



FABIO FREIXEDA

(IN)UTILIDADE PRA QUÊ(M)?

São Paulo
2017

FABIO FREIXEDA

(IN)UTILIDADE PRA QUÊ(M)?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Neto” – UNESP como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Prof. Dr. Agnus Valente

São Paulo
2017

FABIO FREIXEDA

(IN)UTILIDADE PRA QUÊ(M)?

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais no curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Neto” – UNESP, pela seguinte banca examinadora:

Prof. Dr. Agnus Valente

Universidade Estadual Paulista - Orientador

Prof. Dr. Sergio Romagnolo

Universidade Estadual Paulista

São Paulo, 29 de novembro de 2017

Agradecimentos

Meus sinceros agradecimentos ao meu orientador Prof. Dr. Agnus Valente que, ao longo de tempo vem me auxiliando a dar corpo para o presente trabalho. Agradeço também a todos os professores e colegas que, direta ou indiretamente, me trazem conhecimento e inspiração.

RESUMO

O objetivo geral do presente trabalho é desenvolver um projeto artístico sobre Artes Visuais e *Design*, bem como fornecer um relato do processo com bases conceituais, considerando o Bacharelado como sendo um momento de fomentação artística, em que se reflete sobre as questões que levam a uma determinada linha de produção. O trabalho aqui desenvolvido é em essência, um trabalho artístico e autoral. A partir de experiências próprias que foram gerando essas reflexões e questionamentos (seja esboçando ideias ou produzindo objetos em atelier), pretende-se aqui fazer uma breve abordagem histórica para melhor compreender o que já foi produzido e dito sobre os conceitos de arte e *design*, levando em conta autores como Fischer e Eco, além de trazer uma crítica reflexiva que pode concordar ou colocar em cheque esses conceitos já convencionados, concluindo com apresentação dos resultados das práticas de Atelier através de exposição dos trabalhos realizados e, finalmente, defesa do trabalho de conclusão de curso perante banca examinadora.

Palavras chaves: Arte. Design. Utilidade. Função. Conceitos.

ABSTRACT

The general scope of the present paper is to develop an artistic project about Visual Arts and Design, as well as providing a report of the process with conceptual bases, considering the Baccalaureate as a moment for artistic fomentation, where one reflects about the matters which lead to a certain type of production. The work developed herein is, in essence, an artistic and authorial one. Drawing from personal experiences which generated such musings and questionings (be it sketching ideas or building objects in the studio), the intention here is to make a brief historical approach to better understand what has already been produced and said about the concepts of both art and design, taking into account authors like Fischer and Eco, besides bringing a reflexive critique that might agree or put at stake these established concepts, concluding with the presentation of the in studio practices results via exhibition of the completed works, and finally, presenting the final paper to an examining board.

Keywords: Art. Design. Utility. Function. Concepts.

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Figura 1 – Poltrona. coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	14
Figura 2 – Rascunho para a coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	16
Figura 3 – Rascunho para a coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	16
Figura 4 – Rascunho para a coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	16
Figura 5 – Martelo de vidro para trabalhos delicados, Catálogo de Objetos Inviáveis, Jacques Carelman, 1969	17
Figura 6 – Torneira econômica, Catálogo de Objetos Inviáveis, Jacques Carelman, 1969	17
Figura 7 – Escova dental dupla, Catálogo de Objetos Inviáveis, Jacques Carelman, 1969	17
Figura 8 – Martelos siameses, Catálogo de Objetos Inviáveis, Jacques Carelman, 1969	18
Figura 9 – Rifle Canguru, Catálogo de Objetos Inviáveis, Jacques Carelman, 1969	18
Figura 10 – Bigorna de gesso, Catálogo de Objetos Inviáveis, Jacques Carelman, 1969	18
Figura 11 – Sem título, coleção The Uncomfortable, Katerina Kamprani	19
Figura 12 – Sem título, coleção The Uncomfortable, Katerina Kamprani	19
Figura 13 – Sem título, coleção The Uncomfortable, Katerina Kamprani	19
Figura 14 – Sem título, coleção The Uncomfortable, Katerina Kamprani	20
Figura 15 – Sem título, coleção The Uncomfortable, Katerina Kamprani	20
Figura 16 – Sem título, coleção The Uncomfortable, Katerina Kamprani	20
Figura 17 – It's no picnic, Michael Beitz, 2001	21
Figura 18 – It's no picnic, Michael Beitz, 2001	21
Figura 19 – Picnic, Michael Beitz, 2013	22
Figura 20 – Picnic, Michael Beitz, 2013	22
Figura 21 – Idiot, Michael Beitz, 2013	22

Figura 22 – Dining table, Michael Beitz, 2010	22
Figura 23 – Folding House, Michael Beitz, 2009	23
Figura 24 – Folding House, Michael Beitz, 2009	23
Figura 25 – Sem título, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo	24
Figura 26 – Sem título, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo	24
Figura 27 – Chaleira para recém-casados, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo	25
Figura 28 – Copo para abstêmios, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo	25
Figura 29 – Cachimbo para fumantes inveterados, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo, 1996	25
Figura 30 – Bengala para principiantes, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo	25
Figura 31 – Sapato de segunda linha, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo, 1995	25
Figura 32 – Cadeira para equilibristas, coleção Objetos Imaturos, Rubem Grilo	25
Figura 33 – Xícara, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	26
Figura 34 – Xícara 2, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	26
Figura 35 – Duas xícaras, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	27
Figura 36 – Xícaras negras e cumbuca, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	27
Figura 37 – Cafezinho? - coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	28
Figura 38 – Copo para sakê, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	28
Figura 39 – Saleiro e Paliteiro, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	29
Figura 40 – Três xícaras, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2016	29
Figura 41 – Alimentador de Pássaros, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2017	30
Figura 42 – Cadeira para mim e minha outra metade, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2017	30
Figura 43 – Detalhe da exposição Inutilitários, UNESP, outubro de 2017	31
Figura 44 – Gavetas incômodas, coleção Inutilitários, Fabio Freixeda, 2017	34

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	09
1.1	Bauhaus	11
1.1.1	Universos opostamente iguais?	12
2	OS INUTILITÁRIOS	14
2.1	As primeiras ideias	16
2.1.1	Trabalhos concluídos	26
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
	REFERÊNCIAS	35

1. Introdução

No decorrer do curso de Artes Visuais ideias vão tomando forma, questões surgem na tentativa de explicar o lugar do artista e de sua produção dentro de um contexto. Na experiência de formar-me *Designer/Artista Visual*, vários questionamentos se manifestam em relação à existência de ambas as disciplinas, tão próximas, mas paradoxalmente tão distintas. Se por um lado se define o *design* como algo indissociável da ideia de utilidade (ou função), coloca-se, por outro lado, como consequência e diferenciação, a arte como algo que prescinde tal utilidade e, no meio desse embate, recai sobre meus ombros a seguinte questão: o que seria a vida sem arte?

O que exatamente buscamos nela, e qual seria a relação desta busca com o *design*? Até que ponto essas duas disciplinas estão conectadas? Talvez possa afirmar que estes questionamentos são parte de uma espécie de autobusca, ou seja, trata-se de minha própria necessidade de compreender a mim mesmo como artista, e o que quero transmitir àqueles que eventualmente consumam o que produzo.

Sendo eu um Técnico em *Design Gráfico*, e agora formado também em Artes Visuais, essa questão me vem à mente corriqueiramente: até que ponto pode-se afirmar que o *design* é sempre útil enquanto a arte é inútil, se é que essa premissa realmente existe?

O *design* de um produto, por exemplo, é geralmente colocado como algo funcional, que deve servir ao consumidor final, facilitando sua utilização, tornando-se mais ergonômico, mais *user friendly*, mais prático. Nem sempre é o caso. Muitas vezes vejo no *design* de um objeto apenas uma estetização cujo objetivo é apenas tornar o objeto mais vendável, mais desejado. Se levarmos em conta meramente a estética visual do produto final, não estaria esse posicionamento mais condizente com alguns dos conceitos que temos de arte? Por contrapartida, a arte é muitas vezes colocada como diferente do *design* por ser algo que prescinde uma função, o que também não condiz necessariamente com os fatos.

Natural pensar em arte e *design* como sendo disciplinas distintas. No entanto, existe aí, sem dúvida, uma linha tênue que as separa. Quando operamos nas proximidades desta linha, até que ponto podemos afirmar que a arte prescinde de função enquanto o *design* necessita dela? E até que ponto poderíamos reverter essa lógica, transformando a arte em algo útil e, por outro lado, tornarmos o *design* inútil?

Estudando um pouco a História da Arte podemos ver claramente que a arte sempre teve uma função, que foi mudando ao longo do tempo, de acordo com a época e com as situações políticas e sociais onde foi produzida. Além de, claro, a função intrínseca exposta por Fischer (1981), onde o homem, com seu ego desconectado do universo à volta, da natureza, de si mesmo, encontra na arte um complemento que preenche as lacunas de sua individualidade e suas limitações, buscando tornar-se um ser completo, que sente a necessidade de utilizar algo externo ao seu “Eu”, para

conectar-se à existência humana coletiva, apoderando-se das experiências externas, mas que poderiam ser suas, conectando-se com o todo, com aquilo que a humanidade é capaz (intelectualmente, sensivelmente etc.).

Particularmente, quando penso no termo *design*, a primeira ideia que me vem à mente é a de *design* de produtos, ou seja, a criação de objetos estéticos (visualmente), cuja função principal é: vender. Afinal, para o mercado, a estética agrada aos olhos, atrai, enfim, atende às suas expectativas pois a beleza vende. Contudo, apreendo que nem sempre o desenvolvimento de uma peça de *design* será pautado por sua funcionalidade (no sentido de utilização do produto final).

Umberto Eco, por exemplo, cita a tese de Ananda Coomaraswami de que a estética medieval e a indiana possuem “uma atitude idêntica para com a obra de arte como objeto de uso religioso, intrinsecamente agradável” (1995, p.64). Ora, se pensarmos no uso religioso da arte como sendo esteticamente agradável, (mesmo considerando a pluralidade de gosto, ainda que talvez tal pluralidade não fosse manifestada semelhantemente à contemporaneidade), com o fim de angariar fiéis, certamente também será possível traçar um paralelo com o uso da estética mais apazível no *design* de um determinado objeto, não mais para vender uma ideia, mas um produto. A estética aqui, entendida como visualmente bela (pela ótica da concepção popular, no senso comum), naturalmente estará sendo usado como algo que não tão somente agrada aos olhos, mas também cria um desejo. E desejo, na concepção mercadológica, pode se traduzir por vendas.

E levando em consideração o contexto histórico da obra, não poderíamos facilmente identificar no *design* de um produto (um eletrodoméstico, por exemplo) uma estética típica dos anos 50 (que por sinal passa atualmente por um *revival* sob a alcunha “*vintage*”)? Tais revisitações de uma determinada época são, a meu ver, tão somente tentativas de recriar no indivíduo o saudosismo necessário para que a venda se conclua, de forma que o objeto em questão apela para os impulsos emocionais ao invés das questões mais pragmáticas que seriam típicas ou esperadas de um *design* elaborado com base exclusivamente na forma e na função das coisas.

A concepção modernista, de que a forma segue a função, não implica necessariamente que a aparência de um produto seja subordinada aos aspectos funcionais do mesmo, tal como pode-se notarem alguns trabalhos, por exemplo, da Bauhaus – que abordaremos a seguir. Mas reside ali a premissa básica de que a estética é uma consequência lógica da função e, mais que isso, que ambas são inseparáveis, ou seja, desde que a função não se altere, a aparência também não mudará. De posse desta concepção, como poderíamos explicar a existência de produtos provenientes de diferentes fabricantes (e cuja função seja rigorosamente a mesma) sendo apresentados com formas absolutamente distintas? Por outro lado, podemos pensar em função como sendo a combinação entre as necessidades produtivas (materiais, utilização, técnica, construção) e as necessidades sociais relativas à demanda.

Quando escolhemos um produto qualquer, inúmeras questões são levadas em conta. Nossa decisão de compra resulta de nossa percepção geral do objeto como, por exemplo, seu manuseio, a cor, a textura, detalhes etc.; assim nossos sentidos vão comunicando-nos as impressões que nos trazem a segurança de saber se o produto é de qualidade e de confiança.

1.1 Bauhaus

Um dos pontos de maior influência sobre o *design* moderno é sem dúvida a escola Bauhaus, criada pelo arquiteto alemão Walter Gropius. O termo Bauhaus se origina na fusão dos termos *bauen* (construir), e *Haus* (casa). Considerada a mais influente escola de *design* do século XX, criou os cânones da pedagogia e criação do *design*, buscando reconciliar as tensas relações entre arte e a tecnologia das máquinas, entre o impulso criativo e a demanda material.

Segundo Gropius (2004), a escola Bauhaus, criada em 1919, consistia em uma comunidade de diversos e interdependentes trabalhos criativos, cujos objetivos seriam, entre outros, o de trazer a alma distanciada do artista criador em direção à realidade do mundo moderno, do trabalho, das máquinas, ao mesmo tempo em que visava humanizar a rigidez material do homem de negócios. Assim, afirmou: “nossa concepção sobre a unidade fundamental de toda a criação no tocante ao mundo em si opunha-se diametralmente à ideia de *l’art pour l’art* e à filosofia ainda mais perigosa da qual se originava, isto é, a do negócio como finalidade em si” (p.32).

Interessante notar que em sua concepção, há uma necessidade, dentro do mundo da mecanização e padronização, de não escravizar o homem, mas colocá-lo em uma posição de harmonização orgânica com o processo de produção, visando “eliminar as desvantagens da máquina sem sacrificar nenhuma de suas vantagens reais” (p.30). As bases teóricas que o *designer* aprende, pela ótica da Bauhaus, e que aqui talvez possamos chamar de regras da linguagem visual, que abrangem assuntos como ótica, cores, luz, forma, entre outros, são o que permitem aos *designers* a possibilidade do trabalho em conjunto. Estes pontos técnicos são definidos por Gropius como aspectos ensináveis do *design*, uma vez que afirma, em contraponto, que “a arte surge da graça da súbita ideia pessoal. Ela não é ensinável” (p.50).

A influência da Bauhaus sobre a estética da produção industrial é evidente. A aproximação entre arte, artesanato e indústria almejada por Gropius pode ser vista como uma consequência natural das experimentações, reflexões e metodologias criadas por seus professores, dado que entre eles haviam artistas consagrados como Klee, Itten e Kandinsky.

1.1.1 Universos opostamente iguais?

Neste eterno embate etnológico e filosófico entre o que seriam as diretrizes capazes de efetivamente denotar as diferenças entre arte e *design*, destaco os seguintes pontos, exaustivamente repetidos pelos criadores de definições:

1- Inspiração *versus* propósito

Parece natural que, ao se mencionar o termo “arte”, surjam em nossa mente palavras tais como “inspiração”, “talento”, “*insight*”, “criatividade”. Essa é uma construção repetida à exaustão. Os *designers* que se esforçam para se distanciar da arte, enquanto disciplina, fazem questão de reforçar o conceito de “propósito” que a peça de *design* deverá forçosamente possuir. Tal “propósito” pode ser colocado, em essência, como um motivador de ações. Comprar um determinado produto, usar um serviço, aprender uma informação.

A arte, em contrapartida, de acordo com a visão popular, seria uma manifestação dos sentimentos do artista que visa compartilhá-los com o público, para que este estabeleça uma relação entre a obra e sua própria consciência.

Considerar a arte meramente como algo “inspirador” seria, a meu ver, equivalente, por exemplo, a desconsiderar a arte bizantina como portadora de “propósito”, sendo que, no caso, havia um “propósito”: prover, através da arte, uma população essencialmente analfabeta de um ensino religioso, bem como estimular uma linha de comportamento.

2- Mensagem, interpretação e compreensão

Se considerarmos que o *design* tem como escopo comunicar uma “mensagem” ou motivar o observador a fazer algo, talvez possamos, aí, criar um distanciamento do conceito de “obra aberta” de Umberto Eco, para quem a obra criativa, dada sua natureza expressiva, é sempre aberta à “interpretação” de quem a frui, de acordo com sua perspectiva individual, baseada no fato de que “cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos individuais” (2003, p.40). Desta maneira, contrariamente ao conceito de “obra aberta”, diz-se que o bom *design*, quando estiver buscando comunicar algo, deve enviar a mesma “mensagem” a todos, igualmente, afastando-se ao máximo da possibilidade de múltiplas “interpretações”. Naturalmente, nem todo *design* tem esse propósito: o mero desenho de uma cadeira ou de uma xícara provavelmente não trará consigo “mensagem” alguma senão a de sua funcionalidade.

3- Talento ou habilidade?

Comumente, o termo artista é ligado, intimamente, à ideia de “talento”. Há quem diga que “talento” é um pré-requisito indispensável para ser considerado um artista. Existe até quem afirme que o artista, se puser-se a desenvolver suas habilidades técnicas, obscurecerá fatalmente seu “talento” natural. Estaria então o artista condenado a ser uma entidade naturalmente talentosa cujas “habilidades” se moldam e se lapidam meramente pelo tempo de prática, como uma espécie de efeito colateral?

De outro lado, o *designer*, cujo trabalho consiste em elaborar uma mensagem visual clara e objetiva, torna-se pela lógica, livre do peso de possuir algum “talento”. No entanto, questiono se este, tendo desenvolvido suas habilidades através da técnica e dos cânones da linguagem visual, prescinde realmente da sensibilidade, tão associado ao artista, para realizar seu ofício.

No entremeio deste embate, me vem à mente a frase de Eco: “Sendo cada formação um ato de invenção, uma descoberta das regras da produção, de acordo com as exigências da própria coisa a realizar, isso implica a afirmação da artisticidade intrínseca de todas as operações humanas”. (1995, p.15). Faz-se necessário compreender que a produção de bens de consumo na era pós-industrial é fortemente condicionada por questões sociais e econômicas (o que nos permite assumir que o preço de um produto seja, hoje, mais importante que sua função), bem como as demandas que as sociedades, sempre cambiantes, geram. Hauser, citado por Eco (p.39), reconhece esta dialética entre o artista, enquanto vontade individual, e as circunstâncias sociais que envolvem a produção de sua obra.

Mas se o intuito for tentar definir arte como uma criação preocupada com questões metafísicas (e livre para ser interpretada de variadas maneiras), enquanto o *design* seja mais frio, científico e mensurável (no sentido de ser mais subserviente às regras que o postulam), Eco nos lembra que a obra é uma forma de comunicação que precisa ser interpretada, e tal acontece com uma contribuição de quem a frui. E se, ainda segundo ele, tal contribuição varia conforme o indivíduo e depende de contextos históricos (p.49), identifico aí a mesma possibilidade de realizarem-se interpretações e associações acerca do produto fabril, pois entendo todos os objetos criados pelo homem como possíveis geradores de polissemias.

2. Os Inutilitários



Figura 1 – Poltrona. Madeira, pedras, cacti. Objeto da coleção Inutilitários. 2016. Fabio Freixeda.

Há quem diga que o *Design* deve ter utilidade, e que Arte não serve “para nada”. Partindo desta premissa geral e de senso comum, este artista, Fabio Freixeda, subverte de forma lúdica esta lógica, propondo peças de *design* inúteis, ao mesmo tempo em que propõe uma arte útil, na medida em que nos impele a uma *reflexão*, além de, é claro, trazer-nos objetos com um valor estético próprio.

Nasce, assim, a série Inutilitários, durante experimentações com a cerâmica, talvez o suporte *mor* do universo utilitário. A ideia, surgida nesses “estalos” inexplicáveis da consciência, não é exatamente original – outros artistas (e *designers*) já criaram suas peças inúteis – no entanto, creio que se faz necessário reforçar a premissa de que este trabalho não se trata de “recriar a roda”, mas sim remodelá-la, fazê-la girar ao próprio gosto do artista, este sim, exclusivo. Transbordando os limites da cerâmica, outros trabalhos foram nascendo, de forma híbrida, através da produção de objetos que contemplam as ideias e conceitos aqui discutidos.

A partir de minhas experiências próprias, seja esboçando ideias ou produzindo objetos em atelier, e que foram gerando essas reflexões e questionamentos, apresento uma breve abordagem histórica para melhor compreender o que já foi dito sobre os conceitos de arte e *design*, além de fazer uma crítica reflexiva que pode, em princípio, colocar em cheque esses conceitos já convencionados – senão rediscuti-los.

2.1 As primeiras ideias

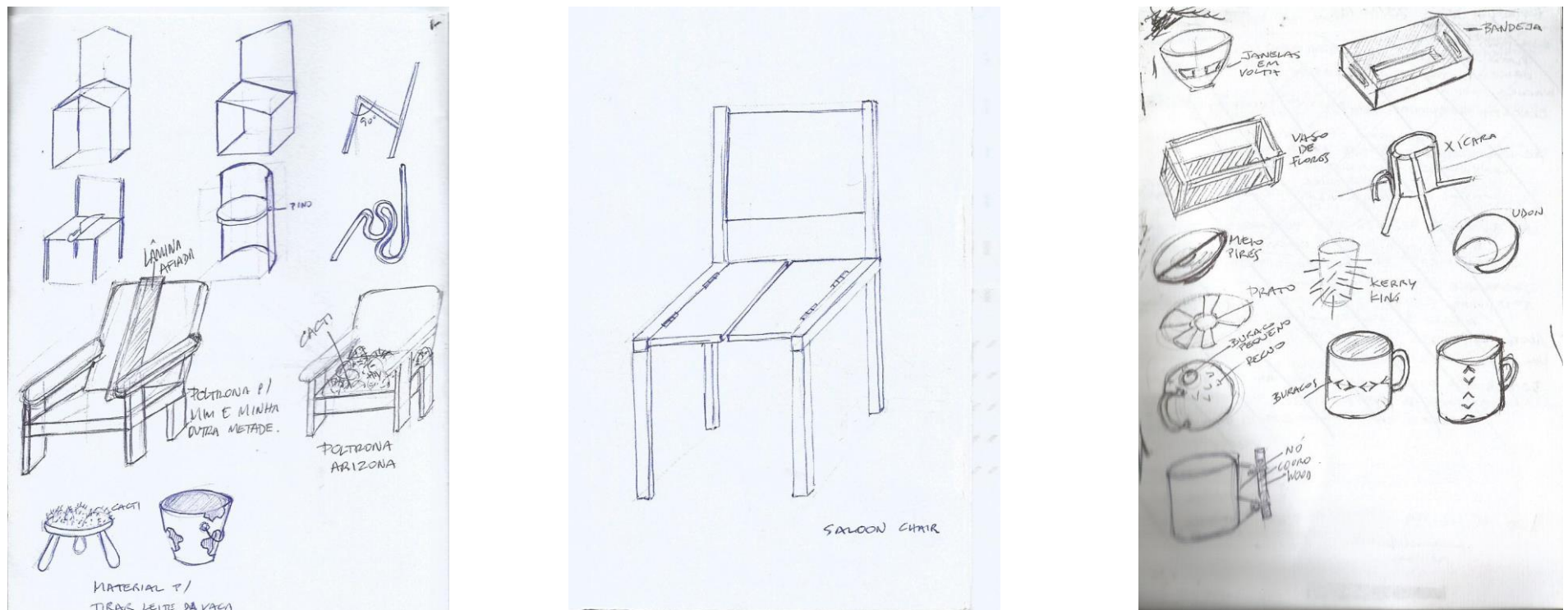


Figura 2, 3 e 4 – Rascunhos para a coleção Inutilitários, 2016. Fabio Freixeda

Durante as minhas primeiras experimentações com a cerâmica, a ligação desta com os utilitários domésticos, tais como xícaras e afins, era gritante (me parecia muito óbvia). Assim, na tentativa de tornar este tipo de objeto em algo mais artístico, me veio a ideia de confrontar os conceitos de *design* que permeiam tais objetos, nomeadamente a função e a utilidade que o produto final, em princípio, deve trazer consigo. Logo pensei: esses objetos cotidianos, tão úteis que talvez os utilizemos automaticamente e sem lhe darmos a devida atenção, por que não torná-los em algo completamente inutilizável? Produtos de um *design* sem função prática – inútil. De utilitários a inutilitários.

De posse da ideia básica, parti para a construção manual e orgânica de pequenas xícaras e recipientes, que naturalmente seriam incapazes de conter qualquer coisa que não fosse o próprio ar que as rodeiam; e ainda que a técnica, titubeante, própria de um iniciante, conferisse a cada objeto uma aparência rústica, o que importava-me de fato era a concepção da coisa em si, e não sua aparência final.

Como dito anteriormente, desde o início, estava ciente de que reverter a função de objetos e ressignificá-los não era uma ideia original. Outros artistas e *designers* seguramente já criaram seus objetos inúteis. Metodologicamente, portanto, seria natural que, como pesquisador, fosse buscar informações sobre eles a fim de cotejar minhas intenções iniciais com as deles.

Catálogo de objetos inviáveis – Jacques Carelman

Artista, ilustrador, escultor, *designer*. Nascido na França, Jacques publicou em 1969 o Catálogo de Objetos Inviáveis, como uma paródia dos catálogos da Empresa Manufrance, que vendia produtos por envio postal. Seus objetos são uma fuga à ditadura do valor de uso dos mesmos, e trazem, em si, um humor debochado que cria um embate entre a razão e a sutileza do absurdo. São peças de um *design* pensado, não para servir ao ímpeto consumidor ou ao propósito de facilitar sua utilização, mas exatamente o contrário: a função do objeto é a de não ter nenhuma serventia, é ser o mais ilógico, inutilizável, (e até perigoso!) possível. Não obstante, suas criações são também uma crítica bem humorada à sociedade de consumo, que ridiculariza a tríade comprar, consumir e descartar.



Figura 5 - Martelo de vidro para trabalhos delicados



Figura 6 - Torneira econômica



Figura 7 - Escova dental dupla

A maneira como Carelman apresenta seus objetos não só mostra bom humor, como também alude ao fervor criativo de quem pensa e repensa a forma. Assim, o artista transforma peças de *design* em esculturas. No *site Impossibleobjects* (2011, s/p) o artista explica em suas próprias palavras:

Atividades humanas são incontáveis e variadas. Alguns fazem aviões, outros se direcionam aos fundos públicos ou a uma conversa. Pessoalmente, prefiro despir objetos comuns de seu uso normal. É menos perigoso, mais honesto e infinitamente mais divertido! Meus objetos, ao contrário dos objetos venerados por nossa sociedade de consumo, são perfeitamente inúteis.



Figura 8 - Martelos siameses



Figura 9 - Rifle canguru



Figura 10 - Bigorna de gesso

Figuras de 5 a 10 – Seis objetos do Catálogo de Objetos Inviáveis, 1969. Jacques Carelman

Fonte: <http://impossibleobjects.com/catalogue.html>

The Uncomfortable – Katerina Kamprani

A modeladora 3D e arquiteta grega Katerina Kamprani um dia pensou em objetos do dia-a-dia e como estes poderiam ser re-imaginados (*site*: <http://www.kkstudio.gr/>). Produz, segundo suas próprias palavras, peças de *design* “pelas razões erradas”. De acordo com ela, nós temos na mente a provável função de determinado objeto, o que nos acarreta uma expectativa em relação a ele. Então, ela projeta algo próximo desta expectativa, mas um pouco diferente, o que nos causa desconforto. E a ideia talvez seja mesmo essa, como observa Ane Guerra no *site Lamonda Magazine* (2014, s/p), a de causar o mesmo desconforto que sentimos quando observamos aquele solitário azulejo colocado torto, ou no lugar errado, preso ali para sempre, impossível de relocar...



Figura 11 – Sem título.



Figura 12 – Sem título



Figura 13 – Sem título

Figuras 11 e 13 – Dois objetos da coleção The Uncomfortable. Katerina Kamprani. Fonte: <http://www.ufunk.net/en/design/the-uncomfortable-katerina-kamprani/>

Figura 12 – Objeto da coleção The Uncomfortable. Katerina Kamprani.

Fonte: http://www.slate.com/blogs/the_eye/2014/04/01/athens_based_architect_katerina_kamprani_designs_everyday_objects_that_don.html

Trata-se em parte, segundo a arquiteta, de um *design* que se alimenta do objeto original e dali se cria uma distorção jocosa. Ao mesmo tempo, nos cutuca para refletir se as coisas que utilizamos diariamente são realmente bem desenhadas. Ela afirma ainda que sua proposta é redesenhar objetos úteis e torná-los desconfortáveis, mas ainda utilizáveis (será?), mantendo a semiótica do objeto original.



Figura 14 – Sem título



Figura 15 – Sem título

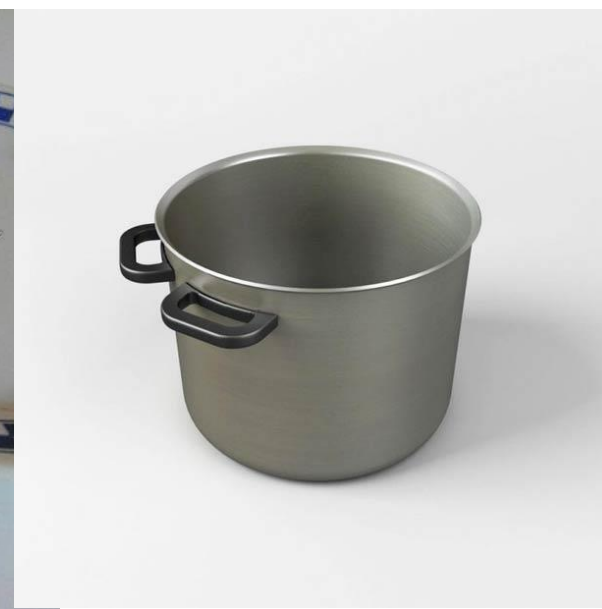


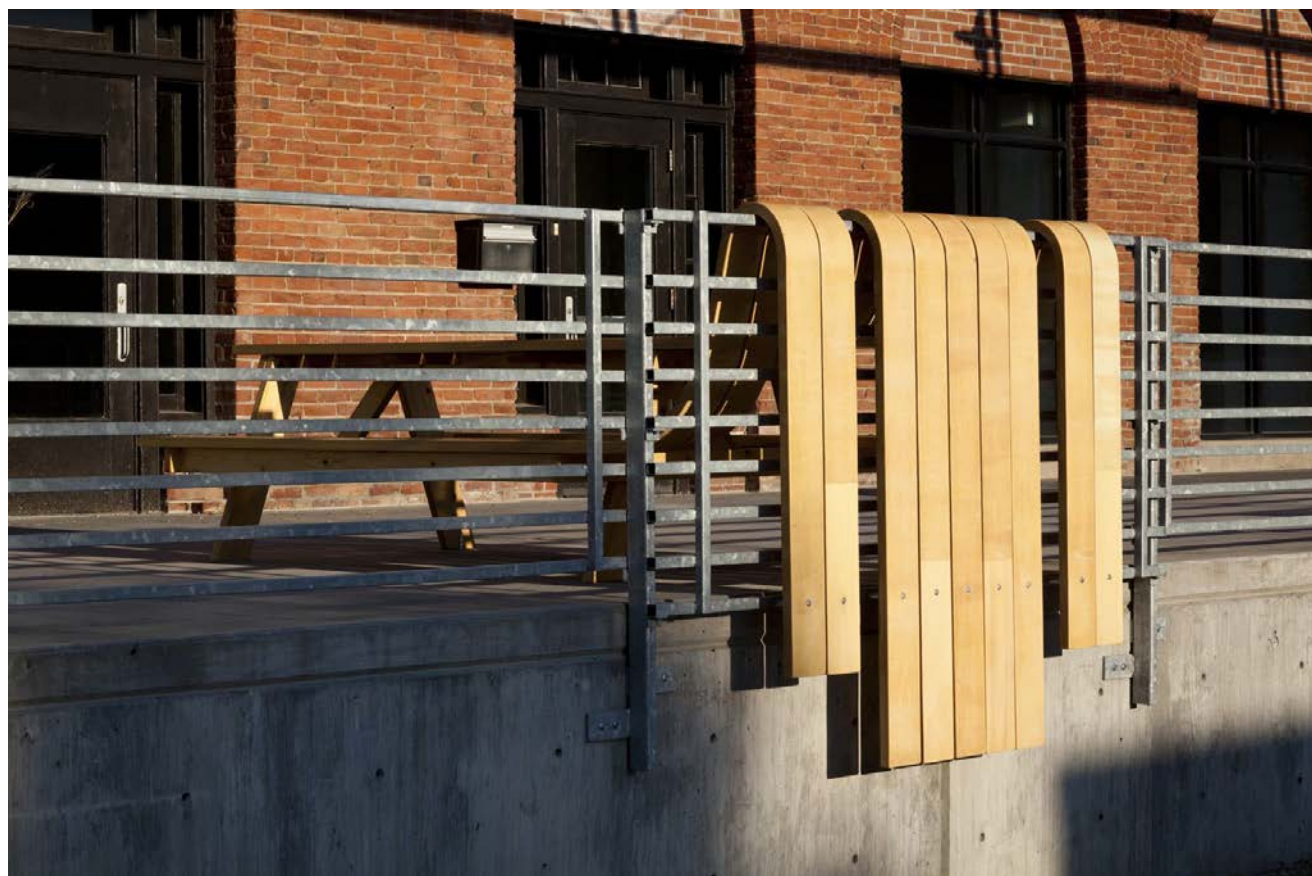
Figura 16 – Sem título

Figuras de 14 a 16 – Três objetos da coleção The Uncomfortable. Katerina Kamprani.

Fonte: <http://www.ufunk.net/en/design/the-uncomfortable-katerina-kamprani/>

Michael Beitz

Michael Beitz, fascinado pela observação dos objetos que nos rodeiam, e surpreso pela falta de atenção que as pessoas dão às coisas das quais dependem tanto, enxerga tais objetos como expressões de uma função social que pode ser alterada para descrever certas ansiedades ou tensões que ocorrem nesses objetos ou em volta deles. Gosta de criar coisas que são engraçadas, mas que também contenham elementos de seriedade ou ansiedade. Alguns, como *Dining Table*, descreve (denuncia) os estranhos espaços entre as pessoas, que são associados aos objetos, refletindo sobre as inter-relações pessoais.



Figuras 17 e 18 – It's no Picnic. Madeira, 3,04x1,5x2,1m. 2001. Michael Beitz



Figuras 19 e 20 – Picnic. Madeira, 6,09x4,8x3,9m. 2013. Michael Beitz



Figura 21 – Idiot. Madeira, 9,1x2,4x0,45m. 2013. Michael Beitz



Figura 22 – Dining table. Madeira, 4,2x0,91x2,1m. 2010. Michael Beitz

Artista itinerante, por vezes faz projetos que envolvem a comunidade onde se encontra como, por exemplo, a obra *Folding House* (fig. 23 e 24), feita em conjunto com o artista Mathew Monroe, colocada entre dois prédios abandonados de Buffalo (Nova Iorque), cidade que, por questões econômicas, sofreu um êxodo populacional, deixando para trás diversos imóveis abandonados. A obra participativa convida o visitante a usar um pedal que faz a estrutura da casa balançar de um lado para o outro, esbarrando nas estruturas abandonadas, cuja intenção é instigar uma conversa sobre a vida na cidade, bem como sobre a flexibilidade das possibilidades para essas estruturas. Michael discute a relação das pessoas entre si e entre os objetos em seu entorno. São explorações entre a intimidade e a alienação.

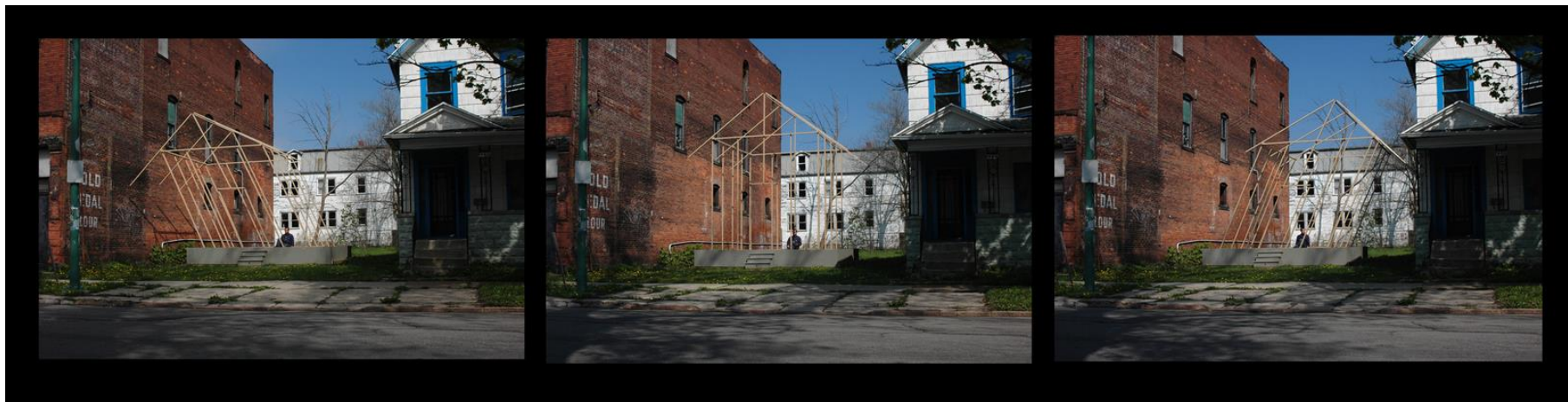


Figura 23 – Folding House. Materiais variados, 4,8x4,8x6m. 2009. Michael Beitz



Figura 24 –Folding House. Materiais variados, 4,8x4,8x6m. 2009. Michael Beitz

Ver vídeo no *site*: <http://www.michaelbeitz.com/videos.html>

Rubem Grilo – Objetos imaturos

O tema predominante na mostra está ligado aos objetos, ferramentas e aparelhos de precisão pertencentes ao universo de coisas práticas e manipuláveis. Essas peças, mesmo quando inutilizadas ou alteradas em sua função, ainda evocam a memória do universo do trabalho e fabril. As obras correspondem ao local da exposição, já que o Museu guarda em seu ambiente o registro do trabalho humano e a presença das máquinas, que apesar de desativadas, lá permanecem, numa evocação lúdica, como qualquer material que foi deslocado do seu contexto e isto permite criar sobre elas novas significações. A xilogravura, nesse caso, como meio de produção de imagem e de impressão gráfica, dialoga com a prática manual e com o fazer pré-industrial. Em contraponto, as outras obras expostas, de temas variados, são apenas inutilidades.

Rubem Grilo

(<http://gabinetedecuriosidades.blogspot.com.br/2012/08/rubem-grilo-xilogravuras-ferramentas.html>)

Considerado por muitos como um dos grandes mestres da xilogravura brasileira, este mineiro de Pouso Alegre se estabeleceu no Rio de Janeiro onde, desde 1970, estuda gravura, tendo frequentado a Escolinha de Arte do Brasil, e a Escola de Belas Artes da UFRJ. Acostumado com o uso desta técnica popular como ferramenta de atuação política (ilustrou periódicos como O pasquim e O Globo, entre outros), Rubem também nos traz, após o período de repressão militar, um trabalho autoral focado nos aspectos gráficos e técnicos da xilogravura. Sua identificação com a xilogravura se dá pelo próprio fazer manual, e entende que a obra impressa é uma marca advinda de todo o processo, como um reflexo do ponto de partida. Na série *Objetos Imaturos*, provoca reflexões retirando a funcionalidade dos objetos, e traz junto um humor que transita entre o lúdico e o crítico. Segundo o *site* Bolsa de Arte, (<http://www.bolsadearte.com/oparalelo/rubem-grilo-em-fortaleza>), “As obras são desenvolvidas considerando que o humor, inerente na concepção dessas obras, aflora na compreensão do erro”.

A escala reduzida utilizada por ele nos força uma aproximação e convida a um olhar mais atento, que nos estimula tanto a imaginação quanto a memória, fazendo-nos refletir sobre nossas relações com os objetos retratados, no meio de um interessante embate entre suas funções originais e a fantástica estética imaginativa de Grilo. Estética esta que, aliás, nem sempre está em busca do belo, mas reflete os lampejos criativos do artista, que não têm nenhum compromisso com a práxis fabril de algo vendável.



Figura 25 – Sem título. Coleção *Objetos Imaturos*. Rubem Grilo

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/305330049714454554/>

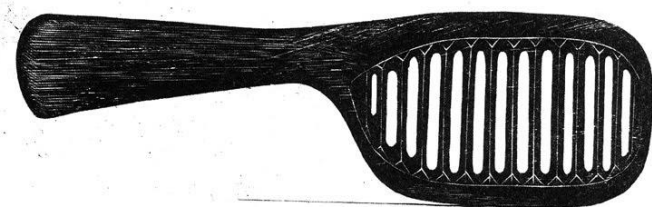


Figura 26 – Sem título. Coleção *Objetos Imaturos*. Rubem Grilo

Fonte: <https://br.pinterest.com/cruzrenan/artst-rubem-grilo/>



Figura 27 – Chaleira para recém casados.
Xilogravura. 7,90x8,70 cm



Figura 28 – Copo para abstermos. Xilogravura



Figura 29 – Cachimbo para fumante inveterado.
Xilogravura. 1996



Figura 30 – Bengala para principiantes.
Xilogravura. 17,60x7,70cm



Figura 31 – Sapato de 2ª linha. Xilogravura. 1995



Figura 32 – Cadeira para equilibristas.
Xilogravura.

Figuras de 27 a 32 – Objetos da coleção Objetos Imaturos. Rubem Grilo. Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa1921/rubem-grilo>

2.1.1 Trabalhos concluídos

Uma vez de posse dos conceitos básicos acerca do universo arte/*design*/criação, e combinando-os com as ideias do lúdico, do questionamento das regras formais e da livre expressão, produzi alguns objetos que visam, de alguma forma, induzir todas essas questões e possibilidades de interpretação e fruição. Eis alguns dos resultados:



Figura 33 – Xícara. 7x12 cm Raku/esmalte. 2016. Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda



Figura 34 – Xícara 2. 7x7 cm. Raku/esmalte. 2016. Coleção Inutilitários.
Fabio Freixeda



Figura 35 – Duas xicaras. 6x8 cm e 4x5 cm. Raku/esmaltes. 2016.
Coleção Inutilitários. Fábio Freixeda



Figura 36 – Xícaras negras e cumbuca. 4,5x5; 6x6; 3x8 e 4,5x4 cm. Raku/esmalte.
2016. Coleção Inutilitários. Fábio Freixeda



Figura 37 – Cafezinho? 3x8 cm. Queima total/esmalte 2016
Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda



Figura 38 – Copo para sakê. 6,5x6x8 cm. Raku/esmalte. 2016
Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda



Figura 39 – Saleiro e paliteiro. 3,5x7 e 3x7 cm. Raku/esmalte. 2016
Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda



Figura 40 – Três xícaras. 4x5; 4,5x5 e 5x6 cm. Raku/esmalte. 2016
Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda

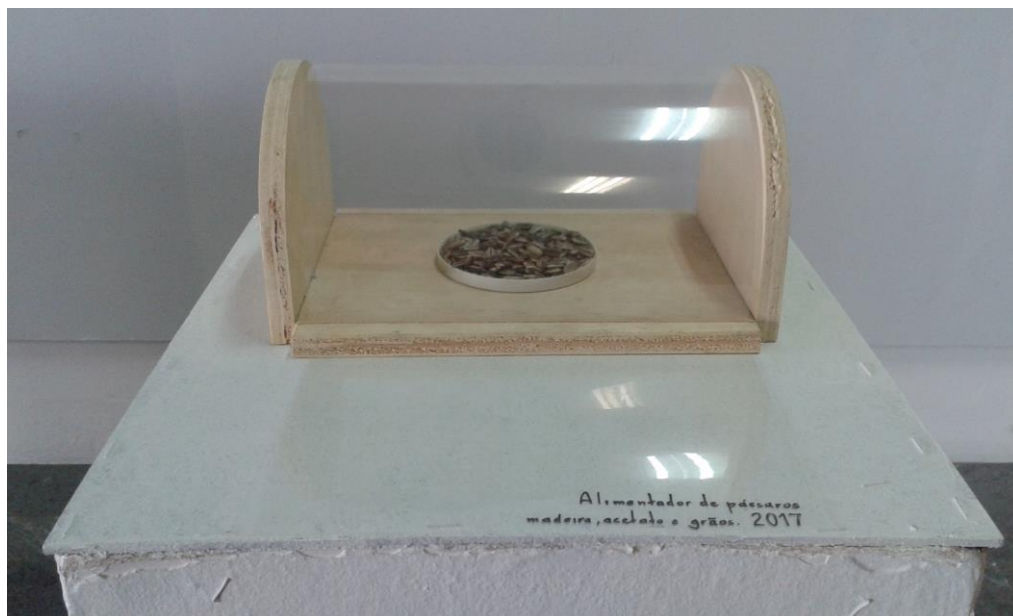


Figura 41 – Alimentador de pássaros. Madeira, acetato e grãos. 2017
Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda



Figura 42 – Cadeira para mim e minha outra metade. Madeira e facões. 2017
Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda

3. Considerações Finais



Figura 43 – Detalhe da exposição Inutilitários. 2017. Fabio Freixeda

A necessidade intrínseca do homem de compreender e apreender o mundo que o rodeia é germinador de diversas manifestações emocionais e intelectuais, que muitas vezes culminaram em produções visuais, auditivas, literárias. O anseio de preencher um vazio existencial inexplicável, cuja função seria a de dar sentido à própria vida, muitas vezes foi a mola propulsora da criação humana. A criação de algo que nos revele a nós mesmos seria inevitavelmente pautada pelo tempo e espaço em que se vive. Qual seria o sentido de uma produção renascentista e mimética em uma era de industrialização, de novas tecnologias e escassez de tempo hábil para uma apreciação mais delongada? Se vivemos em um momento hiperdinâmico

de mudanças vertiginosas, que mal se consegue acompanhar (pelo menos não sem criar certo grau de ansiedade), como produzir uma arte reflexiva e contemplativa, num contexto no qual se espera a manufatura de criações mais consumíveis e vendáveis?

Talvez consigamos, com o olhar do artista criador, de certa forma distanciado do mundo, a fim de enxergá-lo melhor por uma perspectiva mais ampla, compreender mais profundamente as intenções humanistas de Gropius em relação à criação de objetos que alimentem as máquinas e supram as expectativas consumistas do homem moderno, ao mesmo tempo em que liberta o criador da fardo de fazê-lo manualmente, para que possa se dedicar ao seu crescimento interior, uma vez que dizia que “nosso objetivo mais nobre é o de criar um tipo de homem que seja capaz de ver a vida em sua totalidade” (2004, p.27). O arquiteto afirmava que a arte somente se harmonizaria com a produção quando a máquina fosse aceita como ferramenta a serviço do *designer*. Também poderá sê-lo, naturalmente, nas mãos do artista, tomando como exemplo a arte produzida em computador, disponível, facilmente reproduzível e compartilhável. A produção em massa, segundo ele, não retira do *designer* o significado da produção individual, mas, pelo contrário, pode até incrementá-lo, desde que se dê à iniciativa individual seu devido valor no âmbito do trabalho em conjunto (2004, p. 34).

Neste sentido, o trabalho criativo do *designer* não se distanciaria tanto do trabalho autocrático do artista, ainda mais se levando em conta a aproximação do artista com meios de produção tecnológica mais massificantes, tal como ocorre, a título de ilustração, quando um artista associa sua obra com marcas famosas de objetos de consumo como roupas, bebidas ou utensílios domésticos, com o intuito de tornar sua arte mais acessível ao grande público, tanto em termos apreciativos quanto econômicos.

Uma das preocupações de Gropius nesta nova era de industrialização era o afastamento do homem de seu próprio espírito. As mudanças ocorridas desde esse período, sentidas ainda hoje, colocam-nos em um ritmo acelerado (e forçado/imposto) de adaptação que supera nossa capacidade natural de adaptação. E em meio a criações que, em princípio, nos economizariam o tempo; ao invés de nos dedicarmos à meditação sobre nossa existência e a vida em sociedade, acabamos por nos colocar em um turbilhão mental ainda mais frenético, “fascinados por este *slogan* enganador: tempo é dinheiro!”. (p.206).

O artista, através das mudanças, de estímulos, das quebras de paradigmas, busca trazer à tona questionamentos, que de alguma forma nos toquem e nos deixem impelidos a uma reflexão acerca de nós mesmos, e segundo o fundador da Bauhaus, usando a arquitetura como exemplo, “a moléstia das nossas atuais cidades e habitações é o triste resultado de nossa incapacidade de colocarmos as necessidades humanas acima das necessidades econômicas e industriais” (p.209). De tal sorte que, às vezes, enxergo no *design* atual uma preocupação excessiva com a criação de uma estética visualmente agradável para o lugar comum, que visa tornar-se mais vendável e que desconsidera total ou parcialmente a funcionalidade direcionada ao usuário, enquanto o artista ainda se preocupa – na maioria dos casos – com a proposição de elementos, digamos, mais espirituais.

Se em dado momento Gropius afirma que o *designer* pode, através do uso da escala (ou da mudança desta) mobilizar estados psicológicos que alteram a relação do fruidor com a obra, creio que podemos afirmar o mesmo sobre o artista, ainda que não produza pensando em tais tecnicidades, mas o faz instintivamente. Teria Michelangelo pensado em regras de escala semelhantes às estudadas na Bauhaus quando da feitura de seu monumental Davi? Ora, é certo que não o apreciaríamos da mesma maneira se tivesse sido esculpido em tamanho natural. Seria então o caso de catalogá-lo como uma peça de *design* ao invés de uma obra de arte?

E se fôssemos nos indagar novamente sobre a necessidade da Arte ou do *Design*, seria possível em algum momento chegar a uma conclusão mais certa e definitiva? Pois já estabelecemos que, se por um lado as condições sociais e econômicas que nos circundam influenciam a produção de determinados bens, por outro, como disse Gropius, “a satisfação das necessidades psíquicas é tão importante quanto a das materiais” (p.26). Assim, usamos a criação, seja ela denominada artística ou não, como uma espécie de substituto da vida que, como afirma Fischer, seria “um meio de colocar o homem em equilíbrio com o meio circundante” (1981, p.11).

Acredito que, tanto a criação artística quanto a do *design* sejam, em parte, resultado da necessidade constante de obtermos novos estímulos. O homem, estimulado pela excitação e a novidade, quando confrontado com a ausência de mudanças, se entorpece. Como disse Gropius, “a essência da vida é a contínua metamorfose” (p.73), ou seja, nossos valores, incluindo aqueles que criam definições, estão em constante transformação. Fischer também chega a uma conclusão semelhante quando indaga:

[...] poderá a função da arte ser resumida em uma única fórmula? Não satisfará ela diversas e variadas necessidades? E se, observando as origens da arte, chegarmos a conhecer sua função inicial, não verificaremos também que essa função inicial se modificou e que novas funções passaram a existir? (1981, p.12)

Quanto à separação das duas disciplinas, talvez nunca cheguemos de fato a um lugar de definição absoluta entre arte e *design*. E quem sabe, nem devamos. Podemos considerar que seja mais interessante e proveitoso assumir que, embora existam algumas diferenças, tanto estilísticas quanto de escopo, ambas se entrelaçam e quase sempre haverá espaço para que dialoguem entre si.



Figura 44 – Gavetas incômodas. Madeira, plástico e barbante. 2017
Coleção Inutilitários. Fabio Freixeda

A arte existe porque a vida não basta.

Ferreira Gullar

Temos a arte para não morrer da verdade.

Friedrich Nietzsche

Referências

- BEITZ, Michael. _____. Estados Unidos, [20--]. Disponível em: <<https://www.michaelbeitz.com>>. Acesso em 10 de jun. 2017
- BOLSA DE ARTE. **Rubem Grilo em Fortaleza**. Ceará, [20--]. Disponível em: <<http://www.bolsadearte.com/oparalelo/rubem-grilo-em-fortaleza>> Acesso em: 11 de nov. 2017
- BOYD, Clarke. **Here's a designer who makes objects, and people, uncomfortable**. [S.l.], 2014. Disponível em: <<https://www.pri.org/stories/2014-04-16/heres-designer-who-makes-objects-and-people-uncomfortable>>. Acesso em 10 de jun. 2017
- CARELMAN, Jacques. **Catálogo de objetos Inviáveis**. França. 2011. Disponível em: <<http://impossibleobjects.com/jacques-carelman>> Acesso em: 11 de ago. 2017
- ECO, Humberto. **A obra aberta**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2003
- ECO, Humberto. **A definição da Arte**. Rio de Janeiro, RJ: Elfos, 1995
- FISCHER, Ernst. **A necessidade da Arte**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar Editores, 1981
- GABINETE DE CURIOSIDADES. **Rubem Grilo xilogravuras: ferramentas, objetos imaturos, aparelhos de precisão e outras inutilidades**. Porto Alegre, 2012. Disponível em: <<http://gabinetedecuriosidades.blogspot.com.br/2012/08/rubem-grilo-xilogravuras-ferramentas.html>> Acesso em: 11 de nov.2017
- GUERRA, Anne. **The Uncomfortable by Katerina Kamprani**. [Barcelona], 2014. Disponível em: <<http://www.lamondamagazine.com/en/katerina-kamprani/>>. Acesso em 10 de jun. 2017
- GROPIUS, Walter. **Bauhaus: Novarquitectura**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2004
- ITAÚ CULTURAL. **Rubem Grilo**. [São Paulo], 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa1921/rubem-grilo>> Acesso em: 11 de nov. 2017