

14º Congresso Brasileiro de Design: As ressonâncias entre reprodução e aspectos visuais na expressão manual e digital do design

14th Brazilian Congress on Design Research: The resonances between reproduction and visual aspects in the manual and digital expression of design

CATAPAM, Leandro Tadeu; Doutorando em Design; Universidade Federal do Paraná

leandrocatapam@gmail.com

Neste artigo é apresentada uma reflexão a partir de duas frentes teóricas sobre aspectos visuais e reprodução, advindas da arte e da filosofia, com a intenção de analisar seus respectivos impactos numa situação de ensino e aprendizagem no design, amplificando o potencial formativo de estudantes na área. Por meio da revisão de literatura das teorias escolhidas, busca-se ilustrar como pode se dar as ressonâncias entre as premissas revisadas e a complexidade das situações de ensino no campo, especificamente relativas ao contexto das expressões manuais e digitais e suas respectivas ferramentas. O objetivo é perceber como a elaboração do conhecimento no ensino do design pode ser enriquecida por reflexões que impactam as possibilidades práticas na área, aprofundando sua dimensão epistemológica.

Palavras-chave: Ferramentas; Design; Ensino.

This article presents a reflection from two theoretical fronts on visual aspects and reproduction, arising from art and philosophy, with the intention of analyzing their respective impacts on a teaching and learning situation in design, amplifying the training potential of students in the area. . Through a literature review of the chosen theories, we seek to illustrate how resonances can occur between the revised premises and the complexity of teaching situations in the field, specifically related to the context of manual and digital expressions and their respective tools. The objective is to understand how the elaboration of knowledge in the teaching of design can be enriched by discursive reflections that impact the practical possibilities in the area, deepening its epistemological dimension.

Keywords: Tools; Design; Teaching.

1 Introdução

A partir da justaposição de duas argumentações sobre linguagem e expressão, intenta-se estabelecer nesse artigo as correspondências entre os questionamentos do artista Marcel Duchamp à arte retiniana ou puramente visual e os posicionamentos de Walter Benjamin sobre a reprodutibilidade técnica na expressão artística. A partir dessas correlações é integrada uma discussão sobre como o design gráfico pode receber desdobramentos delas, no que diz respeito ao ensino dentro do campo. Ao relacionar as expressões manuais e digitais sob a perspectiva das argumentações de Duchamp e Benjamin, é proposto um exemplo de recurso didático a partir destas reflexões.

Assim, o problema de pesquisa é sintetizado por meio da seguinte pergunta: como a investigação de paralelos discursivos no campo da arte e da filosofia podem trazer ao ensino do design gráfico possibilidades de aplicação que amplifiquem a experiência e a aprendizagem dos estudantes na área?

Para o desenvolvimento a partir do problema, foi escolhido uma metodologia que se aproxima do método de pesquisa básico (não aplicado) de revisão de literatura, em que as perspectivas de Marcel Duchamp e Walter Benjamin são revisadas. O objetivo não foi propriamente gerar uma teoria específica mas, sim, indicar como o contexto teórico e prático do ensino do design pode ser enriquecido pelas frentes artístico/filosóficas escolhidas. Como a característica do método em pesquisa básica envolve, principalmente, a delimitação de conceitos e premissas chave, acredita-se que, a partir dessa investigação, seja possível amplificar a abordagem de ensino no design gráfico, melhor integrando os aspectos manuais e digitais por meio da essência reflexiva sugerida pelos autores de base.

Em continuidade, a análise de resultados de uma situação de ensino no design, serve para exemplificar como as argumentações escolhidas podem ser identificadas e articuladas enquanto prática de ensino. Esta exemplificação é essencial para estabelecer as ressonâncias entre as bases estudadas e o objetivo do estudo.

Dessa forma, o artigo é dividido em cinco etapas em que, primeiramente, é apresentada a revisão do texto “Marcel Duchamp ou o Castelo da Pureza”, de Octavio Paz (originalmente publicado em 1968), com o objetivo de caracterizar a crítica à pintura puramente visual, também chamada pelo artista de retiniana. Esse enfoque visa aprofundar a percepção de como a proposta artística de Duchamp é estruturada, enquanto conceito e forma.

A seguir, a revisão do texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (versão inicial escrita nos anos 30), de Walter Benjamin propõe destacar os principais aspectos da reprodução enquanto parâmetros às formas de produção visual e suas implicações nas linguagens. Essa obra apresenta um aspecto essencial ao estudo, por levantar questionamentos que, apesar de serem essencialmente relacionados à arte, também se referem ao design, principalmente pela ideia de produção seriada.

Na sequência dos procedimentos metodológicos, optou-se pela descrição de um relato de experiência, advindo dos resultados de uma atividade aplicada em disciplina eletiva do curso de Design da PUC-PR, com a intenção de identificar as possíveis ressonâncias entre as premissas estudadas e uma situação de ensino e aprendizagem na área.

A partir desse encadeamento, é proposta uma discussão relacionando as frentes investigadas e o design gráfico, integrando aspectos resultantes da análise da situação de ensino e a

possibilidade aplicada do estudo. Essa etapa de síntese contribui para o estabelecimento das ressonâncias almejadas, reforçando o impacto das perspectivas conceituais escolhidas.

Já a conclusão versa sobre como os modos de produção manual/digital e as ferramentas referentes a eles, podem receber impacto de reflexões oriundas de outras áreas, amplificando a experiência de ensino dentro do campo. Como finalização da metodologia aplicada, a conclusão traz indicações para a resposta do problema de pesquisa aqui proposto, além de empenhar-se em estimular novas possibilidades de estudo dentro desse mesmo viés.

2 Marcel Duchamp e o castelo da pureza

Marcel Duchamp é comumente associado ao movimento moderno Dadá, muito embora sua expressão possa ultrapassar essa classificação pela abrangência discursiva e filosófica de sua produção.

Como exemplo dessa amplitude, destaca-se a contextualização do trabalho de Duchamp, escrita por Paz (1990, p. 7), sintetizando sua obra como a “própria negação da moderna noção de obra.” Nesse sentido, o autor investiga a crítica de Duchamp à pintura-pintura, composta de aspectos olfativos (odores das tintas) e retinianos (puramente visuais) e a defesa da pintura-ideia, que se distancia de aspectos apenas sensoriais e, de uma certa forma, óbvios e de fácil acesso.

Assim, a pintura-ideia exige uma participação ativa do observador na construção interpretativa, posicionando de outra maneira o ato de contemplação e sua possível passividade. Essa argumentação impacta vários elementos da expressão artístico/visual, inclusive os meios de produção, pois para Duchamp a concepção de obra ultrapassa as características de execução que parecem ser secundárias na sua percepção.

Dessa forma, conforme a análise de Paz (1990), é claro seu interesse na linguagem como instrumento intelectual, seja para construir ou destruir significados. Nesse viés, a pintura é enquadrada como filosofia e não como objeto de estudo, combinando elementos verbais, plásticos e mentais. É o caso da obra *O Grande Vidro* ou *A noiva despida pelos seus celibatários*, mesmo, em que “pintura da Crítica e crítica da Pintura” convergem numa “obra voltada sobre si mesma, empenhada em destruir aquilo mesmo que cria” (PAZ, 1990, p.47).

Duchamp constrói essa representação como uma aparição única, uma projeção de uma realidade invisível, figurada supostamente como uma noiva nessa obra: uma aparência que se ausenta à percepção do observador, uma alegoria reflexiva e, ao mesmo tempo, reproduzível como um pensamento (PAZ, 1990).

Essa dissociação entre forma e conteúdo articula os significados pretendidos pelo artista e gera uma independência nos aspectos produtivos da arte, desviando-se da alta habilidade na execução técnica, para voltar-se aos mecanismos e seus elementos antinaturais.

Nesse sentido, Duchamp intenta retirar a credibilidade das vanguardas enquanto inovação e experimentação, por acreditar que elas promovem uma desvalorização das ideias. No entanto, isso é paradoxal, pois ele sempre demonstrou um grande interesse nos fenômenos formais e suas expressões, como no caso das imagens ópticas e em movimento.

Segundo Paz (1990), a dualidade entre forma e conteúdo em Duchamp aponta à unidade para bifurcar-se novamente, pois se a arte pode ser desvalorizada enquanto ofício manual e formal, também pode ser ironizada enquanto ideia e conteúdo. Para o autor, a consciência dessa circularidade nas expressões visuais é um traço característico do pensamento duchampiano,

manifesto desde os *ready-mades* (objetos prontos e situados artisticamente) até os experimentos entre imagem e movimento, observados na obra *Nu Descendo uma Escada* (1912).

Figura 1 – O Grande Vidro, título original: *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même (Le Grand Verre)*. Marcel Duchamp, 1915-1923



Fonte: <https://museuvirtual.com.br/items/show/6> (2022)

Assim, Duchamp apresenta uma atitude diante das máquinas, um propósito não de “pintar como uma máquina, mas servir-se das máquinas para pintar” (PAZ, 1990, p.16). E, muito embora ele critique a mecanização do mundo em sua época, é nítido seu interesse em investigar os antimecanismos e a imprevisibilidade deles.

De forma paradoxal, Duchamp se posiciona assumindo a contradição entre o resgate de uma pureza representacional e a possibilidade de concebê-la por meio de mecanismos impuros ou até mesmo reprodutíveis. Observa-se, então, que ele quer conceber a circularidade, mas ultrapassando as dualidades e indeterminando direções, paralelamente ao embasamento de significados.

Esta aparente contradição, manifesta especialmente na obra *O Grande Vidro*, é analisada por Paz (1990) como a inserção do subjetivo na ordem do objetivo, estruturando o eixo de sua crítica ao moderno enquanto ironia e subjetividade e o conceito de ver-através-de: o ver através de um vidro, de uma mediação, de uma lente que conduz o olhar.

Para melhor esclarecer tais pontos, é possível acompanhar a interpretação sógnica de Paz (1990), a partir da observação da obra. Alguns pontos podem ser destacados, com a finalidade de deixar mais clara a argumentação do artista. A primeira delas diz respeito à questão do enfraquecimento das simbologias em contraponto à despretensão dos signos.

Os símbolos perderam sentido à força de serem tantos e tão contraditórios. Por outro lado, os signos são menos ambiciosos e mais ágeis: não são os emblemas de uma ‘concepção do mundo’ mas peças móveis de uma sintaxe. [...] os signos (e os símbolos) mudam de sentido e de gênero

conforme sua posição no contexto. Por si sós não significam: são elementos de uma relação (PAZ, 1900, p.76).

Este ponto sintetiza como se dá a aplicação da concepção duchampiana da pintura-ideia. Por meio de atribuições sígnicas relativas à água, ar, gás e nuvem, Duchamp constrói uma abstração em que a Noiva é expressa como uma representação mecânica imaginária. Outros elementos e personagens são articulados, tais como os solteiros, a cascata, o moinho d'água, a Via Láctea, citados por Paz (1990) como elementos constitutivos de uma aparência alegórica.

Em relação à constituição da obra, ressalta-se a idealização da experiência do público pelo artista. Pode-se dizer que ela foi concebida em dois momentos distintos e complementares: o primeiro é o descrito até então, denominado de O Grande Vidro e que basicamente é composto por meio de signos abstratos, segundo Paz (1990).

O segundo é a obra chamada *Etant donnés* (1946-1966), em que o observador se transforma de um codificador de signos para uma testemunha ocular dos temas da obra, por meio de uma pequena abertura numa porta.

Entre estes dois há a presença de um livro intitulado Caixa Verde (1934), em que Duchamp explica todos os detalhes da obra, como uma espécie de manual de instruções “que nos ensinam o manejo e o funcionamento das máquinas” (PAZ, 1990, p.34). O autor define então O Grande Vidro como uma manifestação no “modo mecânico-irônico” em que esquemas, mecanismos e diagramas se apresentam como um enigma, definindo uma obra de arte “que não se contempla, mas sim que se decifra” (PAZ, 1990, p.63).

Já em *Etant Donnés*, também conhecida como Conjugação pelo seu nome duplo (1. A queda d'água/ *la chute de l'eau*; 2. Gás de iluminação/ *le gaz d'éclairage*), temos o realismo da cena de uma mulher nua deitada sobre a relva, “um espetáculo em que alguém se vê vendo algo” (PAZ, 1990, p.82), em virtude da condição de *voyeur* espiando através de uma fenda na porta.

Figura 2 – *Etant donnés*: (1) *la chute de l'eau*; (2) *le gaz d'éclairage*, de Marcel Duchamp, 1946-1966



Fonte: o autor a partir de <https://www.nytimes.com/2009/08/28/arts/design/28duchamp.html> e <https://www.philamuseum.org/exhibitions/324.html?page=2> (2022)

Nesse estudo, o objetivo não é explicar na íntegra a complexidade estrutural das obras citadas, mas o que chama a atenção é como Duchamp transita do abstrato ao concreto, como se um fosse a tradução do outro, numa relação mútua de correspondência circular e ressonante.

Dessa forma, com essa breve descrição percebe-se como Duchamp coordena os elementos visuais de diversas maneiras, com uso de técnicas híbridas que resumem a sua produção. Paz (1990) descreve essa característica:

A Conjuração é uma combinação de materiais, técnicas e formas artísticas diversas. No que se refere aos primeiros: uns foram levados à obra sem nenhuma modificação – os raminhos sobre que se estende o nu, a velha porta trazida da Espanha, a lâmpada de gás, os tijolos – e outros foram modificados pelo artista. Não menos variadas são as técnicas e as formas de expressão artística: iluminação artificial e o ilusionismo teatral da cena; a ação do invisível motor elétrico que evoca as técnicas de fabricação de brinquedos mecânicos; a fotografia, a pintura propriamente dita e ainda a decoração de vitrines (PAZ, 1990, p.72).

Logo, além de explicar seu processo de concepção, Duchamp integra uma importante reflexão sobre as diferentes formas de produção sónica, as funcionalidades enquanto comunicação e o eixo central de idealização, aliando aspectos abstratos e concretos. No próximo tópico, é abordado como o conceito de reprodutibilidade nas expressões visuais, estudado por Benjamin (1987), apresenta relações com os conceitos de Duchamp.

3 Walter Benjamin e a reprodutibilidade

Em seu texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (1987) investiga o conceito de reprodução inserido na arte, posicionando a autenticidade da aura, definida por ele como a expressão singular, única e irrepetível de uma obra. Nessa perspectiva, ele explora a produção serial e o valor de culto e exposição, caracterizando-os a partir da expressão da fotografia e do cinema. Ao justapor autenticidade e reprodutibilidade, Benjamin exemplifica a destruição da aura, contudo estabelece como ela é verdadeiramente instaurada a partir do valor de eternidade e perfeição das obras reprodutíveis, trazendo uma maior eficácia à arte contemporânea. Partindo de exemplos comparativos ao movimento Dadaísmo e o camundongo Mickey, Benjamin aborda a destruição consciente da aura nas produções artísticas e como isso se relaciona aos aspectos sociais e políticos, mesmo enquanto expressão simbólica e estética.

A primeira versão do texto é composta de 19 itens, sendo os mais importantes os que explicam a reprodutibilidade técnica, a autenticidade e a destruição da aura, além dos recursos expositivos do cinema e da fotografia como ferramenta estética e conceitual, favorecendo a proliferação de tendências sociais controladoras. Assim, Benjamin estabelece um foco investigativo que se volta a como estes elementos podem escapar à esfera da arte para tornarem-se uma ferramenta de dominação.

Seu objeto de estudo refere-se ao paradoxo entre autenticidade e reprodução e como os resultados complexos dessa análise impactam a percepção social e política nas sociedades. Ao desmistificar a reprodução na obra de arte e inseri-la como ponto essencial na expressão da gravura (matriz/reprodução) e também nos trabalhos dos copistas, Benjamin estabelece sua problematização. Ao contrário de criminalizar a reprodução frente à originalidade, enfoca as possibilidades de entendimento da fotografia e do cinema por meio de seu viés transformador e ao mesmo tempo alienante. Para o autor, a reprodução não deve ser um problema para a arte, mas pode se tornar um quando tais técnicas conceituais e estéticas se unem às dimensões políticas autoritárias.

Seu objetivo principal é apresentar como a reprodução, apesar de destruir a ideia de único e singular da aura, traz novos modos de expressão à arte. Assim, a organização do texto gera uma cobertura de vários fenômenos reprodutíveis, tanto na história da arte moderna como na expressão de personagens de grande apelo popular.

Os conceitos sobre arte e reprodução são explorados por Benjamin (1987) como elementos de construção dos modos de ver e sua diversidade de aspectos. Por fim, como já mencionado, o autor direciona estas análises ao campo discursivo da política e seus impactos sociais, indicando como a estetização inserida nesse contexto pode produzir impactos na condução e controle dos seres humanos em sociedade.

Ao já estudar a aura em um texto anterior a esse, intitulado Pequena história da fotografia (1987), nota-se a transição de um levantamento de dados sobre a diversidade de aspectos de uma técnica para um posicionamento contundente sobre a reprodução. Paradoxalmente, o autor a estabelece como um elemento de originalidade, por ater-se não necessariamente à viabilização do conteúdo artístico, mas como algo preocupante ao se instalar em contextos políticos, promovendo sua estetização.

O estudo deste texto demonstrou-se como uma possibilidade de relação ao livro de Paz (1990), abreviado no tópico anterior, pois a postura de Duchamp, confrontando a pintura retiniana (e porque não dizer aurática), apresenta nuances do reposicionamento sobre os conceitos de autenticidade e reprodução tratados por Benjamin (1987). Muito embora o Dadaísmo seja comentado num tópico desse mesmo texto, verificou-se uma indicação a como expandir os argumentos sobre as especificidades estéticas de reprodução do real ou de instrumentos mediadores para tal fim.

Dessa maneira, o design configura-se como um campo em que tais dinâmicas são propícias à análise, em diversos aspectos como a expressão estética e seus instrumentos mediadores. Ao analisar o contexto atual, observa-se que ainda o talento manual e suas habilidades requeridas, pode sobrepor-se às expressões digitais, encaradas como facilmente reprodutíveis. Nesse sentido, a leitura de Benjamin (1987) e Paz (1990), levam a refletir sobre as ferramentas e instrumentos na expressão do design, seu caráter mais ou menos aurático frente à reprodutibilidade e o impacto no ensino da área.

Na próxima etapa, é apresentado um relato de experiência visando analisar os resultados de uma das atividades aplicadas, num contexto de disciplina experimental e eletiva do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, PUC-PR.

4 Relato de experiência em atividade do curso de design

O curso de Design da PUC-PR apresenta oportunidades de estudo em disciplinas eletivas que auxiliam em diversos níveis os estudantes, desde a especificidade de práticas e aprofundamento de conteúdos até experimentações imersivas.

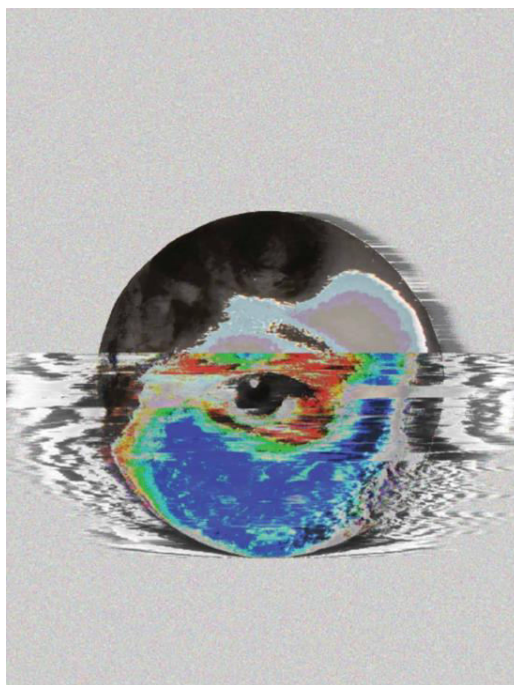
Nesse contexto, optou-se em analisar uma disciplina ministrada pelo autor e inicialmente denominada *Handmade Digital* e, posteriormente, Produção Gráfica, em que os participantes têm a oportunidade de produzir registros visuais que mesclam técnicas manuais e digitais. Ao contrário da comum caracterização da produção gráfica como estudo dos processos e gerenciamento de impressão, nessa disciplina a essência é minimizar a polarização entre os

modos de produção e as ferramentas disponíveis, sejam as conhecidas como analógicas¹ ou manuais e o instrumental digital em softwares e equipamentos como escanêrs (equipamentos de digitalização de imagens) e impressoras.

A experiência na disciplina não é condicionada ao nível de prática no contexto analógico ou digital e, por ser eletiva, reúne estudantes de diferentes períodos. A falta de um nível que os unifique é algo positivo, pois as experimentações abrem um número de possibilidades acrescidos pelo comportamento individual dos alunos e alunas diante delas.

Para o relato de experiência nesse estudo, foi analisado um dos trabalhos que versa sobre a produção de uma imagem *glitch*² ou que apresente elementos do acaso, erro inesperado ou provocado pelo realizador.

Figura 3 – Experimentação com arquivo de imagem em software de áudio Audacity, Lucas Estevão, 2021



Fonte: o autor, a partir de entregas da disciplina experimental Produção Gráfica, curso de Design da PUC-PR, (2021)

A primeira relação aos temas aqui investigados é sobre os questionamentos de Duchamp no que concerne à execução técnica das obras, pois, assim como na pintura-ideia, há uma desconexão entre a representação visual e as habilidades de produção.

¹ Para o historiador Franco Junior (2008), o pensamento analógico busca semelhança entre seres, coisas e fenômenos e se estabelece de forma síncrona com elementos similares, paralelos e que se misturam. Nessa definição, um pictograma de tesoura num software, representaria a analogia do ato de cortar com tal instrumento. No entanto, atualmente, o termo analógico é associado às execuções manuais, opondo-se ao que é feito no computador.

² Gazana (2016) define o *glitch* como um desdobramento estético da arte digital contemporânea, tendo como base os termos *tilt*, *bug*, *failure*, *fault*, *error*, *mistake*, todos com alguma relação à instabilidade ou o erro em algum sistema. “[...] definido como um resultado inesperado de um mau funcionamento, um erro, um defeito, uma falha. Está associado ao significado de problema, sendo usado para definir uma situação de quando algo errado acontece, um resultado imperfeito (GAZANA, 2014, p.68-69).

Nessa atividade, observou-se um primeiro momento de ruptura conceitual nos estudantes, no que tange ao aspecto visual na produção do design gráfico e a construção da ideia. Numa experiência *glitch*, o resultado visual é indireto e não apresenta regularidade, ou seja, indireto por ser obtido a partir de uma provocação de erro e irregular por ser fragmentado, ilegível e nem sempre associado aos conceitos relativos ao belo.

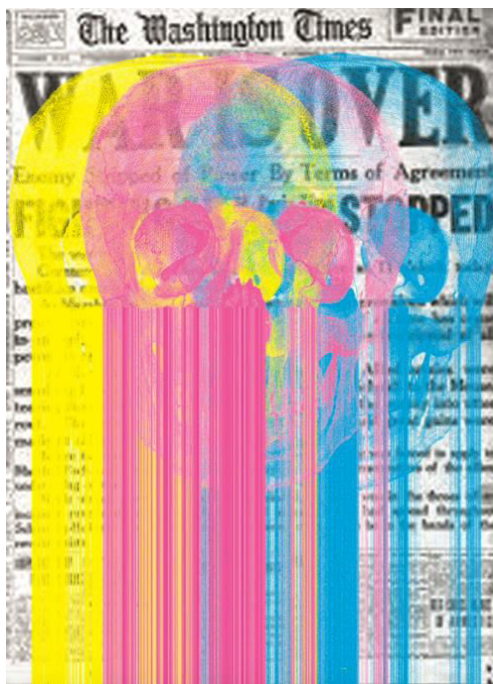
Uma outra constatação interessante é que, em alguns resultados em *glitch* produzidos de forma manual ou digital, há também a simulação do erro dos sistemas. Essa forma de expressão converge com a ideia analisada por Paz (1990, p.86) sobre a “circularidade da operação visual” em Duchamp, descrita como uma tentativa de minimizar a dualidade ou a oposição nos limites de expressão, intercambiando construções sígnicas e técnicas de representação.

Um ponto importante a ser resgatado da análise de Paz (1990) sobre o ato criativo em Duchamp é a menção aos deuses gregos e suas múltiplas atribuições de personalidade. Ao fazer uso dessa comparação, o autor explica como pode se dar essa circularidade:

Divindades que sem cessar se desdobram e refletem, deuses reflexivos que vão de si mesmos a si mesmos, Jano e Diana são a circularidade do desejo mas mesmo assim a do pensamento, unidade que se bifurca, dualidade que persegue a unidade para bifurcar-se de novo (PAZ, 1990, p.90).

No contexto do ensino em design isso indica um forte recurso de como é possível estabelecer registros visuais por meio de múltiplas formas, alicerçando uma autonomia criativa no pensamento do estudante.

Figura 3 – Experimentação com uso de técnicas de *colorplanes* (planos de cor) e *single row* (linhas de pixels), simulando erros de registro no software Photoshop, Marina Maziero, 2021



Fonte: o autor, a partir de entregas da disciplina experimental Produção Gráfica, curso de Design da PUC-PR, (2021)

Já em relação ao texto de Benjamin e a reprodutibilidade técnica, a atividade de produção de uma imagem *glitch*, traz a essência da quebra da aura e, paradoxalmente, o estabelecimento dela. Primeiramente, porque ela é conduzida pelo realizador e não propriamente executada por ele, numa acepção tradicional de criação de imagens. E, no segundo aspecto, as imagens são únicas quando se testam as possibilidades de erros que podem ou não se repetir, isto é, a pessoa produz situações em que o erro aparece no sistema, replicando essa predefinição. E isto se dá, mesmo naqueles que simulam um erro digital de forma analógica ou manual, pois partem de uma caracterização de outra ordem de execução, sobrepondo os modos de produção.

Essa flexibilização pode promover um impacto no pensamento dos estudantes, indo além das habilidades técnicas para a criação gráfica, o que pode resultar numa forma mais ampla de se conectar ao instrumental de viabilização de ideias.

Outro aspecto relevante refere-se à questão do elemento reprodutível ou do modo de produção digital que fornece inúmeras possibilidades. Nessa perspectiva, a experiência *glitch* promove uma flexibilização nas formas de execução, pois ao mesmo tempo que ela é passível de reprodução, também pode apresentar aura, no sentido de aparição única e irrepetível, conforme a abordagem de Benjamin (1987). Em resumo, o reprodutível produzindo a aura e a ideia tornando-se independente e mais importante que o modo de produção.

Dessa forma, Duchamp e Benjamin podem servir de base para o entendimento de uma situação de ensino e aprendizagem no design. No próximo tópico, é proposta uma discussão relacionando as frentes investigadas e os recursos de produção da imagem no design gráfico, visando embasar práticas de ensino na área que amplifiquem a abrangência do campo.

5 Discussão

A análise de Paz (1990) apresenta-se como um viés de compreensão para entender como a produção de Duchamp traz vários conteúdos reflexivos que vão além da caracterização associada ao *nonsense* ou sem sentido. As rupturas e negações que ele postula podem auxiliar o entendimento das movimentações conceituais e práticas no campo do design.

Essa análise serve de instrumento conceitual para melhor compreender tais movimentações, por exemplo, no que diz respeito ao enfraquecimento dos lemas modernistas e sua respectiva interpretação canônica³ no design contemporâneo.

E, além disso, há a possibilidade de aplicação nas práticas de ensino na área, conforme o relato de experiência aqui descrito. Como o design não tem suas bases epistemológicas desenvolvidas unicamente pelo seu exercício, isso pode ser útil ao desenvolvimento de outros estudos que contemplem perspectivas conceituais não diretamente ligadas ao campo.

³ A conhecida afirmação 'A forma segue a função', proferida por Louis Sullivan, de diversas formas e em diferentes momentos, é pontuada por Paim (2000) no sentido de que hoje ela poderia significar somente que a boa forma se adequa à função de modo racional e objetivo, mesmo que ele comentasse que essa relação seria múltipla e inexata. A postura de Mies Van der Rohe citada por Peixoto (2006) revela que em seu trabalho não havia espaço para o elemento artesanal, improvisado ou ornamental. Isso deu base ao surgimento do lema 'Menos é mais', no entanto, a adoção de máximas provenientes da arquitetura e aplicadas de forma direta como cânones tendem a se enfraquecer atualmente, pois prejudicam a abrangência do design.

Dessa forma, a proposta de reflexão sobre a “circularidade da operação visual” (PAZ, 1990, p. 86) no design gráfico, tem a intenção de minimizar a dualidade ou a oposição nos seus limites, relacionando ideias e técnicas múltiplas de representação.

Ao representar por meio da articulação de signos de diversos níveis, Duchamp define uma participação mais íntegra do observador, no sentido de exigir sua presença física e intelectual. Tal presença ultrapassa os limites da contemplação estética, pois exige um elemento ativo contrário à passividade.

Na atividade sobre o *glitch* aqui apresentada, nota-se os ecos dessa possibilidade não somente no observador do resultado como também no processo do realizador, em que a representação visual se desprende das habilidades técnicas.

Essa autonomia nos processos de concretização, em prol de uma possibilidade de ideação enriquecida, traz ao design uma oportunidade reflexiva sobre os modos de produção, aqui identificados como um viés possível de ampliação da aparente dualidade entre o manual e o digital.

Logo, o problema parece não estar apenas no uso de computadores ou no retorno às manualidades, mas antes na criação de fórmulas e preceitos sobre o pensamento do designer e sua utilização.

O uso de ferramentas de ponta ou o recuo às formas básicas de expressão se apresentam como um sintoma da realidade cambiante inerente ao campo, que não é problemática, a não ser quando busca ditar o que é mais adequado às possibilidades de resolução.

O estudo de Duchamp e suas formas de ideação podem impactar a articulação de signos pelo designer por meio da diversidade proposta. Já no contexto de Benjamin (1987) sobre a reprodutibilidade, se extrai um pensamento sobre o perfil aurático que muitas produções em design parecem assumir na contemporaneidade, seja em virtuosismo de execução ou na expressão estética de tendências.

Outro detalhe que Benjamin (1987) aponta é a desmistificação da reprodução como expressão visual de ideias, elemento que pode aparecer no design gráfico, relativo ao único e inimitável a partir de uma destreza singular por parte do realizador.

Novamente, ressalta-se que os aspectos referentes ao ensino do design e sua subsequente prática, não devem ser eliminados ou tratados como menores e, sim, como elementos que fazem parte de uma conjugação de correspondências que não precisam se fechar num núcleo limitado de possibilidades.

Assim, o design pode partir de reflexões de campos paralelos para melhor embasar e compreender seus recursos de ensino e aprendizagem, principalmente no contexto de disciplinas que busquem a experimentação e o amadurecimento do participante.

6 Conclusão

Ao escolher uma abordagem artística, amparada pela filosofia, buscou-se estabelecer um exemplo de como o design pode analisar conceitos e práticas, não como uma mera aplicação direta do que há em outras áreas, mas antes como motes reflexivos para potencializar as situações de ensino em seu contexto.

Assim, compreender a crítica de Duchamp à pintura retiniana e sua defesa à pintura-ideia, pode suscitar discussões sobre os processos de execução no design e a relação entre as ideias

veiculadas por eles e seus respectivos processos de concepção. Ao isolar a questão representativa da arte e suas habilidades técnicas, Duchamp aponta para um lugar de maior importância. Relacionando-o à argumentação de Benjamin, se conclui que o registro visual no design gráfico ultrapassa os aspectos reprodutíveis ou de execução, ou seja, se o design gráfico for analisado apenas pela qualidade técnica do resultado, ou se ele faz uso de ferramentas que comprovam a excelência na concretização, isso pode ser apenas uma forma de estetizar conteúdos.

Essa camuflagem pode até não ser totalmente prejudicial, mas pode mascarar a abrangência da área enquanto ensino, aprendizagem e prática profissional. Isto posto, a proposta de circularidade na produção de imagens aqui estudada pode ajudar a alternar momentos de bifurcação e tendência à unidade, articulando os modos analógicos e digitais de produção.

Longe de ser uma pretensão voltada aos métodos ou aplicações, a reflexão proposta por meio das frentes conceituais e do relato de experiência apontam para uma tentativa de mapeamento dentre as situações de ensino e aprendizagem no campo, diversificando-o. Entender como o design gráfico contemporâneo lida com as manualidades e os aspectos digitais pode suscitar outras discussões sobre as dualidades que limitem a abrangência da área enquanto pesquisa, ensino e prática profissional.

7 Referências

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura: Obras escolhidas, Vol. 1. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987a. p. 165–196.

. **Pequena história da fotografia**. In: _____. Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura: Obras escolhidas, Vol. 1. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987b. p. 91–109.

DUCHAMP, M. **Nu descendo uma escada, nº 2**. 1912. Óleo sobre tela, 147 × 89,2 cm. Título original: Nu descendant un escalier nº 2.

_____. **A noiva despida pelos seus solteiros, mesmo**, ou, O grande vidro. 1915–1923. Óleo, verniz, folha de chumbo, fios de chumbo e poeira entre dois painéis de vidro, 277,5 × 175,9 × 8,6 cm. Título original: La Mariée mise à nu par ses célibataires, même.

FRANCO JR, H. Modelo e imagem. O pensamento analógico medieval. *Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre | BUCEMA [Online]*, Hors-série nº 2 | 2008, Online desde 28 de fevereiro de 2009, acesso em 17 de agosto de 2020. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/cem/9152>> ; DOI: <<https://doi.org/10.4000/cem.9152>>

GAZANA, C. Glitch: a arte visual do erro digital. In: **Poéticas Visuais**, Bauru, v 5, n. 1, p. 67-82, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/30463590/Glitch_a_arte_visual_do_erro_digital_Glitch_the_visual_art_of_the_digital_error Acessado em fevereiro de 2022.

_____. **Glitch Art: uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes), Universidade Estadual Paulista, UNESP, São Paulo, 2016. Disponível em: < <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/136255> > Acessado em fevereiro de 2022.

PAIM, G. **A beleza sob suspeita: o ornamento em Ruskin, Lloyd Wright, Loos, Le Corbusier e outros**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

PAZ, O. **Marcel Duchamp**: ou o castelo da pureza. Tradução de Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Editora Perspectiva, 1990.

PEIXOTO, M. S. **A sala bem temperada**. Interior Moderno e Sensibilidade Eclética. Tese (Doutorado em Arquitetura) – PROPAR, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/8085>> Acessado em fevereiro de 2022.