de representar a realidade, mais ou menos naturalistas, se transformaram na arte, mas o próprio conceito de realidade vai mudando. O real, aquilo que o mundo é, não é tão objetivo como parecia. Não é único e estável, mas efêmero, transitório, particular. Quando olhamos uma paisagem, vemos diferente se estamos alegres ou tristes.

A economia e a tecnologia modernas dão um ritmo nervoso e urbano à vida e reajustam a velocidade das transformações na moda, na arte, nas idéias filosóficas. A atitude perante a vida é outra.

Os impressionistas dão forma a essa sensação de velocidade e permanente mudança. A arte impressionista mostra a

realidade não como uma condição, uma coisa dada, mas como um processo, mostra a natureza momentânea e transitória do fenômeno, o acaso, o estado de ânimo passageiro. Essa atitude é também uma concepção de vida passiva, contemplativa, uma renúncia à vida ativa, uma atitude estética pura, a arte pela arte, e não como crítica social.

Só a arte e a beleza pura das formas dariam sentido à existência. Essa absorção pelo momento fugaz, um modo de vida inútil e fluído, é oposta à busca de paz e segurança burguesa.

Para os impressionistas, todos os motivos interessam apenas pelas possibilidades pictóricas, pelos elementos puramente visuais, os aspectos psicológicos e humanistas desaparecem na arte impressionista.

O Naturalismo pode ser idealizado como na arte clássica e ser tão perfeito que pareça real, como o caso do pássaro que bica o quadro acreditando na realidade das uvas. Vimos também que a representação não precisa ser naturalista, uma vara pode representar muito bem um cavalo. Mas a arte vai ainda mais longe e em busca de maior realismo, pode se afastar da representação e se aproximar do acontecimento.



Figura 3.30: As Respingadeiras. Jean-François Millet.
1857. 84 X 111

Fonte: Gombrich (1999, p. 509)



Figura 3.31: O encontro. Gustave Courbet. 1854.
129 X 149

Fonte: Gombrich (1999, p. 510)

O que é mais real? A imagem que representa um fato da realidade exterior ao quadro (figura 3.30), ou o ato marcado no quadro que não representa nada além dele mesmo, como na obra de Lúcio Fontana, com apenas um corte na tela (figura 3.31), um corte real?

A arte vai se libertando da necessidade de representar a natureza chegando a uma arte que não representa nada, não re-apresenta algo que conhecemos, mas apresenta uma situação nova à significação, conforme veremos nas próximas unidades.

A partir do Impressionismo, os movimentos artísticos se multiplicam. Alguns autores tendem a classificá-los segundo valorizem mais a expressão emocional (usando a cor, o gesto, a imaginação e os sentimentos livremente) ou a razão (com o aprofundamento do estudo da forma). Outros autores classificam os estilos artísticos em diferentes linhas de desenvolvimento, como os movimentos de arte útil, arte social, movimentos formalistas, expressionistas, etc.

É nesse momento de transição também que as artes puras e as artes aplicadas, consideradas menores, se redefinem. Nasce o design.



Síntese

Nesta unidade, você conheceu os principais fatos que marcaram o início da Modernidade, um período que ao contrário das sociedades tradicionais é de permanente mudança. O desenvolvimento da indústria, o crescimento das cidades, o fim das monarquias absolutistas transformam a vida social. Nesse momento, os movimentos artísticos começam a se diversificar e competem o Neoclassicismo, o Romantismo e o Realismo.

O movimento **Neoclássico** retoma as formas clássicas, mas a elegância do estilo é questionada por ser fria e sem vida, desconectada da realidade social. A arte neoclássica era ensinada nas Academias de Belas Artes, onde os alunos copiavam modelos gregos e romanos. A beleza ideal dos clássicos foi muitas vezes, ao longo da História, contestada por servir apenas para enfeitar a vida burguesa.

O **Romantismo** é um estilo que valoriza os aspectos emocionais da obra. Para os românticos, a obra revela a história de vida intensa e heróica do artista. A crítica ao Romantismo é também a crítica ao mito do artista genial, que já nasce com um dom especial de origem divina.

O **Realismo** é a arte que representa o que se vê, nem tão belo, nem tão perfeito quanto o ideal clássico, nem deformado pela ideia do artista. A principal oposição a esse estilo artístico surge com o desenvolvimento da fotografia, que pode cumprir, a partir de então, o papel de documentação do real.

A unidade foi finalizada com a questão: o que é real? Na verdade, qualquer representação da realidade é uma re-apresentação de algo, e é sempre um recorte selecionado pelo artista, um olhar pessoal.



Atividades de auto-avaliação

- 1) Pesquise imagens de obras do início da modernidade e faça uma análise comparativa dos movimentos Neoclássico, Romântico, Realista e Impressionista.



Saiba mais

Para aprofundar as questões abordadas nesta unidade, você poderá pesquisar os seguintes livros:

- BAUMGART, Fritz. **Breve história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **Meditações sobre um cavaleiro de pau e outros ensaios sobre a teoria da arte**. São Paulo: Edusp, 1999.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- JANSON, H. W.; JANSON Anthony. **Iniciação à história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John. **Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

UNIDADE 4

4

Entre vanguardas, nasce o design



Objetivos de aprendizagem

- Conhecer as principais características e algumas obras dos movimentos artísticos que se desenvolveram na Modernidade.
- Compreender como a arte, nesse período, tende a passar de figurativa a abstrata e de representativa a funcional.
- Reconhecer as influências e contribuições dessas concepções artísticas para o nascimento e desenvolvimento do design gráfico.



Seções de estudo

Veja, a seguir, as seções que compõem esta unidade de aprendizagem.

Seção 1 A precisão da forma

Seção 2 Arte como expressão

Seção 3 Origens do design



Consulte no EVA o **Saiba mais** da unidade para ver as imagens em cores



Para início de estudo

O que ocorre no final do século XIX e primeira metade do século XX é uma intensa movimentação na produção e teorização sobre arte. A multiplicação de “ismos”, que utilizam linguagem própria e especializada em suas obras, torna a experiência artística mais intelectualizada e menos popular.

O objetivo desta unidade é apresentar e debater sobre alguns desses códigos para que possamos melhor compreender e apreciar a arte moderna. Mas a multiplicidade de estilos e a abrangência das discussões nos exigem escolher alguns caminhos prioritários de investigação. Alguns artistas participaram de diferentes movimentos ao longo de suas carreiras, outros desenvolveram uma arte com características próprias e é difícil enquadrá-los em qualquer estilo. Seria interessante apresentar os movimentos desse período de forma seqüencial, mas vários movimentos acontecem paralelamente.

Também seria possível organizar nossa abordagem por países ou regiões onde nasceram os movimentos. É certo que cada povo produz sua arte e estabeleceram linhas de desenvolvimento próprias no design, mas as influências nesse momento já são globalizadas. Seguir alguns ramos de influências parece ser mais adequado para estudarmos as principais idéias que disputam reconhecimento na arte moderna.

Talvez porque a Modernidade conceba razão e emoção como coisas separadas, tenha produzido tantos debates entre uma arte voltada para a expressão de sentimentos e emoções e outra mais voltada para a razão, ou seja, intensidade de cores e deformações em oposição à precisão da forma e à clareza. Também a função da arte e a separação entre arte pura e arte aplicada gerou bastante controvérsia.

Optamos por organizar esta unidade conforme as especulações de cada movimento artístico priorizem:

1. o objeto, a obra e aprofunde o estudo da forma;
2. a expressão do artista ou a interação com o espectador, a relação emocional e a reação psicofísica;
3. a função da arte e o nascimento do design.

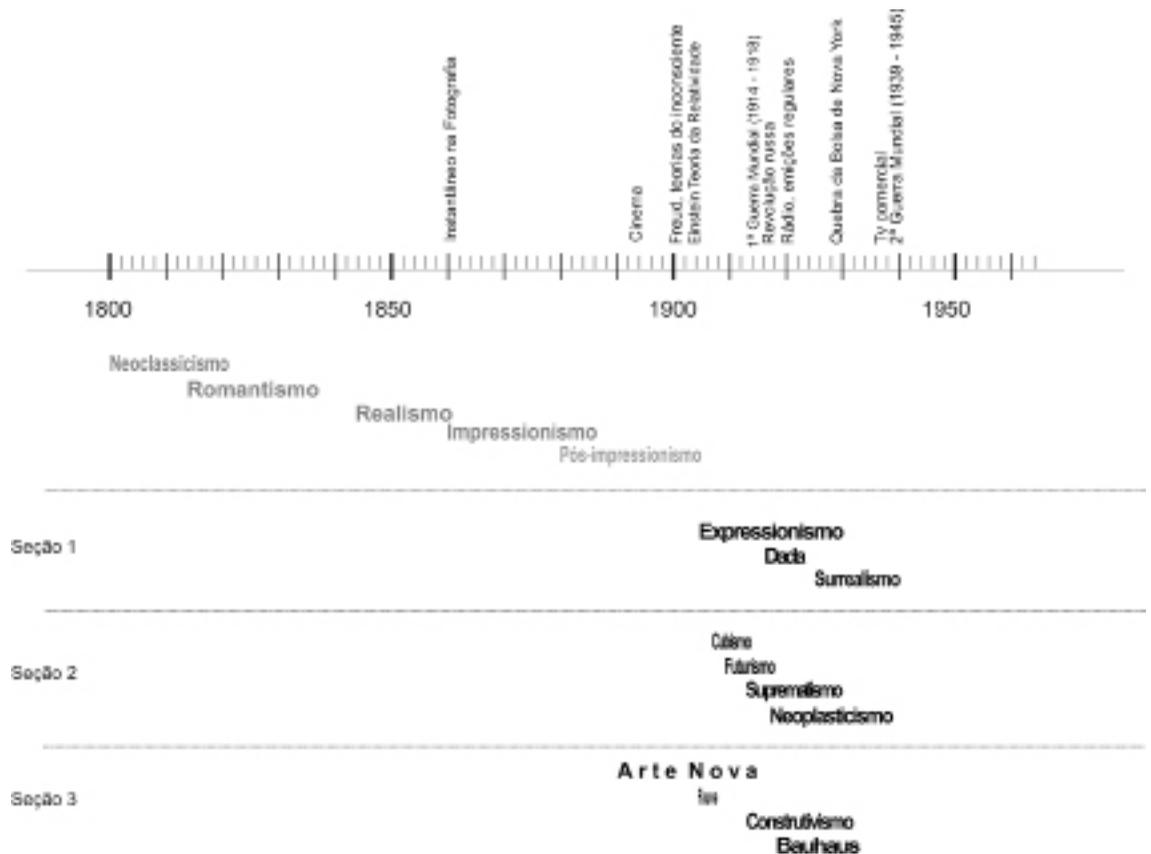


Gráfico 4.1 – Apresentação gráfica dos assuntos por seção de estudo desta unidade. Observe que vários movimentos acontecem paralelamente.

Os artistas chamados de pós-impressionistas, Gauguin, Van Gogh, Cézanne, Seurat, Toulouse-Lautrec, aprofundaram em suas investigações diferentes aspectos da pintura, e suas influências apresentam esses diferentes caminhos de desenvolvimento artístico: Cézanne e Seurat perseguiram novas formas para retratar aspectos do mundo visível; Van Gogh é considerado um precursor do Expressionismo pela intensidade emocional revelada na sua pintura; Gauguin e Toulouse-Lautrec mostram influências da arte africana e das gravuras japonesas e nos ajudam a caracterizar as artes gráficas na origem do design moderno.

Vamos estudar esse período da Modernidade sob três aspectos estilísticos. Você vai perceber em qualquer das abordagens que a arte foi se libertando de representar a realidade, de ser bela, da aura imponente de objeto raro, dos materiais nobres, da moldura e do pedestal, de ter um modelo único e definitivo, vai rompendo limites e fronteiras e vai ampliando as possibilidades artísticas rumo à multiplicidade de manifestações da arte contemporânea.

Desejamos que o estudo seja produtivo e agradável.

Seção 1 – A precisão da forma

Um desses caminhos percorrido pela arte inicia com a valorização dos elementos pictóricos elementares, como pontos ou manchas de cores puras, que foram tratados com precisão científica, permitindo uma rigorosa simplificação. Mas esta simplificação, inicialmente, não impedia a profundidade e os efeitos de luzes e sombras banhando os espaços, nem prejudicava a força visual conquistada pelos impressionistas.

Observe o trabalho de Seurat e Cézanne. Parece simples?



Figura 4.1: Um Domingo na Grande Jatte. Georges Seurat.
1884-86. 2 X 3m.

Fonte: Strickland (2004, p. 114)



Figura 4.2: Montanha na Provença. Paul Cézanne.

1886-90. 63,5 X 79,4 cm

Fonte: Gombrich (1999, p. 541)

Seurat fez apenas sete quadros em sua carreira, mas trabalhou muito; para pintar o quadro *Um Domingo na Grande Jatte* (figura 4.1) levou dois anos e fez quarenta estudos de cores. Seurat aproximou a arte da ciência. Nesse período, os estudos sobre fisiologia e psicologia da percepção tinham evoluído bastante e Seurat explorou o novo conhecimento sobre contraste de cores complementares para desenvolver sua técnica de trabalho, o **pontilhismo**. Assim como a luz branca é formada pelas cores do arco-íris, a pintura de Seurat era resultante da aproximação de vários pontinhos de cores puras, do tamanho de confetes, que a certa distância se misturavam no olho do espectador formando a imagem e produzindo um efeito mais luminoso e cintilante do que se as cores fossem misturadas na paleta do pintor.

Cézanne não seguia nenhum mestre, observava a natureza diretamente tentando penetrar no que via, para encontrar sua estrutura subjacente e expressá-la o mais logicamente possível. Cézanne expôs junto com os impressionistas, mas sofreu tantas críticas que acabou por se afastar de todos (era chamado de ogro, ermitão) e desenvolveu suas pesquisas isoladamente, mas de forma tão intensa e contínua que sua arte se confunde com sua vida e influenciou fortemente as gerações seguintes.

É famosa a idéia de Cézanne de conceber qualquer aspecto da natureza como composto de cilindros, cones e esferas. Em uma carta ao crítico Émile Bernard faz um comentário que parece sintetizar sua idéia de arte e sua divergência com a intelectualidade da época:

Para fazer progressos, só através da natureza, e o olho se educa no contato com ela. Torna-se concêntrico à custa de observar e trabalhar. Quero dizer que em uma laranja, uma maçã, uma bola, uma cabeça, há um ponto culminante; e esse ponto – apesar do efeito terrível: luz e sombra, sensações colorantes – é o mais próximo do nosso olho. As bordas dos objetos fogem em direção a um centro localizado no nosso horizonte. Com um pouco de temperamento é possível ser muito pintor. É possível fazer coisas boas sem ser muito harmonista ou colorista. Basta ter senso de arte – e esse senso é, sem dúvida, o horror do burguês. Portanto, os institutos, as bolsas, as honras só podem ser feitos para os cretinos, os farsantes, e os patifes. Não seja crítico de arte, faça pintura. Essa é a salvação. (CÉZANNE, 1904 apud CHIPPI, 1996, p. 17).

Esse caminho, de pesquisa da forma, é também um ponto-chave para o desenvolvimento do Cubismo, que decompõe a imagem e nos oferece vários ângulos de visão simultâneos.



Os cubistas pretendiam inventar algo novo ao invés de imitar a natureza. E essa inovação promoveu uma mudança radical na arte.

Picasso foi um artista que teve uma produção muito ampla (aproximadamente 50 mil trabalhos) e muito variada, sua carreira ilustra bem a movimentação artística desse momento. Quando

Ihe perguntavam o que ele queria dizer com sua obra, respondia que não queria dizer nada, se quisesse, diria e não pintaria.

É interessante notar que os significados são diferentes para cada observador, a obra agora é aberta à significação.

Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Umberto Eco. 8. ed. São Paulo: Perspectivas, 2001.



Nas ciências, Einstein tinha apresentado a teoria da relatividade e Freud, a teoria do inconsciente. Teriam esses novos conhecimentos alguma relação com a expressão artística desse período histórico?

O movimento cubista é considerado fonte imediata de toda a arte abstrata que dominou o século XX. Muitos artistas, a partir daí, passaram a considerar que o que interessa em arte é encontrar novas soluções para os problemas da forma, não importando muito o tema.



Figura 4.3: *Les demoiselles d'Alger*. Pablo Picasso. 1907.
Fonte: http://lumoura.com.br/wp-content/uploads/2008/01/les_demoiselles_davignon1.jpg



Figura 4.4: *ManWithGuitar*. Georges Braque. 1908
Fonte: http://tcn.cse.fau.edu/homepage/esp07/src/jzhuang/public_html/ManWithGuitar.jpg

Os cubistas pintavam o que inventavam, não o que viam. Isso dá uma grande liberdade nos modos de fazer arte.

Paul Klee (1879-1940), por exemplo, influenciado pelas idéias cubistas, experimentava formas puras, sem conteúdo, buscando harmonias. Mas se a partir dessas formas algum tema surgisse à sua imaginação, e fosse favorável à configuração, brincava com ele, e explorava a idéia deixando “a natureza criar em suas obras”. Veja alguns trabalhos e observe seus títulos.



Figura 4.5: Rua principal e ruas laterais. Paul Klee. 1929.
0,83 X 0,67m

Fonte: <www.jornalecos.net/helena29.htm>

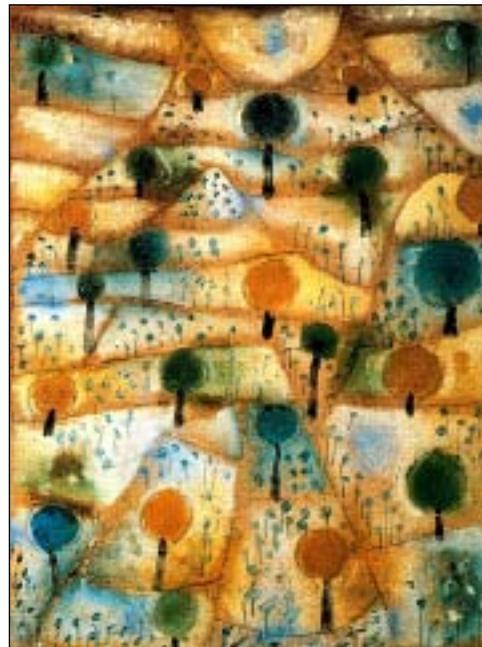


Figura 4.6: Pequena paisagem rítmica. Paul Klee. 1920.
27.8 x 21.5 cm

Fonte: <<http://oseculoprodigioso.blogspot.com/2005/05/klee-paul-expressionista.html>>

Klee também poderia ser abordado na próxima seção de estudo, não buscava suas referências na racionalidade, mas na arte primitiva, na infância, no simbolismo arcaico, e fez parte do Movimento Expressionista Alemão.

A afinidade com a precisão geométrica desenvolvida pelo Cubismo também levou o grupo italiano que se auto-intitulou de Futurista a explorar a forma facetada para exaltar a velocidade da máquina, a sociedade industrial, os tempos modernos. Queriam a modernização tecnológica, científica e artística da Itália, que ainda estava presa à arte tradicional. A idéia de movimento,

de velocidade, seja do objeto ou do impulso interno do artista, configura e deforma a imagem. Exploraram a capacidade expressiva da imagem gráfica da palavra, contribuindo para o desenvolvimento da tipografia e da composição de textos.



Figura 4.7: Dinamismo di un'automobile. Luigi Russolo. 1912.
Fonte: <www.irre.toscana.it/.../strumenti/cronolog.htm>

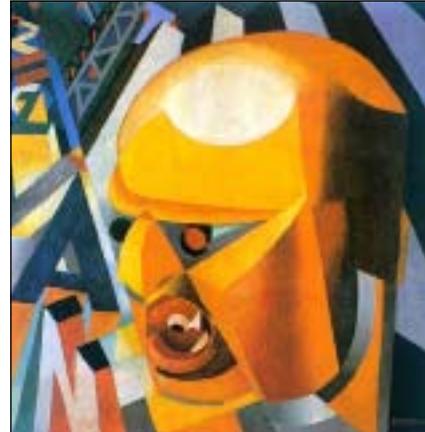


Figura 4.8: Dinamolink. Filippo Marinetti.
Fonte: <http://www.cattolicablog.com/uploaded_images/Marinetti-780599.jpg>

O Futurismo pode ser considerado o primeiro movimento de vanguarda.

Vanguarda, que significa dianteira, linha de frente em um exército, indica na arte um movimento de interesse ideológico, de subversão da cultura. As vanguardas se caracterizam pela proximidade com os movimentos políticos progressistas, pelos extremismos polêmicos, pelo gosto por escândalos, pelas idéias revolucionárias.

Observe alguns itens do Manifesto Futurista escrito em 1909 pelo poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944).

- Queremos cantar o amor ao perigo, o hábito à energia e à temeridade.
- Os elementos essenciais de nossa poesia serão a coragem, a audácia e a revolta.
- Até hoje a literatura tem exaltado a imobilidade pensativa, o êxtase e o sono. Nós queremos exaltar o movimento agressivo, a insônia febril, a velocidade, o passo ginástico, o salto mortal, a bofetada e o murro.
- Um automóvel rugidor, que parece correr sobre a metralha, é mais belo que a *Vitória de Samotrácia*.
- Não há mais beleza senão na luta. Nenhuma obra que não tenha um caráter agressivo pode ser uma obra-prima. A poesia deve ser um assalto violento contra as forças desconhecidas, para intimá-las a deitar-se diante do homem.
- Nós estamos sobre o promontório extremo dos séculos!... Para que olhar para trás, no momento em que é preciso arrombar as portas misteriosas do impossível? O tempo e o espaço morreram ontem. Nós vivemos já no absoluto, pois já criamos a eterna velocidade onipresente.
- Nós queremos glorificar a guerra - única higiene do mundo - o militarismo, o patriotismo, o gesto destruidor dos anarquistas, as belas idéias pelas quais se morre e o menosprezo à mulher.
- Nós queremos demolir os museus, as bibliotecas, combater o moralismo, o feminismo e todas as covardias oportunistas e utilitárias.

É da Itália que lançamos ao mundo este manifesto de violência arrebatadora e incendiária com o qual fundamos o nosso Futurismo, porque queremos libertar este país de sua fétida gangrena de professores, arqueólogos, cicerones e antiquários.

O Futurismo acabou com a 1ª Guerra Mundial e alguns dos seus líderes foram mortos pelos mesmos instrumentos que eles glorificaram anos antes.

Na Holanda, um grupo de artistas e arquitetos aprofundou o estudo da forma rumo à síntese, precisão e abstração e deram origem ao movimento Neoplasticista ou *De Stijl* (*O estilo*), que era o nome da revista criada por eles.

No grupo destacam-se os artistas **Piet Mondrian** e Van Doesburg pelas idéias vanguardistas, polêmicas e inovadoras.

Eles pretendiam eliminar a emoção da arte e direcionaram seus experimentos para a abstração absoluta, sem qualquer referente da natureza.

Mondrian, como Cézanne, também queria encontrar uma estrutura permanente e essencial para as aparências sempre mutáveis das coisas, mas foi ainda mais longe que o Cubismo, que não tinha explorado a racionalidade suficientemente. As várias representações de uma árvore, ao longo de alguns anos, explicita o caminho que leva Mondrian ao abstracionismo.

Falamos de Mondrian
na Unidade 1.



Figura 4.9: Árvores. 1909_1912. Piet Mondrian
Fonte: Gombrich (1998, p. 123)



Figura 4.10: Composição inacabada. 1939
Fonte: Gombrich (1998, p. 144)

Para Mondrian, o artista não deveria emocionar ou influenciar sentimentalmente o observador de sua arte, mas pela percepção promover a consciência. Buscava a essência da razão em suas formas, que atingiam diretamente o pensamento.

Considerava que os homens devem ter clareza absoluta de seus atos e que uma sociedade consciente é racional, moral e estética. Mondrian não fazia uma arte para a contemplação, mas para participar da vida. Seria o fim da arte tradicional. Não precisaríamos mais de quadros e esculturas porque uma nova realidade estética envolveria e unificaria a arquitetura, o design, a pintura e a escultura.

Durante vinte anos, os quadros de Mondrian buscaram reduzir formas, cores e luzes aos seus “termos mínimos”. São composições de resultados semelhantes: quadros de cores básicas, branco (luz) e preto (não-luz), separados por coordenadas verticais e horizontais. Os diferentes tamanhos dos retângulos eram equilibrados pelo tom da cor.

Levava muito tempo elaborando suas precisas configurações. Explorava diferentes qualidades de branco com adição de um pouco de azul, amarelo ou vermelho, e as linhas pretas também serviam para as cores não se influenciarem mutuamente. Seu equilíbrio é tão exato que os críticos mais especializados não têm dificuldade de diferenciar um quadro de Mondrian de uma falsificação.

No início, o abstracionismo era mais intelectual, conceitual e filosófico do que propriamente artístico. Mas aos poucos foi invadindo os diferentes âmbitos da cultura material.

Observe a influência do abstracionismo geométrico no design.



Figura 4.11: Red and Blue. Gerrit Thomas Rietveld. 1973
Fonte: De Fusco (1998, p.286)

Outros caminhos paralelos também levaram ao Abstracionismo.

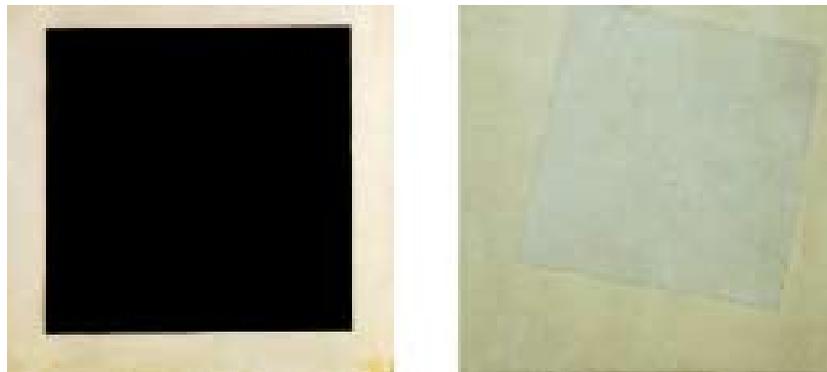


Figura 4.12: Quadrado preto sobre fundo branco. Kasimir Malevich.. 1913. Quadrado branco sobre fundo branco. 1918.
Fonte: <http://www.hencethe.com/abstract3.htm>

Em 1913, um artista russo já tinha chamado a atenção internacional pela estética de formas puras com o quadro *Quadrado preto sobre fundo branco* (figura 4.12).

Kasimir Malevich (1878-1935) defende a supremacia da sensibilidade pura sobre a representação sentimental do mundo e escreve o *Manifesto da Arte Suprematista*.

Anos mais tarde vai ainda mais longe na ausência de representação (já que o quadrado preto sobre fundo branco poderia ser interpretado como o objeto e o vazio, o homem e a

natureza, a idéia e a matéria) e pinta o *Quadrado branco sobre fundo branco* (figura 4.12).

Também importante foi o Construtivismo(1913-1932), um movimento iniciado na Rússia no período da Revolução Socialista e que representa a síntese entre experiência artística e política. É considerado um movimento estético-político.

No período de ditadura proletária e camponesa na Rússia, um período considerado de transição para o comunismo internacional, a Rússia vive um momento de drástica mudança na política e economia do Estado e desenvolvimento de novas formas de vida em comunidade. Era necessária a criação de uma base material que sustentasse essa nova ordem social e a mudança de uma economia rural para uma indústria mais moderna. Na arte e na arquitetura, era importante a criação de novos símbolos que fossem compreendidos por todos e que contribuíssem na difusão da mensagem da revolução.

Negavam a arte, separada do mundo cotidiano, e defendiam a idéia de uma arte que se utilizasse dos materiais industriais, da engenharia, que fosse desenvolvida coletivamente e não de forma individual, que reunisse e sintetizasse a arquitetura, o design, a escultura e a pintura. Promoveu mundialmente a idéia de uma estética construtiva.



Figura 4.13: Alexander Rodchenko. 1924

Fonte: <http://magculture.com/blog/wp-content/uploads/2008/02/rodhcnko.jpg>

Influenciou profundamente a arte, o design e a arquitetura mundiais, mas a burocracia stalinista impediu seu desenvolvimento na Rússia.

Nessa primeira metade do século XX, podemos observar também na escultura uma linha de desenvolvimento em direção à abstração e à simplificação da forma.

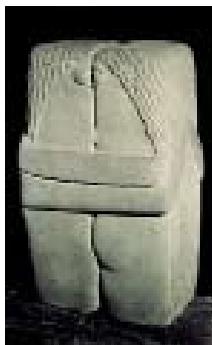


Figura 4.14: O Beijo. Brancusi. 1908. altura 0,58 m.
Fonte: <<http://www.usc.edu/programs/cst/deadfiles/lacasis/ansc100/library/images/393.html>>



Figura 4.15: A Musa Adormecida. Brancusi. Bronze.
1910. 0,27 x 0,30 x 0,17m
Fonte: De Fusco (1998, p. 12)



Figura 4.16: Ave no espaço. Brancusi.
1923. Bronze. Altura 1,37m
Fonte: <<http://windshoes.new21.org/hall-brancusi.htm>>

A simplicidade expressiva e primitiva da escultura de Brancusi é exemplo de um ponto de partida para a escultura moderna, e as características do seu estilo se mantêm atuais.

Nas esculturas *O beijo* e *A Musa Adormecida* é possível perceber sua busca nas raízes primitivas, a tendência à simplificação das formas e a influência da arte africana. Na escultura *Ave no Espaço* (figura 4.16), Brancusi, mais abstrato, nos oferece não a representação da ave, mas a própria sensação do vôo.

O escultor e engenheiro americano Alexander Calder (1898-1976), à exemplo de Mondrian, buscava um equilíbrio preciso, como as leis da matemática, mas para ele a arte não poderia ser rígida nem estática. Os móveis de Calder têm um equilíbrio delicado e dinâmico.

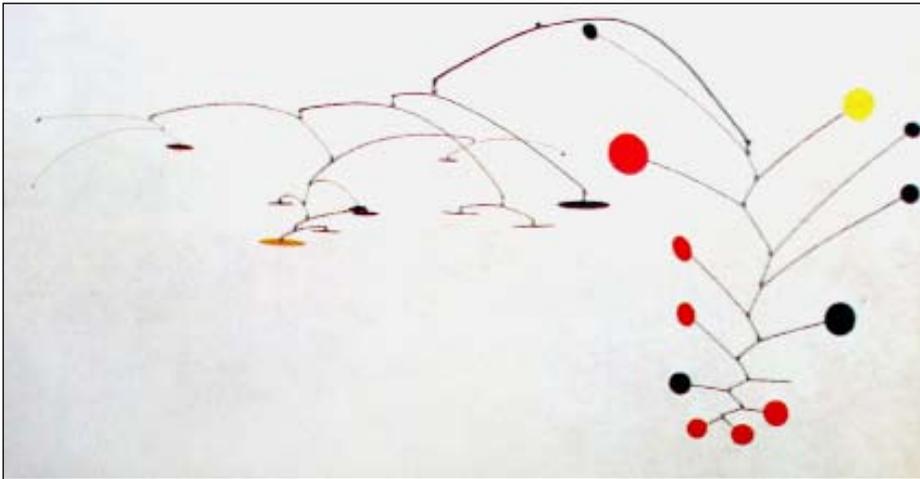


Figura 4.17: Many Back from Rio. 1948. Alexander Calder.

Fonte: De Fusco (1998, p. 169)

Como vimos, o desenvolvimento dessa linha de investigação artística levou a uma arte mais abstrata. Essa tendência foi defendida por diferentes artistas com diferentes objetivos e em diferentes lugares do mundo. Algumas vezes defendida com muita ênfase, com pretensão mesmo de que as características do estilo fossem uma forma definitiva para o verdadeiro fazer artístico. Mas a abstração não foi alcançada apenas pelas pesquisas formais, que abordaram a arte como conhecimento intelectual e racional. Outra linha de investigação que priorizava a intuição, a emoção, a expressão também produziu vários movimentos em direção a formas mais abstratas.

Seção 2 – A arte como expressão

Os pós-impressionistas Cézanne e Seurat influenciaram uma linha de desenvolvimento da arte mais formalista, como vimos na seção 1, enquanto Van Gogh e Edvard Munch seriam os precursores de uma corrente expressiva na arte.

Van Gogh se afasta dos impressionistas porque não apenas a natureza exterior interessa, mas sua emoção frente a ela. O impressionismo é o contrário do expressionismo. Enquanto a impressão vem de fora, a expressão é subjetiva, apela às motivações interiores. Van Gogh luta desesperadamente para dar sentido ao seu mundo. A história da sua vida rendeu vários livros, documentários e filmes, depois da sua morte.



Figura 4.18: Trigal com Ciprestes. 1889. Vincent Van Gogh
Fonte: Gombrich (1999, p. 546)

Os expressionistas deformam as imagens para provocarem sensações e essas imagens nem sempre são belas. A decadência da cultura ocidental que culminará na guerra, o medo, a violência, a injustiça, a miséria são também temas da arte. Nesse contexto, a beleza e a harmonia dos clássicos soam para os expressionistas como sendo falsa e hipócrita.

A obra de Edvard Munch (1863-1944) trata da existência nua e crua e do medo frente a ela. *O grito* (figura 4.19), sua obra mais conhecida, expressa como uma emoção transforma nossa percepção. O grito se transforma em uma onda de horror que deforma todo o ambiente.

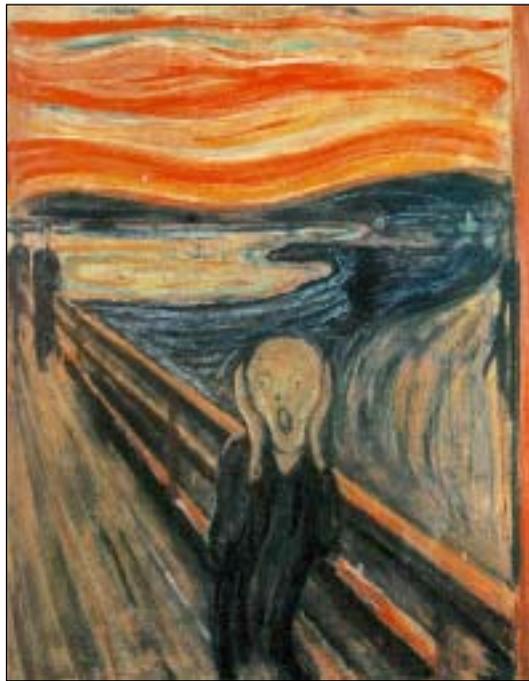


Fig 4. 19: O Grito. 1893. 91x73.5 cm. Edvard Munch

Fonte: <<http://particulaselementares.wordpress.com/2007/09/05/orkuticidio/>>

O expressionismo ganha destaque na Alemanha com dois grupos de artistas: Die Brücke, (A ponte) e Der Blauer Reiter (O cavaleiro azul).

O primeiro, o grupo Die Brücke, viveu e trabalhou em comunidade de 1905 a 1913. Os integrantes do grupo acreditavam que agregando os elementos revolucionários e vivendo com liberdade de ação, frente às forças ultrapassadas, seriam uma *ponte* para o futuro. Veja alguns trabalhos.

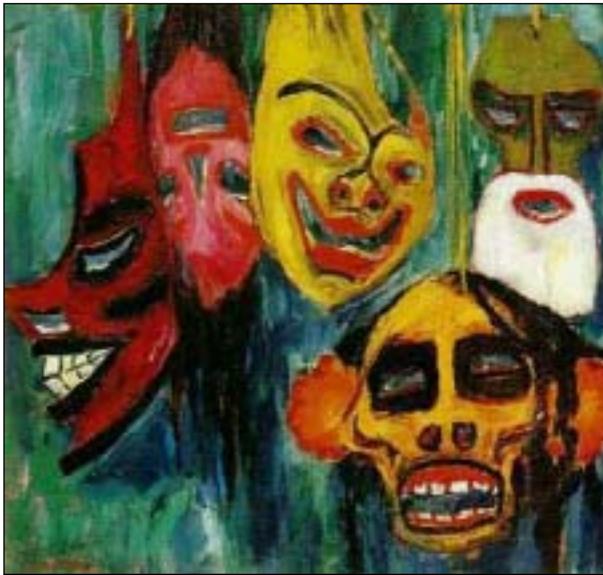


Figura 4.20: Máscaras vivas. 1911. Emil Nolde
Fonte: <www.answers.com/topic/emil-nolde>



Figura 4.21: Mortalidade Infantil. 1925.
Kathe Kollwitz
Fonte: Strickland (2004, p. 142)

Emil Nolde (Alemanha, 1867-1956) explorou a deformação da figura humana expressando a feiúra e o mal da Alemanha entre guerras. As imagens eram tão aterrorizantes que as mães ameaçavam as crianças que não se comportassem com os monstros de Nolde.

Além da investigação interna, o protesto social também era um tema explorado e as artes gráficas ganharam grande impulso com a xilografia expressionista de linhas ásperas e formas angulosas. O trabalho da artista Käthe Kollwitz explora o desespero do pós-guerra nas suas xilogravuras.



Figura 4.22: *Composition VIII*. 1923. Wassily Kandinsky
Fonte: <<http://witcombe.sbc.edu/modernism/artsake.html>>



Figura 4.23: *Yellow, Red, Blue*. 1925. Wassily Kandinsky
Fonte: <<http://users.fmg.uva.nl/rgrasman/>>

O grupo Cavaleiro Azul, nome dado em homenagem a um quadro de Kandinsky, durou de 1911 até a Primeira Guerra, em 1914, e se direciona para outra forma de expressão, mais distante do Realismo. Os principais artistas que participaram do grupo foram Paul Klee (conforme você estudou na seção 1), em função de seus estudos obstinados com as harmonias da forma, e Wassily Kandinsky (Alemanha, 1866-1944), o primeiro a abandonar qualquer referência à realidade em sua obra.

Kandinsky comparava a pintura com a música. A música não precisa ter uma letra, uma referência ao mundo externo, para atingir nossa emoção, uma música instrumental pode provocar uma experiência estética plena. As artes plásticas também não precisariam contar uma história, representar alguma coisa, mas poderiam atingir nossos sentimentos e emoções apenas pelas formas e cores.

A arte não é um problema cognitivo, intelectual ou racional, mas é explicada em termos psicológicos. Os argumentos de artistas e teóricos se embasam principalmente no desenvolvimento da psicologia experimental: como as formas nos atraem ou repelem? Como as formas se tornam significativas?

As formas têm um conteúdo próprio que pode agir como estímulo psicológico. São expressivas quando provocam determinadas sensações e comportamentos (você estudou na Unidade 2, os efeitos psicofísicos provocados pelas cores) e se identificam com os sentimentos do observador.

Kandinsky elabora uma teoria das linhas, cores e formas, uma teoria da linguagem abstrata.

Por exemplo, as formas influenciam nossa percepção das cores, um quadrado, um círculo ou um triângulo vermelhos podem ser percebidos como tendo tonalidades diferentes. As cores também influenciam as formas, o amarelo parece aumentar a área, o azul tende a diminuí-la pela sensação de profundidade e o vermelho não se expande nem contrai. Mas a teoria de Kandinsky aborda também o que ele considera os aspectos espirituais das formas e cores. Kandinsky é o inventor da arte expressionista abstrata.

Conheça o livro de Wassily Kandinsky, *Do espiritual na arte: e na pintura em particular* (2. ed. Editora Martins Fontes, 1996).

Além do caráter expressivo com fins comunicativos, a arte também explorou o inconsciente, os sonhos, o gesto e a força física do artista, a atitude fortuita e casual, o irracional.



Tudo pode ser arte. É o movimento Dada que abre essa possibilidade para a arte. Ou seria a antiarte?

O Dadaísmo, fundado em Zurique por um grupo de refugiados da 1ª Guerra Mundial, expressa a sensação dos que viveram em um mundo onde dez milhões de pessoas foram massacradas e que não encontraram razão para isso. E se não era possível confiar na razão e na lógica estabelecida no mundo, então, optaram pelo absurdo.



O nome, Dada, foi selecionado ao acaso em um dicionário e significa cavalinho de pau. O termo infantil estava bem de acordo com a irreverência de suas proposições artísticas. O Dadaísmo foi uma atitude. Pretendiam escandalizar, denunciar, insultar, acordar a imaginação e reconquistar a criatividade.

O grupo era formado por poetas, filósofos e artistas, entre eles Hans Arp, Tristan Tzara, Hugo Ball. Eles não tinham um programa, a não ser a idéia de ironizar e desmistificar todos os valores da cultura burguesa, inclusive a arte, e fazer uma antiarte arte. O ponto de encontro em Zurique era uma cervejaria batizada de *Cabaré Voltaire*.

Uma intervenção Dada era uma imprevisível manifestação do absurdo e do irracional. Podia, por exemplo, consistir de vários poetas declamando simultaneamente versos insensatos em diferentes línguas, enquanto outros latiam e uma menina vestida de primeira comunhão declamava poemas obscenos.



O movimento se expandiu internacionalmente, o movimento de um mundo em crise, e nos EUA sua repercussão foi profícua.

O que parecia brincadeira de criança e zombaria, com as experiências de artistas como Marcel Duchamp, Man Ray e Picabia, acabou por lançar bases para uma profunda mudança na linguagem artística, uma inovação estética, uma nova forma de fruição artística e um novo comportamento que irá caracterizar a arte contemporânea, como veremos na próxima unidade. Duchamp, que participou brevemente dos movimentos Impressionista, Fauvista e Cubista e antecipou o nascimento do movimento Dadaísta, será também um influente artista da arte conceitual.

Vamos conhecer, agora, um pouco mais sobre esses trabalhos que expandiram o Dadaísmo para novas técnicas e novos campos expressivos e tentar entender como nesse momento, em que a arte abstrata já está consolidada, começa a se esboçar outra importante mudança na arte rumo a uma poética contemporânea.

As mudanças na arte que ocorreram com o Cubismo, Futurismo, Abstracionismo não estavam, para os dadaístas, tão distantes da idéia tradicional de arte, mantinham a idéia de produzir objetos quadros e esculturas para o mercado.

Não ocorrera uma revolução, a não ser dentro da concepção “histórica” da arte como forma e da forma como objeto; mas enquanto a arte permanecesse produção de objetos, a razão social da arte permaneceria inalterada, porque na sociedade burguesa o objeto é a mercadoria, a mercadoria é a riqueza, a riqueza é autoridade e poder. (ARGAN, 1998, p. 355).

O que esses artistas propõem é que qualquer objeto pode vir a ser arte, não é preciso o artista desempenhar o processo técnico nem produzir um objeto, a arte é um processo mental. Portanto, o artista não precisaria ter habilidades para desenhar, pintar, esculpir.

Criam ambigüidades combinando elementos de forma inusitada, ou simplesmente descontextualizam os objetos, tirando-os de sua função utilitária e lhes conferindo uma função nova: a contemplação estética. Esses novos objetos artísticos Marcel Duchamp chama de *ready mades*.



Figura 4.24: Roda de Bicicleta. 1913. Marcel Duchamp
Fonte: <<http://calateboca.portugues.be/wp-content/005%20Rueda-de-bicicleta.jpg>>



Figura 4.25: Cadeau. 1917. Man Ray
Fonte: <http://www.clponline.it/docs_cms/248C0461-C3EF-E390-024E92AD4F5F818F/10.jpg>

Na figura 4.24, Marcel Duchamp fixa uma roda de bicicleta em um banquinho e expõe o objeto. Mas, então, para que serviria a roda girar? Man Ray coloca pregos soldados em um ferro de passar roupas, justo em um ferro de passar roupas.



Figura 4.26: Fountain. Marcel Duchamp. 1917
Fonte: <<http://www.students.sbc.edu/evans06/images/Marcel%20Duchamp.jpg>>



Figura 4.27: L.H.O.O.Q. Ready made. Marcel Duchamp. 1919
Fonte: <<http://french.chass.utoronto.ca/fcs195/photos/DuchampLHOOQ.jpg>>

Com seus *ready mades*, Duchamp tira a função do objeto e o apresenta na sua especificidade estética. Por exemplo, coloca um mictório na vertical e dá o título de Fountain (Fonte). Para ele, esse objeto exposto em um salão de arte seria arte, o objeto de arte poderia ser simplesmente eleito pelo artista. Duchamp queria colocar a arte a serviço da mente.

Duchamp eleva à categoria de arte objetos industriais de uso cotidiano apenas deslocando a visão que se tinha deles, mas também faz o inverso, ao invés de promover um objeto industrial à arte desmistifica com ironia os valores estabelecidos. Veja o “bigodinho” na Monalisa.

Voltaremos a falar de Marcel Duchamp na arte contemporânea.

O Dadaísmo em 1922 se dissolveu no anarquismo.

O movimento Surrealista dois anos depois explorou também o irracional e o automatismo psíquico. Influenciados pelos estudos de Freud sobre os sonhos e a Psicanálise, alguns surrealistas como Miró e Max Ernest usavam técnicas de composição e associação de idéias baseadas no improviso, outros, como Salvador Dali e Magritte, racionalizavam o delírio e usavam técnica realista para expressar suas idéias.

Magritte, em muitos trabalhos, investiga a própria linguagem da pintura e provoca o observador a refletir sobre a arte e a ilusão.



Figura 4.28: Isto não é um cachimbo. 1928. René Magritte
Fonte: <<http://www.artsci.lsu.edu/phil/philomain.htm>>



Figura 4.29: La condición humana. 1933. René Magritte
Fonte: <http://lpdulley.blogspot.com/2007_06_01_archive.html>

O quadro *Isto não é um cachimbo* (Figura 4.28) é emblemático de sua produção, é também uma obra que antecipa a arte conceitual: não é um cachimbo, é uma pintura de um cachimbo.

Além de representar é possível fazer arte abstrata, arte com objetos não artísticos, arte apenas com idéias, arte com acasos. A partir daí, também podemos observar uma tendência de desmaterialização do objeto artístico e uma aproximação da arte ao acontecimento.

Para explicitar essa direção artística que se desenvolve a partir da Segunda Guerra com os *Happenings*, a *Body Art*, a Arte Conceitual, vamos ainda falar de mais uma forma de experimentação artística.

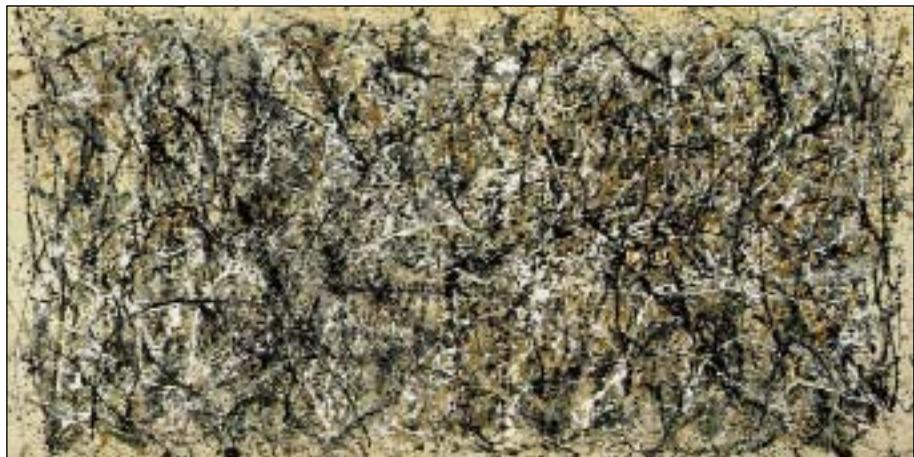


Figura 4.30: Um (número 31). 1950. Jackson Pollock

Fonte: <<http://bde.weblog.com.pt/arquivo/045412.html>>

A arte foi se libertando da exigência de redução e simplificação como nos movimentos do Neoplasticismo e Suprematismo, da utilidade e de expressar os impulsos da alma como nos movimentos expressionistas e pode agora manifestar a pura tensão, movimento e força física do gesto do artista. Pollock (EUA) é um iconoclasta, não parece pretender nada com sua arte além do prazer de fazer. Oferece o registro da sua atividade gestual, sem objetivos prévios e intenções significativas. Usa grandes telas espalhadas no chão e se movimentava na volta ou pendurado sobre elas pingando tinta e traçando fios e manchas ao acaso.

Sua obra foi considerada um bom exemplo de *obra aberta* pela sua indeterminação. O espectador poderia buscar significados no ritmo da densa trama de sua pintura. Essa arte é chamada de Informalismo ou *Action painting*.

— *Você estudou na Seção 1 os movimentos que priorizaram a investigação sobre a forma; na Seção 2, os movimentos que priorizaram a expressão. Na próxima seção, você vai estudar mais um pouco sobre esse período da História (dos pós-impressionistas no final do século XIX até a metade do século XX), um período marcado pelo acelerado desenvolvimento industrial, grande crescimento das cidades e duas guerras mundiais, procurando identificar como essas idéias influenciam a produção em massa e o design em suas origens. Esses movimentos acontecem simultaneamente, como mostra o Gráfico 4.1.*

Seção 3 – Origens do design

Lembram que até o final do século XIX nos salões oficiais a pintura era tradicional e baseada em estilos históricos?

A forma era um invólucro bem acabado para uma idéia ou coisa: um fato heróico, um ensinamento, uma representação do visível, uma expressão dos sentimentos do artista. Só depois se foi percebendo que a forma também era expressiva e significativa por si mesma.

A arquitetura burguesa também enfatizava a tradição e tinha um estilo eclético, ou seja, as obras de engenharia eram adornadas pelos estilos Clássico, Barroco, Gótico, às vezes misturados e adaptados para os fins particulares. Os objetivos públicos, urbanísticos não eram ainda considerados por esses arquitetos e pelos especuladores imobiliários das já grandes cidades. Mas foram justamente os problemas urbanísticos da cidade insalubre, feia e alienante nos bairros operários e fábricas, com estrutura inadequada para sua nova funcionalidade, que cobraram maior urgência e exigiram de arquitetos e artistas atitudes projetuais mais conscientes.

Nessa época, eram feitas grandes exposições de arquitetura e de produtos industriais. Em 1851, a primeira grande mostra, em Londres, já apresentava muitos produtos com técnica e estilo avançados. Para essa exposição foi construído, em quatro meses e meio, o Palácio de Cristal, com estrutura modular pré-fabricada de ferro fundido e paredes de vidro.



Figura 4.31: Palácio de Cristal. Joseph Paxton

Fonte: <<http://www.etsav.upc.es/personals/tih03/prim2004/p04s05/web/paxton.htm>>



Figura 4.32: Torre Eiffel.
Gustave Alexandre Eiffel.

Fonte: Strickland (2004, p. 90)

A modernidade dessa construção sofreu críticas dos que defendiam os estilos históricos. Mas em 1889, na exposição em Paris, a construção da Torre Eiffel é o ponto alto. A torre, uma treliça metálica com 300 metros de altura, cuja única função era dar visibilidade para a sua estrutura técnica, um monumento urbano à engenharia moderna, logo se torna símbolo de Paris.

O ferro e o concreto, que até então eram disfarçados por colunas de estilos antigos, começam a se mostrar. Assim como a pincelada rápida e marcada dos impressionistas substituiu o liso verniz neoclássico.

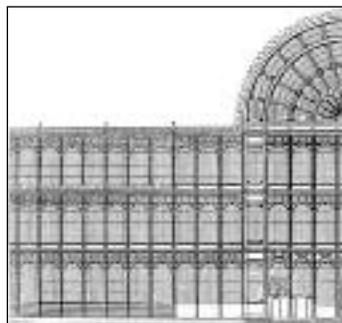


Figura 4.33: Palácio de Cristal.
Detalhe.

Fonte: Bürdek (1994, p. 21)

E as possibilidades desses materiais eram muito ricas para novas configurações. É o que veremos acontecer com o nascimento de um novo estilo.

Na passagem do século XIX para o século XX, uma Arte Nova, uma moda - moda de uma sociedade de consumo em massa - se dissemina por toda a Europa e os Estados Unidos.

Na pintura, o trabalho de Paul Gauguin (1848-1903), contemporâneo e amigo de Van Gogh, também teve uma repercussão importante na definição dessa linha de desenvolvimento artístico.



Figura 4.34: Where Do We Come From? 1897. 138.5 x 373 cm Paul Gauguin
Fonte: <<http://www.geocities.com/mygalleria2002/gaugine.html>>

Gauguin se afastou da sociedade moderna e buscou, junto com os povos não corrompidos pela sociedade moderna, uma autenticidade e ingenuidade primitivas, fonte da criação. Foi viver no Taiti, não para imitar a arte desse povo, mas viver com eles e explorar suas próprias sensações. Defendia pintar não o que se vê, mas o que se guardou na memória, para comunicar um pensamento.

As repercussões da arte primitiva, como o exemplo da obra de Gauguin, podem ser identificadas em muitos trabalhos de artistas modernos, na publicidade, nas artes gráficas, no design.

Comumente estudamos os movimentos artísticos da história oficial européia e, principalmente, de artistas homens. As mulheres ainda eram minoria nesse mundo da arte. Essas são nossas principais referências porque determinaram o debate artístico e sua institucionalização, inclusive nas escolas de arte brasileiras.

Mas muitas formas paralelas de desenvolvimento artístico estavam acontecendo. Não só a obra de Gauguin, mas a descoberta e valorização de outras formas de expressão, começam a acontecer. A arte africana, com suas máscaras e estilização das formas, por exemplo, exerceu forte influência no Cubismo

A arte japonesa vinha de uma tradição muito diferente da nossa. Enquanto os artistas ocidentais levavam muito tempo para fazer uma pintura, os artistas japoneses antigos, para pintarem uma montanha, iam para o local e ficavam isolados contemplando a paisagem por longo tempo, meses até. Quando retornavam, em poucos minutos executavam sua obra em gestos fáceis e precisos.

e na escultura moderna. As **gravuras japonesas** de imagens planas com valorização da linha e composição assimétrica, como instantâneos aparentemente casuais do cotidiano, eram colecionadas entusiasmadamente pelos impressionistas.

O artesanato das Américas do Sul e Central e a arte tribal de povos não-europeus também foram importantes na formação da arte moderna.



Figura 4.35: A Grande Onda. XIX. Katsushika Hokusai.

Fonte: <http://www.investarte.com/site/imagem/noticias2/gravura_japonesa_mnba_1.jpg>

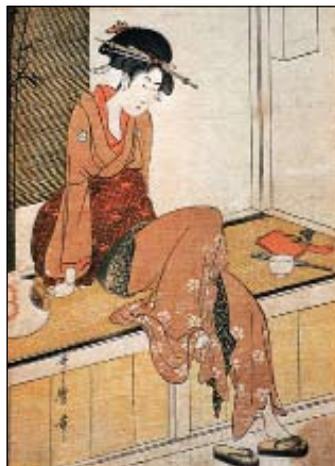


Figura 4.36: Kitagawa Utamaro.

Fonte: <http://pictopia.com/perl/get_image?provider_id=207&size=550x550_mb&ptp_photo_id=140232>

Um grupo de artistas franceses, chamados de “feras” (Fauves), porque exploraram a cor de forma intensa e irreal, pode sintetizar essas influências. Henri Matisse (1869-1954) é o principal representante desse grupo. Seu trabalho marca a linha do desenho e utiliza as cores puras e chapadas, em um estilo gráfico.

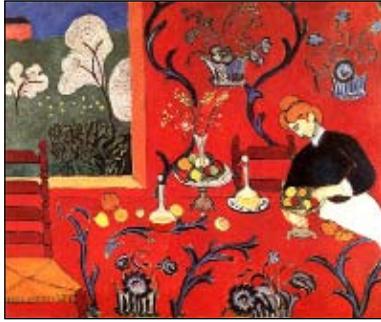


Figura 4.37: The Red Room. 1908. Henri Matisse.
Fonte: <http://www.lamenha.blogger.com.br/2005_12_01_archive.html>



Figura 4.38: Madame Matisse. 1905. Henri Matisse.
Fonte: <http://projects.ischool.washington.edu/tabrooks/598_Art/henriMatisse.htm>

Sempre busquei ser compreendido, e, quando via minha obra ser deturpada pelos críticos ou confrades, dava-lhes razão, achando que não fora suficientemente claro para ser compreendido. (Matisse 1952 apud CHIPP 1996, p. 140).



Figura 4.39: William Morris. Papel de parede. 1876
Fonte: Argan (1998 p. 179)

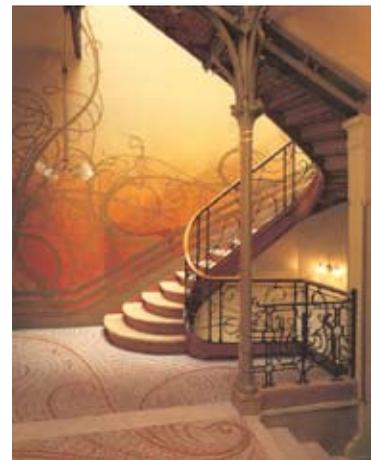


Figura 4.40: Victor Horta. 1892
<http://www.behive.be/design/000188780.jpg>

As idéias de William Morris (1834-1896), socialista, pintor, projetista e escritor, que percebendo os problemas da industrialização em massa defendia uma revalorização do processo artesanal e do trabalho criativo, tornam-se famosas. A empresa inglesa Morris & Co. na Inglaterra e o movimento *Arts and Crafts* (Artes e Ofícios) que se criou em torno dela reuniu vários artistas e pretendia renovar a produção unificando o projeto e a execução, como no artesanato. O trabalho nas fábricas era alienante, como mostrou Marx, porque o operário que só apertava um tipo de parafuso não conhecia o resultado final do seu trabalho e não poderia ter prazer, orgulho ou envolvimento com o processo. Morris pretendia que o operário tivesse uma atividade criativa para concretizar a arte na vida. Essa concepção estética, contrária à da máquina, era muito cara e fracassou com o desenvolvimento acelerado da indústria no final do século. No entanto, a idéia de que um sentimento artístico da vida deveria se refletir na fabricação dos objetos cotidianos é compartilhada com o nascente Movimento *Art Nouveau*.

A Arte Nova era chamada de *Art Nouveau* na França, *Modern Style* na Inglaterra, *Modernismo* na Espanha, *Sezessionsstil* na Áustria, *Jugendstil* (estilo jovem) na Alemanha, *Liberty* na Itália. Suas linhas curvas, floridas e em forma de heras são percebidas na arte, na arquitetura, nos objetos, nas artes gráficas e na tipografia, nos equipamentos urbanos, na decoração, nas roupas, nas jóias e até nos corpos. As mulheres deveriam ter curvas em “S”, seios e bundas volumosos e uma cintura finíssima.



O decorativismo de linhas orgânicas pretendia contaminar a vida urbana com as formas da natureza e ser um estilo de vida.

A *Art Nouveau* também pode ser observada nas artes gráficas, em especial nos pôsteres que inundam as charmosas ruas de Paris do fim do século e despertam a atenção de todos. Os cartazes de Toulouse-Lautrec marcam esse período nas artes gráficas.

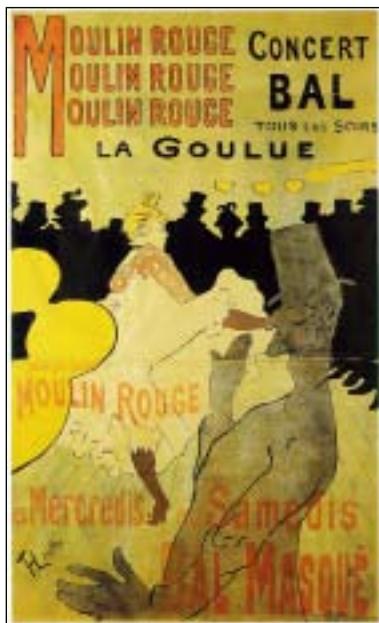


Figura 4.41: Pôster **Moulin rouge - La Goulue**. 1891.
Toulouse-Lautrec

Fonte: <<http://www.arikah.net/enciclopedia-espanola/Cabaret>>

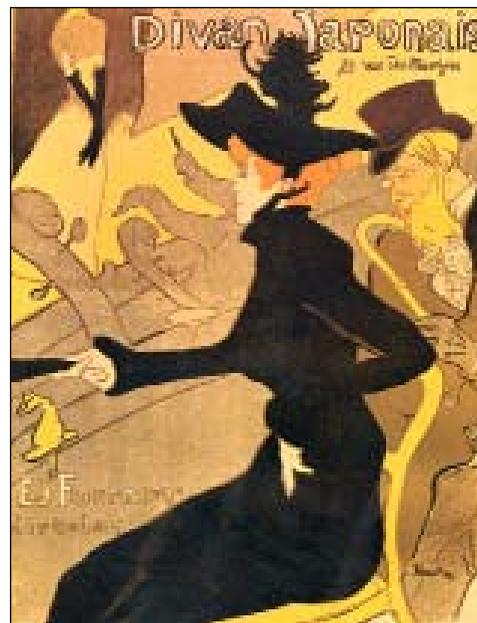


Figura 4.42: Pôster **Le Divan Japonais**. 1892.
Toulouse-Lautrec

Fonte: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Henri_de_Toulouse-Lautrec_019.jpg>

Considera-se que ocorreu uma transição das artes gráficas para o design gráfico quando houve a integração da produção artística e industrial. A litografia permitiu que os *designers* desenhassam suas próprias letras e imprimissem amplas áreas de cores, tendo domínio sobre os processos de produção e reprodução de imagens e textos.

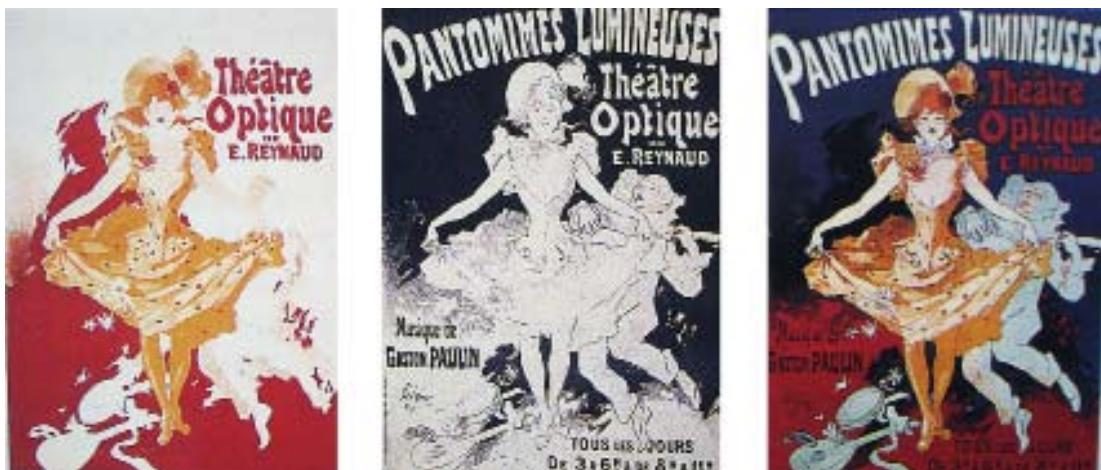


Figura 4.43: Pôster. Pantomimas Luminosas. Jules Chéret. 1892.

Fonte: Hollis (2001, p. 12)

Na litografia, os *designers* pintavam à mão as pedras litográficas, uma para cada cor. Antes disto, normalmente o próprio impressor selecionava os tipos entre os poucos existentes e montava o texto. Observe as fontes decorativas *Art Nouveau* nos projetos para impressão em litografia (figura 4.45) comparativamente aos anúncios tipográficos da figura 4.44.



Figura 4.44: Página de jornal. 1861. Anúncios tipográficos.
Fonte: Lupton (2006, p. 120)

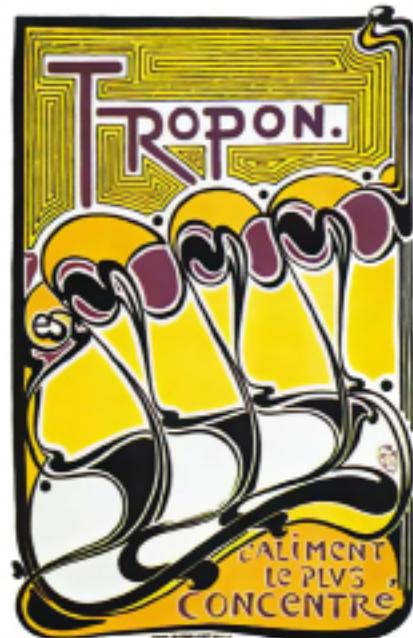


Figura 4.45: Cartaz. Tropon. Henry van de Velde. 1898.

Fonte: <<http://www.britannica.com/eb/art-67496/Poster-for-Tropon-food-concentrate-designed-by-Henry-van-de>>

O decorativismo de formas orgânicas da *Art Nouveau* não está mais ligado ao artesanato e às idéias socialistas de William Morris e nem contribuem para que o trabalho operário seja mais criativo e menos degradante. Os artistas desenvolviam um trabalho de arte aplicada que agregava valor aos produtos da indústria. Estavam, principalmente, interessados na psicologia da cidade para tornar o lugar da existência mais elegante, moderno e alegre, uma nova paisagem. Mas a cidade rica e adornada era interrompida quando iniciavam os subúrbios das fábricas e os enormes bairros operários. A *Art Nouveau* também serviu para revelar as contradições, e quando os conflitos se intensificam nas vésperas da Primeira Guerra Mundial, o movimento se dissolveu.

No período que antecede a guerra, as experimentações futuristas marcaram o design gráfico. Exaltavam o movimento e as formas da máquina moderna e mostraram que as letras e as palavras também eram imagens e podiam ser exploradas de forma significativa. Variavam não apenas os tipos, tamanhos e pesos das letras, mas sua composição na página. A publicidade era para os futuristas a manifestação da vida moderna e a influência desse movimento no design gráfico foi importante. Os dadaístas deram continuidade a esses experimentos.



Figura 4.46: Zang Tumb Tumb. Capa de livro. 1914. Filippo Marinetti
Fonte: Hollis (2001, p. 36)



Figura 4.47: Kleine Dada Soirée, 1922. Litografia de Theo van Doesburg e Kurt Schwitters.
Fonte: <<http://www.murilocontro.com.br/blog/2007/10/07/dadaismo-o-movimento-dada/>>

Mas foi a guerra que revelou a importância que o design gráfico assumiria no mundo moderno. A guerra e os movimentos políticos exigiram um grande empenho para a produção de materiais informativos, signos de identificação, diagramas, manuais de instruções, ilustrações, campanhas publicitárias para recrutar pessoas, persuadir à contribuição financeira e estimular o espírito patriótico, campanhas contrárias aos horrores da guerra, etc. Tudo isso, em um período em que a comunicação em massa ainda não contava com o rádio e a televisão.

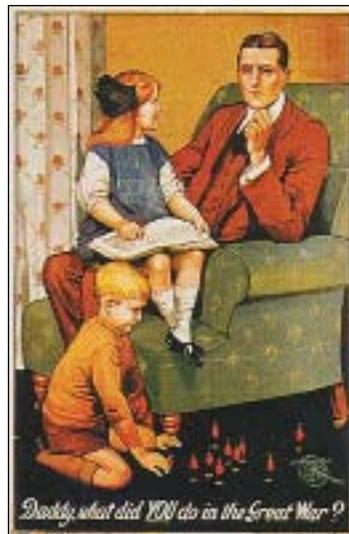


Figura 4.48: Pôster "Pai, o que você fez durante a grande guerra?". 1915. Savile Lumley. Inglaterra.

Fonte: <http://www.seanet.com/~jimxc/Politics/April2005_2.html>



Figura 4.49: Pôster 1914. Alfred Leete. Inglaterra.

Fonte: <http://www.pc.gc.ca/apprendre-learn/prof/sub/bh-vr/bh-vr06_e.asp>



Figura 4.50: Pôster "Derrote os brancos com a cunha vermelha." 1920. El Lissitzky. URSS. (os brancos eram os contra-revolucionários)

Fonte: <http://www.pc.gc.ca/apprendre-learn/prof/sub/bh-vr/bh-vr06_e.asp>

Os pôsteres foram muito utilizados na propaganda, e a fotografia, que já podia ser reproduzida em preto e branco e possibilitou as montagens, tornou-se um recurso de comunicação poderoso.

A Primeira Guerra Mundial reordena a economia e a sociedade mundial. Como vimos, a partir daí, os movimentos artísticos se multiplicam e as vanguardas revolucionam constantemente a forma e a expressão dessa modernidade. No período pós-guerra está acontecendo o movimento Dadaísta, o Expressionismo tardio na Alemanha, o Neoplasticismo na Holanda, o Suprematismo e o Construtivismo na URSS.



Nas artes aplicadas, a influência dessas idéias pode ser sintetizada, em seus extremos, por duas vertentes:

- uma vertente que defendia a valorização do artístico no design, e que era menos comprometida com o grande público, muitas vezes considerada como retrógrada, contrária ao movimento moderno e ao desenvolvimento da indústria;
- outra tendência de racionalização econômica e padronização do objeto para torná-lo mais adequado à produção em série e ao consumo em massa.

O desenho industrial e a arquitetura adquirem características peculiares em diferentes países, mas para o desenvolvimento do design gráfico, a Alemanha e os EUA foram as principais referências desse período.

Depois da guerra, a Alemanha estava desorganizada, endividada, com a capacidade produtiva da indústria em baixa e ameaçada pelos movimentos proletários, e os Estados Unidos eram um país emergente.

O design alemão

A Alemanha investe na educação e na pesquisa para adequar a sua produção ao mercado e reformular a economia do país. Para isto, reúne várias experiências artísticas das vanguardas européias e soviéticas e discute como aplicar essas idéias na prática projetual.



Figura 4.51: Marca AEG. Peter Behrens 1900

Fonte: <<http://www.designhistory.org/20thcentury.html>>



Figura 4.52: Luminária. 1920.

Peter Behrens.

Fonte: <<http://www.treadwaygallery.com/ONLINECATALOGS/Sept2005/salecatalog/1101-1176.html>>

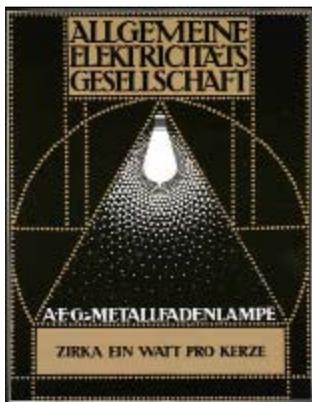


Figura 4.53: Catálogo AEG. 1910.

Projeto Peter Behrens.

Fonte: <<http://www.flickr.com/photos/20745656@N00/997894209/>>

No escritório de Behrens também trabalharam Walter Gropius e Mies van der Rohe, que seriam mais tarde diretores da Bauhaus.

Naquele país, a política econômica do Estado, ainda antes da guerra (percebendo a importância da adequação dos produtos à produção e ao consumo, ou seja, a importância do design), cria uma associação de artistas, arquitetos, *designers* e artesãos, a Deutscher Werkbund, buscando desenvolver um padrão estético capaz de fortalecer o mercado interno.

Peter Behrens, membro da associação, é considerado o precursor do design gráfico moderno por concretizar em seus projetos a idéia de integração das diferentes artes: arquitetura, design, publicidade.



Figura 4.54: Fábrica AEG. 1907. Projeto Peter Behrens.

Fonte: <http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:AEG_by_Peter_Behrens.jpg>

Peter Behrens, contratado como conselheiro artístico da AEG, grande empresa alemã, fabricante de produtos elétricos, desenvolve o que seria o primeiro projeto visual integrado, incluindo o projeto arquitetônico das fábricas, a marca, os catálogos e mostruários.

Diferentemente das idéias da *Art Nouveau* e do movimento Artes e Ofícios, o que começamos a observar nos trabalhos de Peter

Behrens é uma preocupação com a adequação dos projetos para a fabricação industrial e a produção para o consumo em massa.

Na arquitetura e no design, as principais tendências modernas se desenvolvem segundo alguns princípios:

- racionalização das formas;
- padronização da produção em série;
- ideologia do progresso baseado na racionalidade técnica e científica;
- valorização da educação;
- integração de todas as artes na arquitetura;
- qualificação do design como forma de desenvolvimento social.

À esses princípios, a escola Bauhaus na Alemanha reuniu idéias artísticas de diferentes movimentos vanguardistas elaborando um programa rigoroso e lúcido de trabalho, que também valorizava as concepções estéticas formalistas.



Figura 4.55: Prédio da Bauhaus em Dessau. Projeto Walter Gropius. 1925.

Fonte: <<http://www.bauhaus.de/bauhaus1919/architektur/index.htm>>



Figura 4.56: Detalhe arquitetura. Bauhaus Dessau.
Walter Gropius. 1925.
Fonte: <<http://www.bauhaus.de/bauhaus1919/architektur/index.htm>>



Figura 4.57: Cadeira. Marcel Breuer. 1926
Fonte: <<http://www.bauhaus.de/bauhaus1919/architektur/index.htm>>

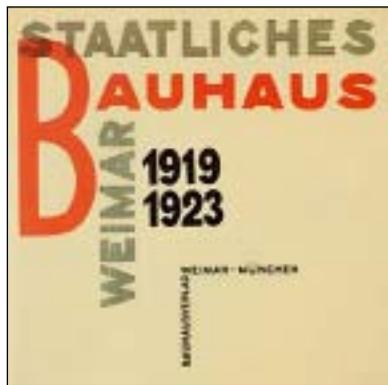


Figura 4.58: Tipografia. László Moholy-Nagy. 1923.
Fonte: <<http://www.bauhaus.de/bauhaus1919/architektur/index.htm>>



Figura 4.59: Tapeçaria. Ruth Hollós. 1926.
Fonte: <<http://www.bauhaus.de/bauhaus1919/architektur/index.htm>>



Figura 4.60: Bule para chá. Marianne Brandt. 1924.
Fonte: <<http://www.bauhaus.de/bauhaus1919/architektur/index.htm>>

A Bauhaus foi criada em 1919 em Weimar, na Alemanha, com a união da Escola de Artes e Ofícios e da Escola Superior de Artes Plásticas, sob a direção de Walter Gropius.

Nesse momento, eram acirradas as divergências entre comunistas e capitalistas, entre os que buscavam a internacionalização da economia e do sistema político e os que queriam fortalecer os nacionalismos.

Gropius era social-democrata e a Bauhaus foi uma escola democrática em seus princípios e métodos pedagógicos. A escola reunia arquitetos, *designers*, artistas de diferentes estilos e artesãos em um trabalho que valorizava a pesquisa conjunta de mestres e alunos e a colaboração interdisciplinar nos projetos.

Gropius considerava que a sociedade democrática devia ser funcional e não hierárquica, a própria sociedade é que deve se auto-organizar e determinar seu progresso. Por isto, a educação era considerada fundamental. O urbanismo é o centro das atenções. A organização da sociedade é a cidade, e a cidade é concebida como um sistema de comunicação. Tanto a cidade, como a casa, os objetos, e a comunicação visual deveriam ser projetados para atenderem ao dinamismo de sua funcionalidade. Mas a atividade projetual não poderia ser apenas racionalista e mecanicista. Quando se projeta, se projeta para um grupo de pessoas, e é necessário considerar a experiência dessas pessoas ao usufruir o espaço ou utilizar os objetos, inclusive em seus aspectos psicológicos.

Walter Gropius era a figura mais deslumbrante do panorama mundial para aqueles jovens arquitetos americanos que empreenderam uma peregrinação pela Europa. (...) A Bauhaus era mais do que uma escola, era uma comunidade, um movimento espiritual, um acesso radical à arte em todas as suas formas, um centro filosófico comparável ao jardim de Epicuro. Gropius, o Epicuro desse jardim, era magro, sensível, porém meticulosamente cuidadoso; cabelo negro, penteado para trás, bem parecido, irresistível para as mulheres, correto ao estilo clássico e versado em mundologia, oficial da cavalaria durante a guerra e condecorado por sua audácia; um personagem que era capaz de irradiar sabedoria, superioridade e força persuasiva. Tom Wolfe (BÜRDECK, 1994, p. 30).

No período de formação da Bauhaus, a Alemanha vivia uma retomada do Expressionismo tardio e Gropius convidou artistas de movimentos abstratos e expressionistas como Kandinsky e Paul Klee para lecionarem. O curso básico da Bauhaus era um ponto forte, os alunos e mestres estudavam as formas, observando, analisando, experimentando configurações e materiais, inventando. Os alunos também estudavam teatro e os processos imaginativos eram estimulados. Depois do curso básico, eles escolhiam os ateliês de tipografia, vidro, cerâmica, carpintaria, metal e também estudavam formas de gestão.

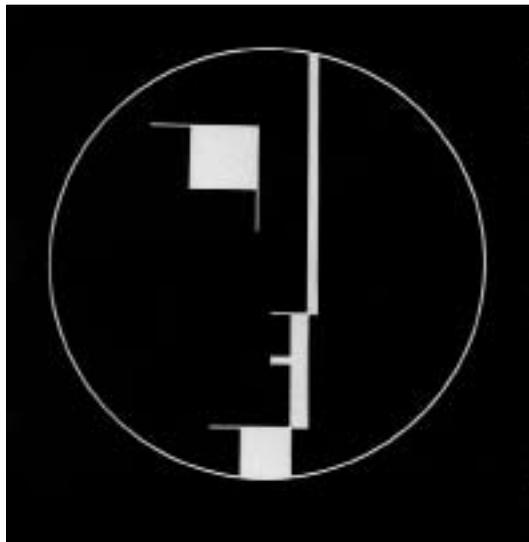


Figura 4.61: Símbolo da Bauhaus (a partir de 1922). Oskar Schelemmer
 Fonte: Hollis (2001, p. 52)

Na segunda fase da escola em Dessau (de 1923 a 1929), aprofundou-se a idéia de que os objetos deveriam se adequar perfeitamente a sua função e serem acessíveis economicamente para a maior parte da sociedade.

Nesse período, as influências das vanguardas construtivistas e do movimento De Stijl (de Mondrian) são absorvidas e adaptadas ao estilo Bauhaus. Esses movimentos defendem a morte da arte burguesa, da arte pura e a total integração do estético na produção dos objetos do cotidiano, na construção material de uma nova sociedade. O valor e a função social da arte não está em ser representativa, ou decorativa, mas

funcional. Desprezavam a idéia de obra de arte como objeto único e valorizavam a produção mecânica de imagens como a fotografia e as técnicas de impressão para reprodução em massa.

O movimento Construtivista russo é político, social, mas também é inovador nos aspectos formais. Buscava a forma adequada à produção mecânica e considerava que cada material tinha características específicas que ditavam as formas que lhe seriam próprias, as obras deveriam procurar essa forma, seguir essas leis da criação.

A *Bauhaus* adota a idéia de que a forma deve seguir a função, de que uma forma é bela quando é perfeitamente adequada à sua utilidade.

A tipografia da Bauhaus, por exemplo, privilegiava o uso de fontes sem serifa, com base geométrica, explorava também fios verticais e horizontais para separar e organizar as informações, mas tais elementos eram moldados por necessidades funcionais, ou seja, com objetivos de comunicação. E a comunicação deveria ser feita de forma simples e penetrante.



Figura 4.62: Design de alfabeto. 1924.

Max Burchartz.

Fonte: Hollis (2001, p. 53)



Figura 4.63: Família de tipo "Universal". 1926.

Herbert Bayer

Fonte: Hollis (2001, p. 53)

Depois de Gropius, de 1928 a 1930, Hannes Meyer dirigiu a Bauhaus e enfatizou os aspectos de normatização e as técnicas criativas aplicadas em vez de experimentos artísticos. Hannes Meyer deixou a direção por questões políticas e, depois dele, Mies van der Rohe dirigiu a Bauhaus até seu fechamento.

O movimento artístico moderno também foi um movimento de implicações políticas. As forças reacionárias, como o nazismo na Alemanha, o fascismo na Itália e o estado burocrático da URSS impediram o desenvolvimento da arte, da arquitetura e do design modernos e adotaram um suposto estilo clássico. Com a ascensão do nazismo ao poder, a Bauhaus é fechada em 1933, e a maioria dos professores e alunos emigram para outros países, principalmente para os EUA.



Os EUA chamavam a atenção pela capacidade e liberdade produtiva, pelo cinema, os anúncios e as revistas, os arranha-céus. Para muitos, a América parecia ser um lugar maravilhoso e o território americano passa a ser o novo palco para o design moderno.

Design americano

Os EUA, especialmente a elite de Nova Iorque, também tinham interesse e admiração pela cultura europeia e buscavam talentos entre esses profissionais. Quando se aproxima a Segunda Guerra Mundial e muitos artistas e *designers* europeus emigram para a América, estes assumem postos importantes em escolas, escritórios e agências de publicidade. A cultura americana assimilou muito dessas contribuições adequando-as aos seus interesses.

O design alemão foi reconhecido, e em muitos aspectos seguido, por desenvolver uma metodologia de projeto adequada às exigências técnicas e às necessidades funcionais sem abrir mão de buscar uma concepção estética particular. Criou-se o mito de que a *Bauhaus* elaborou uma maneira de projetar objetos que era a única certa. O exemplo da Bauhaus determinou a formação curricular e os projetos pedagógicos de muitas escolas de desenho industrial na América.

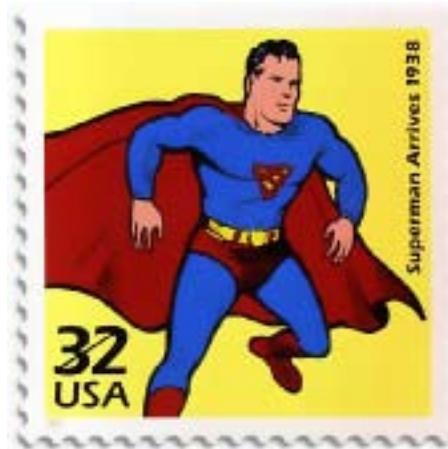


Figura 4.64: Super Homem. 1938. Jerry Siegel e Joe Shuster
Fonte: <http://www.usps.com/images/stamps/ctc_txt.htm>

Nos EUA, a cultura mais objetiva, e o liberalismo econômico contribuíram para que a idéia “a forma deve seguir a função” fosse adotada na prática e sem tantas preocupações com a definição de um padrão estético. O desenvolvimento do design e da arquitetura se deu mais por meio dos grandes escritórios e das agências de publicidade do que de escolas.

A estratégia da obsolescência planejada criada nos EUA também favoreceu o consumismo. Pequenas mudanças estilísticas, como o que acontece com os carros do ano, criavam o desejo permanente do novo.

A diferença entre o *Bom Design* e o *Styling Americano*, ou seja, entre a *Boa Forma* do funcionalismo e o design comercial, se explicita. No design alemã, por exemplo, a ênfase era o nome do produto, a imagem vinha das características do produto, enquanto o design americano, mais próximo da publicidade, valorizava um grande título sintetizando a mensagem e imagens ilustrando um conceito de marketing.



Figura 4.65: “Pense pequeno” – anúncio, Doyle Dane Bernbach, 1959

Fonte: Hollis (2001, p. 119)

O design americano enfatizava uma mensagem que deveria permear toda a comunicação visual. Deveria haver uma relação direta dos elementos gráficos com a função ou mensagem que se pretendia comunicar. Nesse período, eram os diretores de arte das agências que desenvolviam os projetos gráficos.

Lucian Bernhard, *designer* alemão radicado nos EUA na década de 1920, comenta que: “O americano quer uma imagem e uma idéia. Para ele, uma idéia puramente visual não é uma idéia. Ele quer aquilo que chama de ‘interesse humano.’” (HOLLIS, 2001, p. 67).

A idéia de valorizar um tema único que integre a comunicação visual das empresas terá forte influência no design gráfico a partir de então. A cultura americana da sociedade de consumo repercutiu em diferentes países e as agências de publicidade se disseminaram.

No início do século XX, existia uma euforia quanto a novas atitudes projetuais serem capazes de incrementar as possibilidades humanas. Mas o projeto moderno, cientificista e racionalista, não foi capaz de promover o prometido “bem-estar social”, nem construir um mundo mais consciente e criativo.

Naquele momento, em plena ascensão das idéias socialistas e como decorrência da Revolução Russa de 1917, pairava no ar a utopia da criação de uma sociedade da qual surgiria um novo indivíduo: melhor, mais livre, mais digno e mais informado. Na perseguição desse objetivo arquitetos, urbanistas e designers, principalmente na Europa, formaram uma espécie de vanguarda humanista que pretendia, através justamente do projeto, chegar à formulação de um ambiente construído que propiciasse pleno desenvolvimento para os homens e as mulheres do século que começava. No entanto, a euforia experimentalista não durou muito. Já na década de 30 a associação do design a valores de cunho humanista começou a ser substituída pela ideologia da venda. (SCOREL, 2000, p. 35).



Síntese

Nesta unidade, você estudou sobre os movimentos modernos de vanguarda que vão se aproximando cada vez mais da abstração.

Os movimentos artísticos defendiam uma participação na atividade industrial e utopicamente na transformação dessa sociedade industrial em uma sociedade justa, moderna, ética e estética por meio da arte, da arquitetura e do design. Outros movimentos, em oposição aos problemas dessa sociedade, colocaram-se em posição crítica ou alienada e defenderam uma arte pura, independente da produção industrial.

Além disso, você conheceu quais foram os principais movimentos de investigação da forma: o Cubismo, o Futurismo, o Neoplasticismo e o Construtivismo, que tendem a não mais representar a realidade, iludir, emocionar. Estudamos também os movimentos Expressionistas — que valorizam as formas para provocar uma sensação — e os movimentos do Dadaísmo, Surrealismo e o Informalismo, que exploram o acaso, o inconsciente e o gesto livre.

Os *ready mades*, objetos utilitários que foram transformados em arte quando usados em novas combinações e contextos, são importante exemplo de que a arte não é mais demonstração da habilidade do artista para desenhar, esculpir ou pintar, mas criação de algo novo. Algo para pensar. Estudamos também os movimentos das artes aplicadas, como o movimento *Arts and Crafts*, a *Art Nouveau* e as influências que tiveram das artes de povos não-europeus, como a arte japonesa.

Com o conhecimento adquirido do mundo das artes e das técnicas de produção industrial, o design vem responder à necessidade de se projetar o mundo material, agora produzido em massa. A necessidade de comunicação, informação, criação de signos de identificação, diagramas, manuais técnicos, publicidade, embalagens tornam o design indispensável no mundo moderno.

As associações profissionais e as escolas alemãs — especialmente a Bauhaus —, que desenvolvem design com um ideal social de qualidade acessível para todos, e as agências de publicidade americanas são as principais influências para o design gráfico na sua origem.



Atividades de auto-avaliação

1. Analise as diferenças das obras abstratas do expressionismo abstrato e abstracionismo geométrico.

a)



Figura 4.66: Composição VII. Vassili Kandinski. 1913
Fonte: http://www.pco.org.br/conoticias/ler_materia.php?mat=2532



Figura 4.67: Composition with window with coloured glass III. Theo van Doesburg. 1917.
Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/Theo_van_Doesburg_-_Composition_with_window_with_coloured_glass_III.JPG

2. Busque exemplos no design atual em que é possível perceber as influências do pensamento da escola Bauhaus.



Saiba mais

Para aprofundar as questões abordadas nesta unidade, você poderá pesquisar os seguintes livros:

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**: do iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- BAUMGART, Fritz. **Breve história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BÜRDEK, Bernhard E. **Diseño**: historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.
- CHIPPA, Herschel B. **Teorias da arte moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- DE FUSCO, Renato. **História da Arte Contemporânea**. Lisboa, Presença, 1988.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John. **Arte comentada**: da pré-história ao pós-moderno. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

Contemporaneidade



Objetivos de aprendizagem

- Conhecer as idéias, artistas e obras que diferenciam a arte contemporânea da arte moderna e ampliar o conceito pessoal sobre arte.
- Conhecer as características e os eventos que influenciaram o design gráfico atual.
- Identificar tendências e possibilidades profissionais na atividade de design digital.



Seções de estudo

Veja, a seguir, as seções que compõem esta unidade de aprendizagem.

Seção 1 Da modernidade à contemporaneidade na arte

Seção 2 Da modernidade à contemporaneidade no design

Seção 3 Campo aberto



Consulte no EVA o **Saiba mais** da unidade para ver as imagens em cores



Para início de estudo

A arte moderna que era bastante representativa foi adotando formas abstratas, materiais diferentes dos considerados artísticos, se afastando das formas tradicionais e eliminando as separações entre pintura, escultura e arquitetura. Foi inclusive rompendo os limites de uma arte puramente visual colocada em um local próprio para ser contemplada e integrando sons, movimentos, pessoas, contextos, levando a arte para a vida cotidiana, se aproximando de uma idéia de arte como acontecimento.

Romperam-se limites entre as diferentes linguagens e ampliaram-se as possibilidades de interferência poética nos mais variados espaços. Eduardo Kac enxertou um gene extraído de uma medusa em uma coelha. A transformação genética faz com que a coelha emita uma luz fluorescente esverdeada quando é exposta à luz ultravioleta. Marco Evaristti expôs em várias galerias em diferentes países dez liquidificadores com água e um peixinho vivo dentro de cada um. Os visitantes tinham a opção de ligarem o liquidificador na tomada e trucidar os peixinhos e fizeram isso. Ele foi julgado em muitos países, mas nunca foi condenado porque apenas expôs a crueldade humana. Rubens Mano colocou luzes amarelas dentro de bueiros nas ruas do Rio de Janeiro, apenas isso. Spencer Tunik fotografa pessoas nuas em espaços públicos e já realizou sessões similares em mais de trinta países, inclusive no Brasil, tendo reunido 4.500 pessoas nuas em Melbourne, na Austrália em 2001.

A arte mudou e exige um novo olhar. O extraordinário surge onde se olha.



Figura 5.1: O extraordinário surge de onde se olha - Diego Ponder, 2005, Brasil

Fonte: <http://www.dobbra.com/terrenobaldio.htm>

Seção 1 - Da modernidade à contemporaneidade na arte

A Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria, as ditaduras militares na América Latina, o destino do comunismo, o agravamento das crises sociais, os problemas ambientais vão mostrando o fracasso do projeto modernista. Começamos a desconfiar da idéia de progresso, da promessa da ciência moderna, da razão, do planejamento estrutural como o caminho de um mundo melhor para todos.

Vai se disseminando a sensação de estarmos em um caminho, entre muitas opções, que talvez não seja o certo. Em todos os aspectos da cultura pós-moderna a multiplicidade, a complexidade, a diversidade dos pontos de vista são considerados e o **etnocentrismo** é questionado. São muitos os fatores que nos fazem considerar a modernidade como um evento da cultura ocidental, um movimento específico, diferente da pós-modernidade ou da contemporaneidade. Que tal identificar essas diferenças também na arte e no design? Vamos lá?

Na arte os Happenings, a Pop Art, a Arte Minimalista e a Arte Conceitual marcam a transição. Nesta unidade, você vai estudar as características desses movimentos, escolas ou estilos e conhecer alguns trabalhos de artistas atuais.

Etnocentrismo:
Tendência do homem de menosprezar sociedades com costumes diferentes dos seus, julgando pelos padrões e práticas de sua própria cultura.



Essa seleção é uma escolha pessoal, não poderia mesmo ser diferente. Foram escolhidos alguns trabalhos mais divulgados, outros mais próximos, que tive a oportunidade de apreciar, pretendendo despertar seu interesse por conhecer mais arte contemporânea.

Mas nesta unidade a troca de idéias e sugestões é a parte mais rica. Leve suas sugestões, observações, críticas e dicas para o Fórum com os colegas e o tutor. Lembre-se de observar as legendas das imagens, datas, títulos, tamanho.

A Modernidade

Depois da Segunda Guerra Mundial começamos a refletir sobre a modernidade. Observe as figuras a seguir.



Figura 5.2: "O que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?" - Richard Hamilton, 1956, 3,00 x 2,80 m
Fonte: <http://users.skynet.be/lit/britsepopart.htm>



Figura 5.3: "Sei como você deve estar se sentindo, Brad" - Roy Lichtenstein, 1963

Fonte: Archer (2001, p.5)

A Pop Art expõe as imagens que invadem o cotidiano da sociedade de consumo, o banal, ícones que são desenhos e recortes estereotipados, mas que representam ideais e desejos populares.

Explora o poder, o alcance e o fascínio da publicidade como material de trabalho. Ambas usam a mesma linguagem, a publicidade criando ícones, criando valores, e a arte exagerando e repetindo essas formas nos apresenta à nossa própria atitude frente à mídia.



O que pretendem esses artistas? Criticar o consumismo? Enaltecer a cultura de massas? Explicitar suas formas? Explorar seus recursos sedutores?

Os EUA são emergentes e sua cultura, de estilo cinematográfico, chama a atenção. Suas influências promovem o medo de homogeneização cultural. É o mundo próprio do Pop.

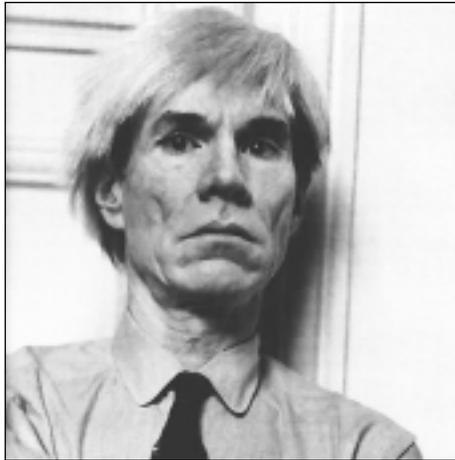


Figura 5.4: Andy Warhol

Fonte: http://nuteix.com.sapo.pt/layout/imagens/warhol/Andy_Warhol.jpg



Figura 5.5: Marilyn Monroe - serigrafia, Andy Warhol, 1964

Fonte: http://www.chicagopublicradio.org/blog/hellobeautiful/uploaded_images/Warhol_Marilyn_hs-778580.jpg

Andy Warhol incorpora esse espírito pop mais do que ninguém, explorando as imagens da mídia e a própria imagem como arte, ele próprio se transforma em *pop star*.

Adotou usar uma peruca branca sobre o cabelo preto, freqüentava as badalações e sempre aparecia em fotos ao lado dos famosos. Quando não podia comparecer enviava um imitador com a peruca.

Fez publicidade, pintura, cinema experimental, foi produtor do grupo de rock *The Velvet Underground* de Lou Reed, apresentador de programas de TV, criou o estúdio *The Factory* (A Fábrica) onde uma equipe produzia em grande escala seus trabalhos, criou a revista *Interview* e escreveu sua autobiografia. O mundo pop é o mundo da fama, da moda das celebridades, do consumo e da mídia. A Pop Art é pop.

A homogeneização cultural global acaba não se realizando porque a diversidade e a capacidade imaginativa prevalecem na contemporaneidade. Outras experiências, aparentemente muito diferentes, estão acontecendo paralelamente à Pop Art.

Um estilo importante, que parece difícil mas que merece ser compreendido, é a arte minimalista. A arte minimalista tem pouco ou nenhum conteúdo. Muitas não têm título. Também não pretende ser expressão nem contém o gesto do artista. Pode ser uma idéia para ser executada, industrialmente, por exemplo, ou ser executada por pessoas em outros lugares sem a presença do artista.



Figura 5.6: Sem título - Donald Judd, 1968, 55.9 x 122.6 x 91.4 cm
Fonte: http://www.moma.org/collection/browse_results.php?object_id=64797



Figura 5.7: Sem Título - Robert Morris, 1969
Fonte: <http://www.le-rare.com/lettre.php?id=94>



O que diferencia esse objeto e lhe possibilita a condição de arte?

O que é exposto é a presença do objeto simplesmente, sem ilusão de outros significados. “O que você vê é o que você vê” (Frank Stella). E estamos ali, olhando.

Um livro que aborda com profundidade a arte minimalista tem um título bastante significativo:

O que vemos, o que nos olha, de Georges Didi-Huberman, São Paulo: Ed. 34, 1998.

Uma mudança que a arte minimalista coloca em relação à arte considerada ilusionista — a arte que absorve a atenção para seu universo, suas forma, suas representações, seu interior — é que amplia a atenção para o contexto, para fora da obra.

Quando não há mais nada para **olhar na obra**, quando não há uma estrutura de significados para serem lidos, começamos a notar o entorno, percebemos a obra num lugar, numa realidade

que nos inclui como expectadores. Observe os trabalhos de Donald Judd (figura 5.6) e Robert Morris (figura 5.7) imaginando-se percorrer aqueles espaços.

Essa qualidade ambiental, essa idéia de que o significado da obra não está apenas na coisa vista mas também no contexto em que é vista, esse *campo expandido* para a significação vai sendo valorizado por diferentes experiências e teorias sobre a arte contemporânea. A obra vai ocupando a natureza, o espaço urbano, integrando o expectador.

Os movimentos de arte concreta e neo-concreta no Brasil são precursores ao colocar o observador como peça-chave na construção do significado. “*Bichos*” de Ligia Clark e “*Parangolés*” de Hélio Oiticica são para ser usados.



Figura 5.8: “Bichos” - Ligia Clark, 1961
Fonte: Brito (2002, p. 95)

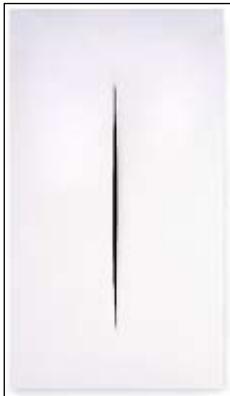


Figura 5.9: “Parangolé P4” - Hélio Oiticica, 1964
Fonte: Brito (2002, p. 91)

Os bichos de Ligia Clark eram chapas de metal articuladas por dobradiças que podiam ser manipuladas pelo espectador. Os parangolés eram capas de algodão, náilon, borracha e tinta que se revelavam nos movimentos de quem usava.

A denominação Arte Concreta também se aplica ao outros eventos que aconteciam no mundo artístico.

Alguns trabalhos radicais exploram o corpo e os próprios limites da vida. A arte para esses artistas deveria ser um acontecimento concreto, transformador de uma realidade. As exposições artísticas só podem mostrar as marcas desses fatos. A arte não é pintura, escultura, mas ação.



Lembram da imagem do quadro com um corte na tela, de Lucio Fontana (Unidade 3, Figura 31)? Também é um exemplo do que chamamos de Arte Concreta.



Figura 5.10 “Desafio à lama” - Shiraga Kazuo, 1955

Fonte: <http://entrelinhas.livejournal.com/37508.html>



Figura 5.11: Performance de Murakami Saburô, 1955

Fonte: <http://boomer-cafe.net/version2/images/stories/art/japarmurakami2.jpg>

Gutai Bitjutsu Kyokai: Arte concreta, Arte processo, Happenings. Alguns artistas: Jiro Yoshihara, Murakami Saburo, Shiraga Kazuo e Shimamoto Shozo, Atsuko Tanaka.

Fluxus: Grupo de artistas plásticos, cineastas, músicos e atores de várias partes do mundo. Faziam *happenings*, performances, fotografias, vídeos, instalações. Alguns artistas: George Maciunas, Joseph Beuys, Wolf Vostell, Nam June Paik, Yoko Ono, John Cage.

O trabalho do Grupo Gutai, japonês, é exemplo de arte que se realiza em acontecimentos. “Nós desejamos apresentar de maneira concreta a prova que nossos espíritos são livres”.

Os artistas do **Grupo Gutai Bitjutsu Kyokai** inventavam novos processos artísticos, como a performance de Shiraga Kazuo, que luta com a lama como se ela estivesse viva até ficar todo esfolado e chegar ao limite de sua resistência física, ou as pinturas com o corpo, telas com rasgos feitos com o corpo, de Murakami Saburo. A lama seca que sobrou da luta, as telas rasgadas, as fotografias, os registros da ação artística ganham importância e são expostos.

O **grupo Fluxus** também foi marcante no cenário artístico. Era um grupo de artistas de vários países da Europa, EUA, Japão, Brasil e outros que colaboravam entre si. Faziam *happenings*, instalações, vídeo-arte, música, cinema e tinham uma postura radicalmente contrária ao sistema institucionalizado das artes. Trabalhavam com o efêmero, misturavam arte e cotidiano e faziam coisas que não poderiam ser vendidas ou guardadas em museus.

Joseph Beuys, artista alemão, fez esculturas, performances, vídeos, desenhos, instalações misturando política, arte, educação e a própria vida. Priorizava o processo de criação e a ação

social ao invés de fazer um objeto consumível. A arte era fato e portanto efêmera.

Na Segunda Guerra o avião que Beuys pilotava foi atingido e ele ficou gravemente machucado. Para sobreviver seu corpo foi enrolado com gordura animal e feltro, por nativos da Criméia, onde caíra. Esses materiais marcam grande parte de sua obra.

Como professor foi demitido da Academia de Arte de Düsseldorf porque insistia que suas aulas deveriam ser abertas para qualquer interessado. Criou então a Universidade Livre Internacional.

Envolveu-se em diferentes causas políticas e participou ativamente do movimento ambientalista alemão.

Para Beuys “qualquer pessoa é artista” e “só as pessoas conduzem idéias, enquanto as obras de arte congelam e ficam para trás”.



Figuras 5.12 e 5.13: “Coyote: Eu gosto da América, a América gosta de mim” – PERFORMANCE, Joseph Beuys, 1974

Fonte: http://www.genetologisch-onderzoek.nl/wp-content/image_upload/beuyscoyote.jpg

Na exposição Coyote, “Eu gosto da América, a América gosta de mim”, em Nova Iorque Joseph Beuys foi levado do aeroporto, numa ambulância, enrolado em um feltro, diretamente para a galeria, onde passou cinco dias fechado numa sala com um coioote. De lá também saiu enrolado diretamente para o aeroporto, sem conhecer a América.

Yoko Ono, também do grupo Fluxus, realiza obras provocativas como a performance *Cut Pieces* (corte pedaços), em que os espectadores cortavam com uma tesoura pedaços de sua roupa até que ficasse nua.

Lançou em 1965 o livro *Grapefruit*, com instruções para se fazer obras de arte, por exemplo *Hide & Go Seek*, e recomendava “se esconda até que todos esqueçam de você. Se esconda até que todos morram.”



Figura 5.14: *Cut Pieces* - performance, Yoko Ono, 1965

Fonte: <http://media.collegepublisher.com/media/paper932/stills/3f8f2aad03a81-36-1.jpg>



Figura 5.15: Fotografia da série *Beds-in*, Yoko Ono e John Lennon, 1969

Fonte: http://www.bbc.co.uk/portuguese/especial/images/1855_lennontimeline/5184532_lennon05.jpg

Yoko Ono e o marido John Lennon (Beatle) exploraram imagens da vida amorosa para espalhar a idéias pacifistas. Essas propostas artísticas estão nas origens dos *happenings* e performances.

Muitas vezes esses acontecimentos envolvem o observador colocando-o no meio do fato, como co-responsável, cúmplice, co-autor. Alguns trabalhos que envolvem ações extremas colocam mesmo o observador no limite entre continuar observando, tomar uma atitude ou fugir.

A sérvia Marina Abramovic coloca o corpo no limite em suas performances. “Ritmo” é o nome usado em várias delas. Em uma dessas performances dança até cair de exaustão, em outra grita até perder a voz, em outra se flagela até desmaiar. Em alguns casos precisou ser resgatada por pessoas da assistência, como numa performance que ficava deitada no meio de uma fogueira e desmaiou por falta de oxigênio. Em “Ritmo 0” ficava ao lado de uma mesa com vários objetos e a instrução: “Há 72 objetos

sobre a mesa que podem ser usados em mim conforme desejado. Eu sou o objeto”. Pouco tempo depois estava com a roupa toda rasgada e tinha uma arma apontada para sua boca.



Figura 5.16: “Ritmo 0” - Marina Abramovic, 1974
 Fonte: Archer (2001, p. 113)



Figura 5.17: “Balkan Erotic Epic” - vídeo, Marina Abramovic, 2005
 Fonte: <http://www.artnet.com/artist/1202/marina-abramovic.html>

Os sete vídeos “Balkan Erotic Epic” são encenações de rituais eróticos retirados de manuscritos dos séculos XIV a XIX.



Figuras 5.18 e 5.19: Exposição de Guillermo Habacuc Vargas, Manágua/Nicarágua, 2006
 Fonte: http://www.tvnet.pt/noticias/video_detalhes.php?id=13206

Em outro exemplo, extremo e polêmico, um cachorro moribundo foi exposto na galeria para o público assistir sua morte. Na parede a frase “Eres lo que lees” foi escrita com ração. O animal estava na rua e não comia nem levantava mais. Houve várias manifestações de repúdio e protestos procurando impedir a participação do artista Guillermo Habacuc Vargas na Bienal de Havana em 2008.

O contexto e o espectador fazem parte do significado da obra de arte contemporânea. As fotografias de Spencer Tunick são um ótimo e atual exemplo da participação do público no trabalho de arte. Ele fotografa pessoas nuas em diferentes lugares do mundo.



Figura 5.20: Fotografia, Spencer Tunick, Amsterdam, 2007

Fonte: <http://www.abc.net.au/news/stories/2007/06/03/1941126.htm>



Figura 5.21: Fotografia, Spencer Tunick, Barcelona, 2003

Fonte: http://fotosite.terra.com.br/novo_futuro/barme.php?http://fotosite.terra.com.br/novo_futuro/ler_noticia.php?id=5167



Figura 5.22: Fotografia, Spencer Tunick, México, 2007

Fonte: <http://www.infobae.com/contenidos/315088-100841-0-Finalmente-Tunick-retrat%C3%B3-20-mil-personas-desnudas>

Em Acampamento dos Anjos, Eduardo Srur instala barracas verticalmente nas paredes externas de prédios e coloca luzes dentro.

Como o contexto contribui para os significados da obra, a arte pode ser planejada para um lugar ou uma situação específica, os “*site specifics*”.

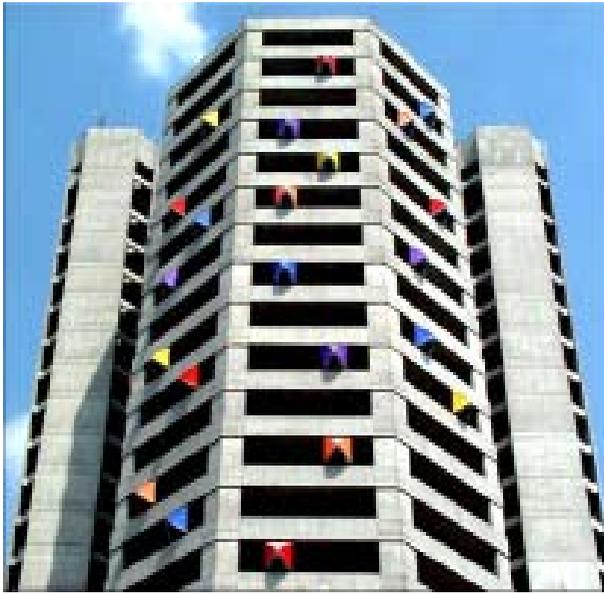


Figura 5.23: "Acampamento dos anjos" - Eduardo Srur, São Paulo, 2004



Figuras 5.24 e 5.25: Detalhe da visão durante o dia e à noite

Rubens Mano, convidado para participar da 25ª Bienal de São Paulo, constrói uma entrada envidraçada na lateral do prédio da Bienal, uma entrada por onde não era necessário pagar para entrar. A obra acabou sendo interditada e Rubens Mano se retirou da Bienal quinze dias antes de seu final.



Figura 5.26: "Vazadores" - Rubens Mano, 2002

Fonte: <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1254,1.shl>

Outra característica da obra contemporânea é a desmaterialização da obra. A arte pode ser apenas um conceito.



Arte é um conceito em transformação. Arte é um conceito pessoal. E o que é arte conceitual?

Para a arte conceitual o mais importante é a idéia. Muitas vezes nem temos objeto para apreciar, a arte pode ser o vazio, o projeto, um mapa, uma instrução, a idéia, a relação entre os envolvidos, um evento. Na arte conceitual assistimos a uma desmaterialização do objeto artístico. Para a arte conceitual a questão de ser ou não ser arte é a principal questão da arte.

Robert Barry, para a exposição “Perspectiva 69” em Düsseldorf, enviou o texto de uma suposta entrevista:

Perspectiva 69: Qual é a sua peça para a “Perspectiva 69”?

Robert Barry: A peça consiste das idéias que as pessoas terão a partir da leitura desta entrevista.

Perspectiva 69: Esta peça pode ser mostrada?

Robert Barry: A peça em sua totalidade não é conhecível porque existe na mente de muitas pessoas. Cada pessoa só pode realmente saber aquela parte que está em sua própria mente.

Fonte: Archer (2001, p. 76).

“Na arte, nada mais pode ser entendido sem discutir e, muito menos sem pensar”. Theodor Adorno, filósofo, 1961.

Buscam-se sentidos, mas nem sempre eles são óbvios ou se revelam apenas ao olhar. Alguns trabalhos se evidenciam imediatamente, outros tratam de questões que podem envolver outros conhecimentos, exigir leituras, conhecer seu processo e não apenas o resultado. Alguns trabalhos consideram o tempo, por exemplo, e a continuidade da pesquisa ao longo da vida do artista é que conduz ao significado.

É preciso ter disposição curiosa, questionadora e livre para descobrir arte. Certamente vale a pena ir além das aparências.



Figuras 5.27, 5.28 e 5.29: “Mocó público” - Paulo Damé, Av. das Rendeiras, Florianópolis, 2006

Fonte: <http://www.dobbra.com/terreno.baldio.htm>

Paulo Damé esculpiu uma delicada caixinha na madeira de uma das peças que compõe a passarela na Avenida das Rendeiras na Lagoa da Conceição, Florianópolis, em Santa Catarina. A caixinha de surpresas, o porta-jóias público, só é percebido pelos mais atentos.

Na arte atual não é preciso escolher gostar desse e não daquele estilo, mas perceber cada trabalho em sua especificidade.

O que é identificável como arte contemporânea não são movimentos como os de vanguarda, mas influências e contaminações que se disseminam. Algumas preocupações contemporâneas exploradas na arte podem exemplificar a diversidade das estratégias poéticas.

Privilegiamos nesta seleção, em função de nossos objetivos, exemplos que considerem os aspectos comunicativos da obra, que tenham significados que possam se revelar numa introdução breve como esta, em detrimento de outros mais herméticos.

Alguns trabalhos exploram a possibilidade de superação de nossa condição humana, outros nos explicitam justamente as suas limitações.



Figuras 5.30 e 5.31: "Self hybridation", Orlan, 2005

Fonte: <http://www.orlan.net/>

A artista Orlan explora a manipulação do próprio corpo e fez várias cirurgias plásticas criando formas estranhas no rosto.



Figura 5.32: "Muscle Machine", Sterlac, 2003

Fonte: <http://www.stelarc.va.com.au/>



Figura 5.33: "Inversor" - Edmilson Vasconcelos, 2006

Fonte: <http://www.dobbra.com/terreno.baldio.htm>

Stelarc trabalha com híbridos homem-máquina, construindo próteses controladas por impulsos do corpo (como uma terceira mão robótica, controlada por sinais dos músculos do estômago e das pernas) ou implantando sensores no corpo que reagem independentemente da sua vontade, que podem ser ativados por pessoas em outros lugares.

O 'Inversor' é um projeto de Edmilson Vasconcelos para literalmente se ver o mundo de cabeça para baixo. É também exemplo de extensão do corpo para alterar nossa percepção do mundo.

O realismo nas imagens ou em acontecimentos concretos continua sendo um bom motivo para a arte.



Figura 5.34: “Meu corpo, minha alma e minha cova aberta” - terra, 8 x 7 x 3 palmos, 2001
Fonte: <http://www.dobbra.com/terreno.baldio.htm>

A cova aberta, de Edmilson Vasconcelos, é exatamente o que sairia do buraco com a dimensão do corpo e sete palmos de profundidade.



Figura 5.35: “Quando a fé remove montanhas” - Francys Als, 2002
Fonte: <http://www.postmedia.net/alys/alys.htm>

“Quando a fé remove montanhas” é um trabalho de Francys Als desenvolvido com a participação, trabalho pesado, de aproximadamente quinhentos estudantes, que munidos de pás deslocaram alguns centímetros uma montanha no Peru.

As esculturas de Ron Mueck, de tamanhos muito grandes ou pequenos e de absoluto naturalismo, impressionam.



Figura 5.36: "A girl" - Ron Mueck, 2007
Fonte: <http://blog.peaceworks.net/2007/08/draft/>



Figura 5.37: "Two Women"
- Ron Mueck, 2005
Fonte: <http://www.wizzard.com/unfinished/RonMueck/5.png>



Figura 5.38: "Big Man" - Ron Mueck, 2006
Fonte: http://www.ritnit.com/wp-content/uploads/2007/09/ron_mueck.jpeg



Figura 5.39: "Train
Monstrosity"
Fonte: <http://www.artnewsblog.com/2007/02/proposed-jeff-koons-train-monstrosity.htm>



Figura 5.40: "Tulips" - Jeff Koons, 2004
Fonte: <http://www.jeffkoons.com/site/index.html>

Um trem verdadeiro, funcionando e soltando fumaça, pendurado em um gigantesco guindaste, é um projeto do americano Jeff Koons. Veja a proporção do trabalho em relação às pessoas na figura. Jeff Koons trabalha com uma grande equipe e desenvolve projetos espetaculares, irônicos e de grandes proporções.



Figura 5.41: “Pelo amor de Deus” - Damien Hirst

Fonte: <http://www.abc.net.au/news/stories/2007/08/31/2020127.htm>



Figura 5.42: “Love’s Paradox” - Damien Hirst, 2007

Fonte: http://www.theage.com.au/ffximage/2007/10/04/cmHIRST_ARTICLE.jpg

Damien Hirst é outro artista famoso e polêmico que usa materiais inusitados nos trabalhos, como vacas mortas partidas em fatias, ou uma caveira antiga cravejada de diamantes, a obra de arte mais cara do mundo, chamada “Pelo amor de Deus”.

As questões éticas são presentes na arte contemporânea, muitas vezes colocando o espectador numa situação de conflito.



Figura 5.43: "GFP Bunny" - Eduardo Kac, 2000

Fonte: <http://www.ekac.org/transgenicindex.html>

Eduardo Kac, brasileiro que trabalha nos EUA, colocou um gene em uma coelha chamada Alba que se torna verde fluorescente sob certas luzes. Como a experiência envolveu transformação genética, a coelha foi impedida de sair do laboratório. Isso gerou um movimento "Libertem Alba", com grande produção de material gráfico, cartazes, folhetos, camisetas...



Figura 5.44: "Helena" - Marco Evaristti, 2001

Fonte: <http://www.evaristti.com/defaultF.html>

Marco Evaristti expôs liquidificadores com água e um peixinho dentro. As pessoas poderiam ligar o liquidificador e matar o peixe. Muitas pessoas fizeram isso em todos os países em que a exposição foi realizada. Expôs a estupidez humana.

O universo pessoal e o humor também se destacam na arte contemporânea.

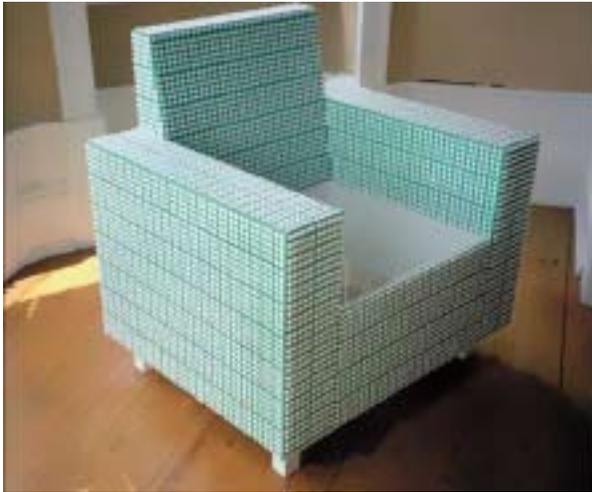


Figura 5.45: “Sofá aspirina” - 1997
 Fonte: <http://www.joanavasconcelos.com/>



Figura 5.46: “A noiva” - Joana Vasconcelos, 2001
 Fonte: <http://www.joanavasconcelos.com/>

Joana Vasconcelos usa objetos da casa em configurações significativas. “Sofá aspirina” é feito de cartelas do remédio, “Noiva” é um lustre feito de absorventes íntimos (OB).



Figura 5.47: Still de filme sem título nº 27
 - Cindy Sherman, 1978
 Fonte: Heartney (2002, p. 58).



Figura 5.48: Still de filme sem título nº 27
 - Cindy Sherman, 1983
 Fonte: Heartney (2002, p. 59).

Cindy faz fotos dela mesma com estilos que nos levam a imaginar cenas cinematográficas, com estereótipos da figura feminina.

2) Retome o seu conceito de arte elaborado na Unidade 1. Será possível ampliá-lo? Será que você o refez ou continua o mesmo? Utilize o espaço a seguir para registrar sua resposta.

Seção 2 - Da modernidade à contemporaneidade no design

A Escola Superior de Design de Ulm, na Alemanha, foi tão influente para o design quanto foi a Bauhaus. Tinha como objetivo ser uma escola onde o saber profissional e a responsabilidade política andassem lado a lado.

Inaugurada em 1955, foi inicialmente dirigida por Max Bill, que tinha sido aluno da Bauhaus e seguia os ideais de Gropius. Buscava uma adequação das funções práticas dos objetos aos aspectos psicológicos e estéticos, e para isso os estudantes deveriam ter tanto uma formação técnica quanto uma educação dos sentidos.

Mas professores mais jovens começaram a questionar os princípios da Bauhaus da década de 20 serem adotados numa sociedade tão diferente. Disciplinas de caráter científico, como matemática, semiótica, sociologia, economia e física, foram sendo priorizadas em detrimento da formação artística, e Max Bill se afastou da direção.

Na escola de Ulm a diferença entre design e arte e entre design e artesanato ficou marcada. Características artísticas, artesanais ou luxuosas se tornaram verdadeiros tabus. Com um prédio solene, de linhas retas, era comparado a um monastério por causa da rígida disciplina e da exigente formação científica.

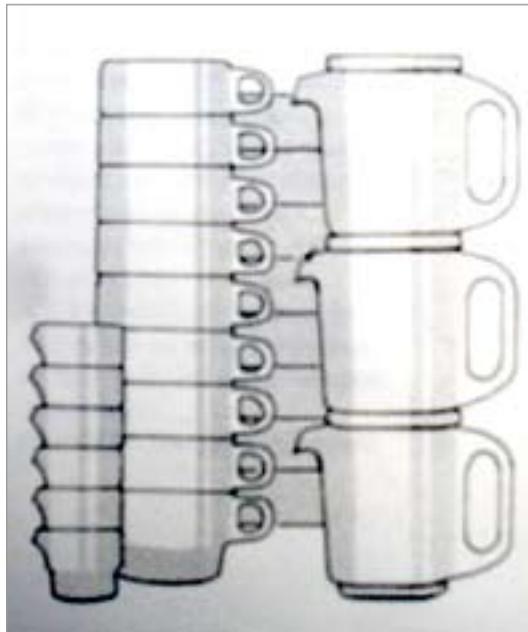


Figura 5.49: Trabalho de licenciatura, Hans Roehricht, 1958
Fonte: Bürdek (1994, p. 41)

O funcionalismo é a característica principal dos projetos de design de Ulm. A metodologia de projeto e os sistemas modulares servem ainda hoje como modelos. A exposição com o nome “A moral dos objetos”, em Berlim, é significativa dessa idéia: a transparência da função explicitada na simplicidade matemática das formas e a identidade da empresa revelada em todos os produtos.

A influente idéia do *Bom Design ou Boa Forma* é a idéia funcionalista baseada na utilidade prática, modularização, ergonomia, adequação para produção em série, é a idéia de que as formas deviam explicitar seu emprego. O desenvolvimento de sistemas de produção racional através da investigação científica ganhou confiança e os empresários começaram a requisitar os serviços dos projetistas da escola.



Figura 5.50: Produtos Braun

Fonte: http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A8451&page_number=1&template_id=1&sort_order=1

O trabalho desenvolvido por Dieter Rams para a empresa Braun AG é exemplo de design corporativo integral. A identidade visual foi planejada e aplicada rigorosamente nos produtos, ambientes, catálogos etc.

Mas o envolvimento com o mercado e a comercialização dos projetos desenvolvidos na escola não estava de acordo com as idéias de muitos estudantes que começaram a reivindicar autonomia para pesquisas de relevância social na Escola Superior. Os estudantes defendiam um distanciamento crítico e pesquisas independentes da área empresarial. O movimento estudantil na década de 1960 era muito forte e a crescente crítica às idéias funcionalistas motivou o fechamento da escola de Ulm em 1967.

Uma vertente do Funcionalismo se desenvolveu na Suíça e é chamado Estilo Internacional. Marca o design pela padronização da informação visual com uso de sistemas de grades para composição de textos e eliminação de qualquer tipo de interferência visual ou ornamento.

A construção de tipos e a estrutura dos *layouts* se baseavam no *Grid System*, uma grade retilínea, desenvolvida por Ernst Keller para orientar a composição.

As fontes sem serifas simples e harmoniosas, como Univers, de Adrian Frutiger, e Helvetica, de Max Miedinger, são muito usadas até hoje. Usam alinhamento de texto à esquerda e não justificados como na Bauhaus.



Figura 5.51: Pôsteres, Herbert Matter

Fonte: <http://www.moma.org/images/collection/FullSizes/00193070.jpg>

Mas apesar da importância e influência do Funcionalismo, suas idéias começam a ser questionadas e outros valores começam a interessar a partir da década de 1960: os materiais previstos no projeto consideravam se a produção era feita com a exploração dos trabalhadores? É importante para o usuário individual ou interessa também para a comunidade? Considera a proteção ao meio ambiente?

Em 1966 Roberto Venturi ironiza a tão valorizada idéia expressa na frase de Mies Van Der Rohe “menos é mais”. Para ele: “menos é chato!”

Por que uma imagem deve ser necessariamente utilitária? Não é mais adequado ao homem a variedade e uma certa dose de caos na humanidade? Porque devemos nos apropriar do termo cunhado em Ulm de “design sistemático”? Que classe de lógica é essa? Trata-se de uma lógica de produção ou de uma lógica humana? Porque deve ser tudo tão claro, ordenado e manuseável? (MICHAEL ANDRITZKY, 1987 apud BÜRDECK, 1994, p. 45).

A nova geração rejeita o modernismo. Queriam variedade e novidade ao invés de modelos e uniformidade, buscavam uma imagem própria e diferente de seus pais. A mídia se apropriou dos estilos dos movimentos jovens, de suas músicas, roupas e idéias, e a indústria ofereceu material para muito consumo. As grandes firmas baseavam os trabalhos de design em pesquisas feitas com os consumidores. Os movimentos artísticos e os protestos sociais foram referências para a produção industrial, a propaganda e o design. O psicodelismo, o movimento *hippie*, o *punk*, por exemplo, foram marcantes no design.

Ironicamente a Pop Art, que explorava a linguagem mercadológica, foi usada pelos próprios fabricantes em seu design. Os *ready mades* também influenciaram o design. A reciclagem e recombinações de objetos industriais com novas utilidades e significados é um recurso comum e diferenciado da *Gute Form* (Boa Forma).

As formas aerodinâmicas que se transformam em símbolo do novo, do progresso, do futuro (*streamline*) aparecem mesmo sem nenhuma função prática em objetos, móveis design gráfico. Raymond Loewy, designer da garrafa de Coca-Cola e da logo da Shell, marcou o estilo.

Com o programa espacial e a chegada do homem à Lua na década de 1960, a ficção científica também ganha destaque e as imagens do espaço são exploradas em muitos trabalhos.

As manifestações contra a guerra do Vietnã, os protestos estudantis de maio 1968 em Paris, a revolução cubana, o movimento hippie, entre outros, produziram grande quantidade de material gráfico barato e com estilo informal, mas que se tornaram referência.



Figura 5.52: Hitweek Magazine, 1967, Amsterdam
Fonte: <http://www.kb.nl/nieuws/2006/magazine.html>



Figura 5.53: The International Times, n. 26, London,
February 16-29, 1968
Fonte: http://www.rickmcgrath.com/jgballard/jgb68_73.html

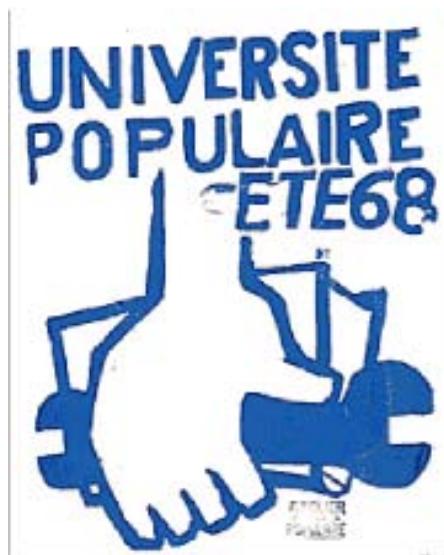


Figura 5.54: "Atelier Populaire" – porter, 1968
Fonte: <http://www.art-for-a-change.com/blog/2006/03/paris-1968-2006-up-they-rise.html>

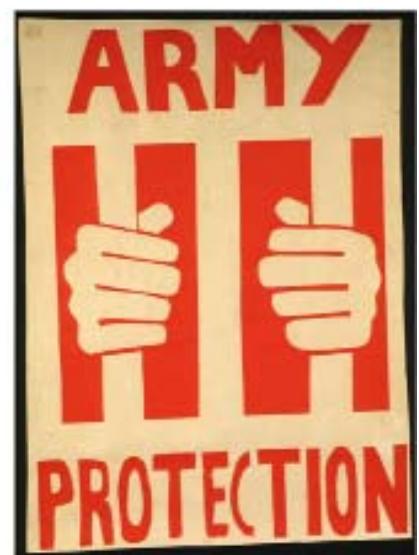


Figura 5.55: "Army Protection" - Northern Ireland,
1969, People's Democracy
Fonte: <http://cain.ulst.ac.uk/images/posters/internment/index.html>

Os pôsteres políticos e culturais decoravam as casas e eram símbolos de compromisso ideológico. Esse design amador, com técnicas artesanais, mostra que o design não é apenas um recurso comercial e influencia a produção gráfica em todo o mundo, especialmente as revistas de estilo *underground*.

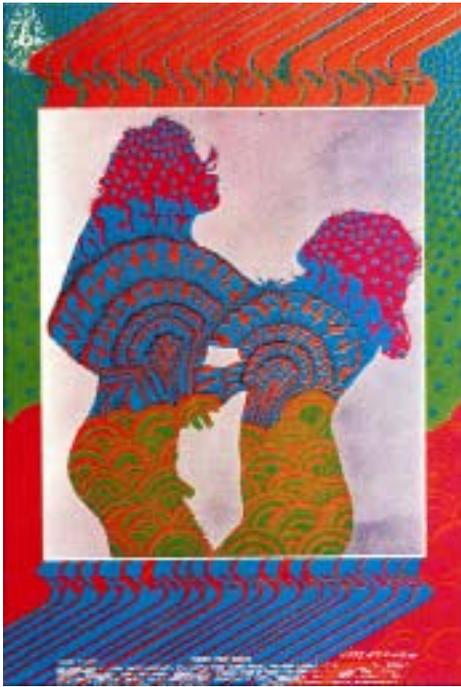


Figura 5.56: "Mist Dance" – poster, Victor Moscoso, 1967
Fonte: Image appears courtesy The Family Dog

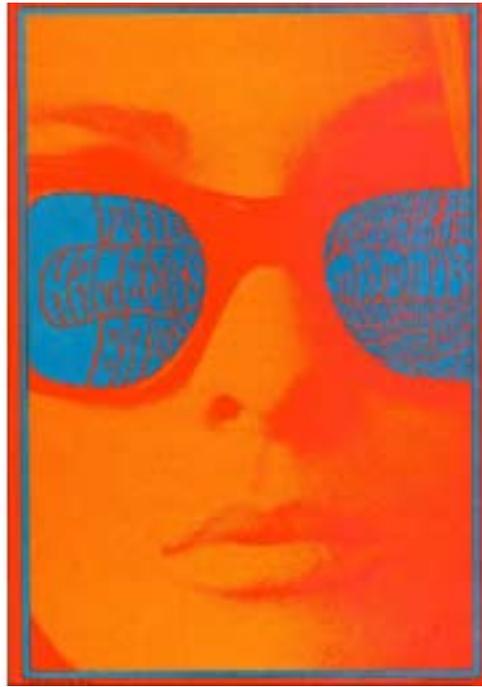


Figura 5.57: "Neon Rose 12", Victor Moscoso
Fonte: http://www.bbcamerica.com/content/216/index.jsp?bc_id=341

O psicodelismo também foi uma expressão da cultura *underground* – atitude contrária aos padrões convencionais. Os efeitos que os alucinógenos provocavam na percepção foram expressas graficamente com uso de contrastes de cores e vibrações óticas.

O *Punk* britânico no final dos anos 70 foi outro marcante estilo de comportamento que se manifestava na moda, nos fanzines, capas de discos, revistas de fã-clubes... Usavam letras cortadas de jornais e revistas ou escritas a mão e misturavam com desenhos e imagens fotográficas de forma improvisada.

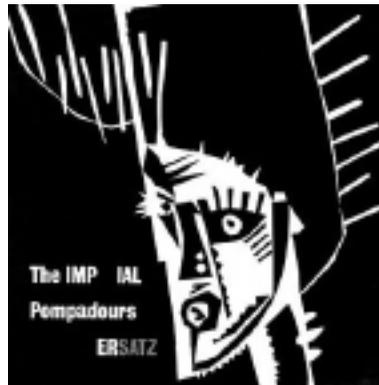


Figura 5.58: "Barney Bubbles" - poster

Fonte: http://acejet170.typepad.com/foundthings/2007/02/barney_bubbles.html



Figura 5.59: "Anarchy in the UK" – poster, Jamie Reid, 1976

Fonte: <http://www.retrogo.com/music/index.html>



Figura 5.60: "I Hate French Cooking" – poster, Jamie Reid, 1976

Fonte: <http://www.jamierid.uk.net/cgi-bin/js.pl?s=dec&q=197>

Mas o rebelde visual *punk* invadiu as boutiques mais chiques, as revistas, o mobiliário, o design, a moda e a cultura mundiais.



Figura 5.61: "Vivienne Westwood Shoes" - Client: Bata Shoe Museum
 Fonte: <http://black-is-back.blogspot.com/2007/07/black-this-season-fw0708.html>

Os nomes de algumas exposições revelam o novo espírito e a crítica ao funcionalismo: **Anti-design** (Hamburgo, 1983), **Os móveis emancipados** (Wuppertal, 1985), **Colagem de sentimentos - Viver disparatado** (Dusseldorf, 1985), **Antiguidades Modernas** (Alemanha, 1982), **Provocações - Design italiano** (Hanover, 1982).



Figura 5.62: "Vivienne Westwood Shoes" - Client: Bata Shoe Museum
 Fonte: <http://black-is-back.blogspot.com/2007/07/black-this-season-fw0708.html>

O design italiano também se destacou com grandes empresas apostando em designers criativos e inovadores que experimentavam formas alternativas ao design funcionalista. O design italiano é conhecido como o precursor do design pós-moderno mundial. O grupo Memphis, fundado em Milão por Ettore Sottsass, inspirava-se numa variada mistura de estilos, cores ousadas e ênfase ao significado. Não buscava uma estética universal, explorava metáforas visuais, referências a trabalhos de outros designers, símbolos conhecidos do mundo gráfico em configurações com novos sentidos. Muitas vezes o grupo produzia para atender necessidades mais individuais, para uma elite italiana ou internacional, e não para a grande massa de consumidores.

Como na arte, a diversidade caracteriza o design contemporâneo. As idéias artísticas como manifestação pessoal que vimos nos *happenings* também aparecem no design. Wolfgang Weingart, suíço, na capa do jornal acadêmico **Visible Language**, em 1974, escreveu simplesmente: “Hoje estou sem idéias pra porra dessa capa”.

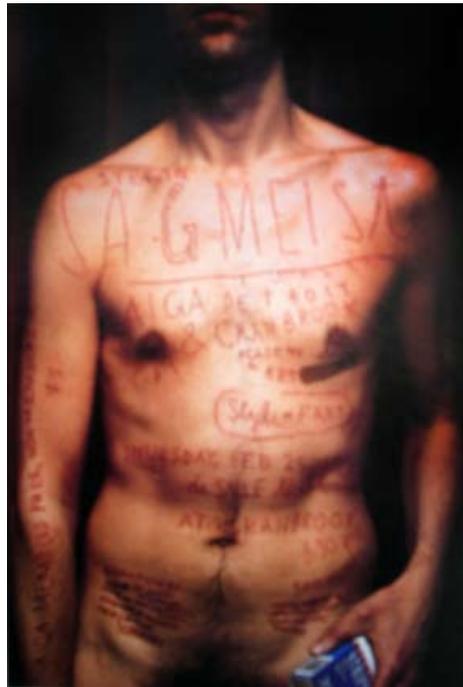


Figura 5.63: Poster, Stefan Sagmeister

Fonte: Newark (2002, p. 15)

Sagmeister cortou na própria pele as informações do poster acima. Até mesmo a legibilidade foi deafiada no design contemporâneo. David Carson é um exemplo marcante.



Figura 5.64: Revista Ray Gun. David Carson. 2000

Fonte: http://www.victormartins.com/downloads/blog_vicinspiration/davidcarson.jpg

No final do século XX o design também explorou o corpo e a cena real, invadiu outros espaços e outras tecnologias, se diversificou e se abriu para novas possibilidades.

As tendências que observamos não têm um discurso universalizante como as vanguardas e a própria ciência moderna que buscava uma “verdade” válida para todos. A pós-modernidade é crítica, permanentemente reflexiva, considera os diferentes pontos de vista não como excludentes, mas como aspectos da complexidade.

Pela fragmentação da totalidade, pela insegurança da liberdade pela perda da legitimidade das grandes narrativas, pelo vazio de um sentido último pelo caráter híbrido da cultura, o design pós-moderno opta pela expressão individual, estética (uma vez que sensível), colocando-se no lugar da criança que experimenta novas formas, que brinca beirando a tolice, que erra porque está sempre ensaiando, e que basicamente inventa e reinventa novas regras à medida que se realiza. Erro, acaso e jogo fazem parte do processo de design pós-moderno. (GRUSZYNSKI, 2000, p.76).

Seção 3 - Campo aberto

Identificar tendências é uma tarefa de risco. A diversidade que caracteriza o momento atual, tanto na arte como no design, exige uma abordagem que considere a complexidade para tentar identificar alguns caminhos prováveis de desenvolvimento, novas demandas, novas possibilidades.

Algumas tendências podem ser identificadas observando movimentos sociais incipientes, mudanças comportamentais ou demandas provocadas pelo desenvolvimento tecnológico recente. Podemos buscar ferramentas nas teorias da complexidade ou explorar os recursos computacionais para fazer mapeamentos com gigantesco número de dados e variáveis, mas também podemos criar tendências. É preciso estar atento, observar o mundo.

As ferramentas informáticas oferecem recursos de mapeamento importantes porque abrangem imenso número de dados. As modelagens matemáticas são usadas para prever os mais diferentes eventos desde fenômenos naturais, como ondas, ventos etc., até movimentos culturais.

Também é possível considerar o acontecimento de fatos improváveis ou não previstos pela probabilidade. Fatos simples, numa certa quantidade, combinados de certa forma, podem fazer emergir um comportamento complexo e imprevisível. A teoria da complexidade trata das emergências, que são situações novas, geralmente inesperadas, com características diferentes de suas partes quando vistas isoladamente, com qualidades e propriedades novas. Por exemplo, analisando as conexões dos neurônios isoladamente não é possível prever a inteligência. A teoria da complexidade interessa para o design não para fazer previsões, mas porque o design pode promover associações, conexões, desenhar redes, propiciar que ocorram emergências.

Alguns indícios são simples de identificar, por exemplo, as pessoas estão vivendo mais, e a demanda de produtos adequados para a faixa etária mais avançada deve aumentar. O tempo que as pessoas trabalham no mesmo lugar é menos estável, as pessoas tendem a mudar de emprego e de casa mais vezes na vida, flexibilidade é uma característica dessa cultura. Parece também que agilidade e desburocratização serão cada vez mais exigidas.

As tecnologias indicam demandas e possibilidades como a TV digital, os equipamentos de *web* móvel, as investigações do passado remoto, as nanotecnologias e as tecnologias de captação de imagens macro abrem campo para web design, tratamento de informações visuais, sistemas hipermídia. Mas também as demandas criam tecnologias. Na educação a distância, por exemplo, muitas tecnologias têm sido propostas e desenvolvidas a partir das propostas pedagógicas.

As formas de produzir imagens e informações com os meios digitais — como a aleatoriedade, a captação de imagens do invisível mundo micro ou macro, a capacidade de acelerar ou retardar movimentos para observar sua essência, produções coletivas, interferências remotas... também podem ser exploradas de forma poética e são indícios de novas demandas para o design.



Figura 5.65: "Hunter" – videostills, Björk
Fonte: <http://unit.bjork.com/specials/pics/frame.htm>

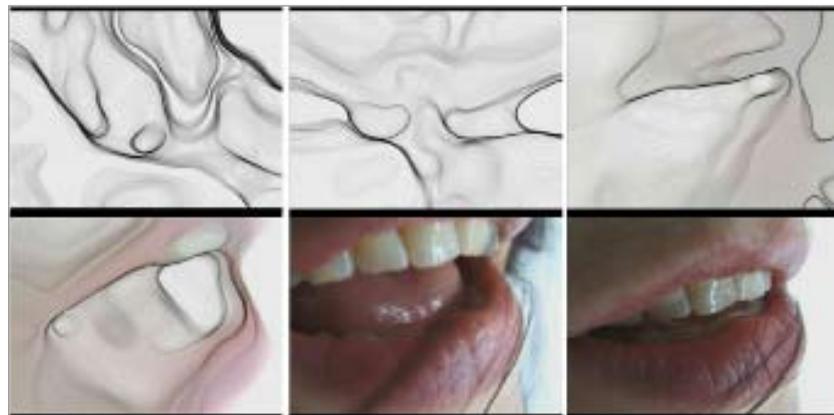


Figura 5.66: "Pagan Poetri" – videostills, Björk
Fonte: <http://unit.bjork.com/specials/pics/frame.htm>

Partindo de imagens do movimento do corpo – internas ou externas, imagens captadas da natureza, misturando efeitos gráficos e filtros, usando imagens formadas aleatoriamente, acelerando acontecimentos que levam muito tempo, como uma borboleta se formando ou o movimento de estrelas no universo, retardando movimentos rápidos, transformando, ajustando, deformando, combinando imagens, misturando textos e sons –, os artistas e designers têm apresentado o mundo digital como pleno de possibilidades.

A criatividade pode residir na capacidade de transformar coisas existentes, recombina, sintetizar e integrar sistemas até então separados. A apropriação e re-configuração de imagens e textos estão na gênese do processo criativo. No ciberespaço temos uma ferramenta de grande interatividade, plasticidade e possibilidade de metamorfose, diferentemente das mídias clássicas. A natureza e a infra-estrutura tecnológica da informação digital, a grande disponibilidade e a facilidade de uso do conteúdo disponível na web fazem com que essas apropriações sejam prática inevitável.

A discussão sobre os direitos autorais na web coloca questões ainda não plenamente elaboradas que precisarão de atenção. Os trabalhos geralmente são feitos por equipes multidisciplinares, e o criador não é uma pessoa, mas um conjunto de agentes.

Não podemos abrir mão da retórica parnasiana — da arte pela arte — para abraçar um segundo fetiche, o do tecnoromantismo, que oscila entre a mitificação do gênio criador — o artista que teve uma idéia — e a do programador que — suposto verdadeiro viabilizador do projeto. Além do mais, dado o caráter transdisciplinar e sampleado da cultura digital — usamos programas desenvolvidos por alguém ou baseados em sistemas operacionais criados por outros, conquistas científicas de equipes diversas, repertórios de outras mídias, entre outra gama de ferramentas que jogam papéis decisivos na montagem e distribuição — é difícil sustentar essa hierarquia que definiria quem ocupa o centro do trabalho criativo... (Giselle Beiguelman. Entrevista ao Jornal Folha de São Paulo. Caderno Mais. 18/jan/2004).



As questões éticas exigem permanente reflexão.

Algumas possibilidades de trabalho surgem do contexto, outras nós inventamos, ou ainda, detectamos uma solução mais adequada para uma situação e articulamos para que elas sejam implementadas. O designer inglês John Thackara, por exemplo, trabalha com políticas de sustentabilidade. Desenvolveu o projeto *Designers of the time*, trabalhando com os aspectos que podem deixar a existência mais ágil e inteligente. A relação de grupos urbanos com o ambiente, o transporte, a alimentação podem ser trabalhados por projeto de design, planejando as redes.

Você estudou que cada projeto tem características próprias e o trabalho de design deve participar do processo de construir e marcar uma imagem especial da organização. Ao mesmo tempo encontramos vários serviços que oferecem modelos prontos e projetos gráficos executados em poucas horas.

A diversidade e variedade de recursos tendem a continuar, mas o que a imaginação vai criar não se pode antecipar. Percebemos apenas que o interesse pelo estético, pela arte tem sido freqüente nos estudos sobre as tecnologias informacionais e as transformações culturais na sociedade digital. É notório o grande número de considerações sobre as tecnologias de informação e comunicação que concluem pela necessária valorização do sensível e do poético na apropriação desses recursos.

A arte é um terreno extremamente sensível, e o próprio capital e a tecnociência estão cada vez mais conscientes da importância da arte, exatamente porque ambos lidam com o virtual. (SANTOS, 2003, p. 8).

Eu, por exemplo, me lembro de ganhar de Tolstói, Balzac, Dickens, Dostoievski, Kafka, e Thomas Morus muito mais insights sobre as substâncias das experiências humanas do que de centenas de relatórios de pesquisa sociológica. Acima de tudo aprendi a não perguntar de onde uma determinada idéia vem, mas somente como ela ajuda a iluminar as respostas humanas à sua condição, assunto tanto da sociologia quanto das “belle lettres”. (BAUMAN, 2003).

Vattimo elege a experiência estética como expressão do movimento de emancipação do homem pós-moderno, e até mesmo como manifestação do sentido do seu ser. (SANTOS, 2003, p. 163).



Síntese

Nesta unidade estudamos a arte contemporânea e vimos como se ampliaram os recursos e as possibilidades de interferência poética em diferentes ambientes.

Alguns trabalhos exploram o acontecimento concreto, e não constroem objetos artísticos, outros exploram o corpo como objeto da arte, outros são trabalhos coletivos, outros apenas idéias. A arte atual experimenta tudo.

É característico da obra de arte contemporânea colocar o observador como peça importante na construção do significado da obra, muitas vezes exigindo sua participação. O contexto também é considerado e muitas vezes as obras são produzidas para ambientes específicos.

A arte contemporânea é conceitual e geralmente exige um olhar reflexivo, não apenas contemplativo.

Nesta unidade, você estudou também sobre o funcionalismo que marcou o design e ainda hoje é uma referência importante. Mas na contemporaneidade a diversidade, a permanente crítica, reflexão, experimentação e inovação são mais importantes do que os modelos. Na seção 3 procuramos identificar algumas tendências do design digital. As ferramentas informáticas oferecem recursos de mapeamento e modelagem matemática que podem nos ajudar a identificar alguns rumos e as teorias da complexidade podem orientar essas investigações.

As formas de produzir imagens e informações com os meios digitais oferecendo recursos de captação de imagens do mundo micro e macro, ferramentas para acelerar ou retardar movimentos, produções coletivas, interferências remotas, etc., multiplicaram as possibilidades gráficas por explorar. As questões sobre direitos autorais que ainda não foram plenamente equacionadas exigirão num futuro próximo a atenção dos designers.

O que irá criar a imaginação humana é imprevisível, mas é possível identificar uma tendência de valorização do estético.



Saiba mais

Direitos Autorais

O uso de imagens fotográficas, desenhos, mapas, pinturas, esculturas, filmes, vídeos, programas de rádio e TV, *softwares*, banco de dados, personagens, músicas, textos estão protegidos pela lei de direitos autorais.

Os contratos e licenças de uso dessas obras intelectuais, adquiridas com quem têm o direito patrimonial, devem ter definições expressas de forma clara e precisa explicitando o conteúdo coberto pela licença, os direitos de uso (de reprodução, de adaptação, de distribuição, de exibição pública), os canais de distribuição ou meios de reprodução, o prazo da licença, e ainda incluir crédito do titular, base de cálculo para pagamentos, garantias e responsabilidades.

O direito autoral tem dois aspectos fundamentais:

- o moral, que garante ao criador direito ao controle da integridade da obra, direito de modificá-la, de colocá-la ou tirá-la de circulação;
- e o patrimonial, que regula as relações jurídicas da utilização econômica das obras.

Um dos princípios gerais que regem a propriedade intelectual é que não são as idéias em si que são protegidas, mas suas formas de expressão. Dois autores de livros de química, por exemplo, podem chegar às mesmas conclusões. O texto de cada um é que está protegido contra cópias e utilizações não autorizadas.

A Lei de Direitos Autorais nº 9.160/98 trouxe duas novidades para legislação autoral: permite a reprodução, sem fins comerciais, em método braille e a reprodução de pequenos trechos de obras pré-existentes ou da obra integral no caso das artes plásticas, sempre que não constituam o objetivo principal da obra nova e desde que não causem injustificado prejuízo ao autor da obra reproduzida.

Permanece na nova lei a liberdade para a criação de paródias e paráfrases que não constituam verdadeiras reproduções nem desacreditem a obra original.



Para concluir o estudo

Nesta **Introdução ao Design Gráfico** você conheceu a função do designer, viu quais eram os conhecimentos mais importantes para desenvolver a atividade projetual, discutiu sobre a metodologia de trabalho e identificou as tendências para o futuro da profissão.

Estudar aspectos da linguagem visual é importante e, a partir deste estudo, é preciso exercitar um olhar analítico das imagens e das produções em design multimídia, investigando as características formais, o contexto de produção e de exposição e observar os aspectos particulares e pessoais de nossa percepção.

Nesta disciplina, você conheceu a história da arte e do design e viu que pode ser contada por diferentes abordagens: pela estética, história do desenvolvimento das formas e técnicas de produção, história da arte e do design como reveladoras da forma de vida da sociedade que a produziu; como expressão de personalidades individuais, história dos signos, de como as imagens significam coisas diferentes em culturas diferentes, história da história, já que cada pesquisador faz seus recortes procurando identificar as relações e influências.

Esperamos que a disciplina tenha lhe oportunizado momentos agradáveis e que o estudo tenha sido útil para sua formação, indicando novos caminhos de investigação e reflexão, além de favorecer seus processos criativos.

Prof. Renata Krusser

Sobre a professora conteudista

Renata Krusser possui graduação em Design Gráfico pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2005), graduação em Educação Artística – Artes Plásticas pela Fundação Universidade Federal do Rio Grande (1996), graduação em Engenharia Civil pela Fundação Universidade Federal do Rio Grande (1983) e mestrado em Engenharia de Produção e Sistemas pela Universidade Federal de Santa Catarina (2002) na linha de pesquisa em Ergonomia. Atualmente é professora da Universidade do Sul de Santa Catarina nos cursos de Design, Web Design e Programação, Multimídia Digital e Arquitetura e Urbanismo nas áreas de Computação Gráfica e Linguagens Visuais. Tem experiência em Design Gráfico e Web Design.



Referências



ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: Uma história Concisa**. São Paulo: Martins Fontes. 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna : do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo : Companhia das Letras, 1998.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira, 1998.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1995.

AZEVEDO, Wilton. **Os signos do design**. São Paulo: Global, 1994.

BAUMGART, Fritz Erwin. **Breve história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BOMFIM, G. A. **Sobre a possibilidade de uma teoria do design**. In Estudos de Design, ano II. Rio de Janeiro, 1994.

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Barcelona: G. Gili, 1998.

BRITO, Ronaldo. **Neoconcretismo: Vértice e Ruptura do projeto construtivo brasileiro**. Cosac e Naif. 2002.

BÜRDEK, Bernhard E. **Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial**. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.

CAÑAS, José J. e WAERNS, Yvonne. **Ergonomia Cognitiva. Aspectos psicológicos de la interacción de las personas con la tecnología de la información**. Madrid: Editorial Médica Panamericana, 2001.

CARRION, Wellington. Disponível em: <http://www.wellington.art.br/artigos.php#>. Acesso em: 19 out. 2007.

CHAVES, Norberto. **La imagen corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1999.

CHALUMEAU, Jean Luc. **As Teorias da Arte : Filosofia, crítica e história da arte de Platão aos nossos dias**. Instituto Piaget: Lisboa, 2003.

CHIPP, Herschel B. **Teorias da arte moderna**. São Paulo : Martins Fontes, 1996.

COELHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de (org.). **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB, PUC Rio, 1999.

Critical Art Ensemble. **Distúrbio eletrônico**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

DE FUSCO, Renato. **História da Arte Contemporânea**.

DIDI-HUBERMAN, Georges **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: editora 34, 1998.

DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DUARTE, Rodrigo (org.). **O belo autônomo: Textos clássicos de estética**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997

ECO, Umberto. **Obra aberta. Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.

SCOREL, Ana Luiza. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo: Ed. Senac, 2000.

- FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 1990.
- FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico y comunicación**. Buenos Aires: Infinito, 2000.
- FRUTIGER, Adrian. **Sinais & símbolos: desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à internet. Direitos autorais na era digital**. São Paulo: Ed. Record, 2001.
- GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. São Paulo: Campus, 2002.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **Meditações sobre um cavaleiro de pau e outros ensaios sobre a teoria da arte**. São Paulo : Edusp, 1999.
- GOMES Filho, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2003.
- Great T- shirt Graphics**. Massachusetts: Hockport Publishers, 1993.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. São Paulo: Ed. Rosari. 2007.
- GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2004.
- HEARTNEY, Eleanor. **Pós-modernismo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- HIRASUNA, Delphine. **Graphis Paper Promotion**. Herausgegeben Von. Zurich. 1994.
- HOFFMAN, Donald D. **Inteligência visual: como criamos o que vemos**. Rio de Janeiro Campus, 2001.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico : uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.

JANSON, H. W. **História da arte**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1998.

JOHNSON, STEVEN. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KANDISKY, Wassily. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

L'art pour l'art. Catálogo da exposição de Pierre Mendell. Goethe Institute. Germany. 1996.

Labels and Tags – an international collection of great label and tag designs. Vol. II. Tokyo: P.I.E Books. 1995.

LEON, Ethel. **João Batista da Costa Aguiar**. Desenho Gráfico. São Paulo: Editora Senac. 2006.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. São Paulo: Ed. Cosac e Naify. 2006.

Magazine Design - Publication Design Annual. New York: Rockport Publishers, 1993.

MANU, Alexander. **O design como integração**. In: **Fórum Design Mercosul**. Anais. 1994.

McALHONE, Berly e Stuart, David. **A smile in the mind: witty thinking in graphic design**. London: Phaidon, 1998.

MORAES, Anamaria de. **Design: arte, artesanato, ciência, tecnologia? O fetichismo da mercadoria versus o usuário / trabalhador**. In: COUTO, Rita Maria de Souza e OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de (org.). **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB, PUC Rio, 1999, p. 156-191.

MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro, 2AB, 2000.

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

MUNARI, Bruno. **El triángulo: Más de 100 ejemplos ilustrados sobre el triángulo equilátero.** México: G. Gili, 1999.

NEWARK, Quentin. **Qué es diseño gráfico.** Barcelona: Editora Gustavo Gili. 2002.

NIELSEN, Jakob. **Homepage: usabilidade: 50 websites desconstruídos.** São Paulo: Campus, 2002.

PARENTE, André (org.) **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PAREYSON, LUIGI. **Os problemas da estética.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PÉON, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual.** Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda, 2001.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente.** Brasília: UNB, 1980.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais.** São Paulo: Hucitec, 1998.

RAMALHO, Sandra. **Imagem também se lê - Col. Textos Design.** São Paulo: Ed. Rosari. 2007.

RUBIM, Antônio Albino Canelas (org.). **O olhar estético na comunicação.** Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras, 1998.

SANTOS, Laymert, Garcia. **Politizar as novas tecnologias.** O impacto sociotécnico da informação digital e genética. São Paulo: Ed 34, 2003.

SILVER, Linda. **Print's Best. Logos & Symbols.** RC Publications. New York. 1995

STRICKLAND, Carol. **Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **Convite à estética.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

VIEIRA, Stalimir. **Marca. O que o coração não sente os olhos não vêem.** São Paulo: Loyola, 2002.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer : noções básicas de planejamento visual.** São Paulo: Callis, 2001

WOLFFLIN, Heinrich. **Conceitos fundamentais da história da arte : o problema da evolução dos estilos na arte mais recente.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WOOD, Paul. **Arte conceitual.** São Paulo: Cosac e Naify, 2002.

Zielinsky, Mônica. **Fronteiras: Arte, críticas e outros ensaios.** Porto Alegre: Editora da UFRGS. 2003.

Respostas e comentários das atividades de auto-avaliação



Unidade 1

- 1) As experiências estéticas são pessoais, cada um vai lembrar de situações que promoveram uma percepção do mundo diferente da banalidade cotidiana. Em muitas situações o encantamento com a beleza pode promover essa experiência, em outras é justamente aquilo que não queremos ver, o abjeto, o feio, algo humano, que vivemos como se não existisse é que vai nos propiciar essa experiência do mundo. O sublime é muito explorado pela ficção, pelo cinema, é o grandioso. Exemplos do cômico, destruindo pudores e valores, e do grotesco que nos faz acreditar em possibilidades irreais também podem ser lembradas.
- 2) O interessante nesta atividade é comparar as opiniões e exemplos, percebendo a diversidade de olhares e despertando a curiosidade para outras formas de ver.

Unidade 2

1. As figuras exploram significativamente a relação de figura e fundo. Na figura 1 o corpo feminino é um recorte. Você deve observar também os elementos gráficos como a cruz estabelecendo uma relação com a sexualidade, as cores preto e vermelho e seus significados, o texto e o contexto. A imagem é um cartaz para um evento artístico e deve provocar o interesse, a curiosidade. A estrutura da Figura 2. apresenta uma relação do exterior com o interior, o aproveitamento da luz, ventos, do ambiente para o conforto do interior. Você deve também analisar as cores o movimento das linhas, as fontes do texto. A análise se completa com as impressões pessoais. Que sensações provocam? Que idéias evocam?

2. As esculturas também podem ser caracterizadas pelos aspectos que diferenciam o Clássico e o Barroco na pintura. Enquanto o Clássico, como na obra de Miguel Ângelo a figura se mostra inteira ao olhar, a obra de Bernini não pode ser completamente percebida num único instante, não nos oferece um único e destacado contorno suas formas instigam observar de diferentes pontos de vista. A Figura clássica é calma, estável, plana, a Barroca propõe movimento, linhas inclinadas, profundidade.

Unidade 3

- 1) Você pode observar que não apenas os temas, mas as formas e cores exploradas são diferentes e caracterizam os estilos. No estilo Neoclássico os temas da época eram tratados com as formas dos antigos Gregos. A estátua de Napoleão nu o coloca numa posição de divindade, belo e grandioso. O Gigante, romântico explora as cores em pinceladas marcadas, aborda o imaginário e busca transmitir sensações como o medo. O Realismo trata dos temas cotidianos com naturalismo, enquanto o impressionismo vai mais além na reprodução do que vemos, como vemos, valorizando luzes e cores.

Unidade 4

1. São bastante diferentes os objetivos e formas no trabalho de Mondrian e de Kandinsky. Enquanto o abstracionismo de puras formas geométricas não pretende emocionar, mas ativar o pensamento, o expressionismo abstrato pretende, como a música, provocar sensações, emoções, e inclusive discute as questões espirituais envolvidas na arte.
- 2) Os alunos podem encontrar referências do estilo desenvolvido na Bauhaus em organização gráfica que valorize as formas geométricas puras, no alinhamento dos textos, na tipografia.

Unidade 5

1.

a) Considere as diferenças comentadas na unidade de estudo.

b) As experiências estéticas são pessoais, cada um vai observar os trabalhos citados e procurar identificar o que nessas obras promoveram uma percepção do mundo diferente da banalidade cotidiana.

2. Resposta pessoal.

3. Nesta atividade o objetivo é que você observe se nosso estudo da história, de algumas teorias e textos críticos e a apreciação de diferentes trabalhos artísticos contribuíram para ampliar seu conceito de arte e favoreceram o interesse por conhecer outras obras, outros artistas e pontos de vista

