

HISTÓRIA DA ARTE: o século XIX

Tópico 13

ARTE . VISUAL . ENSINO
Ambiente Virtual de Aprendizagem

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

*Relações entre Arte, Indústria e
Tecnologia.*



Cursos de Artes Visuais
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

**ARTE
VISUAL
ensino**

Desde o surgimento das primeiras imagens, há mais ou menos 30.000 anos, elas eram feitas apenas pelas mãos humanas e dependiam exclusivamente de suas habilidades cognitivas e manuais, portanto: psicomotoras.

Entretanto, a ideia de produzir imagens de maneira mais rápida e eficiente foi sempre um desafio e um estímulo para o desenvolvimento de técnicas e de invenções importantes.

As habilidades manuais humanas possibilitaram a construção de instrumentos e ferramentas capazes de potencializar tais habilidades e também ampliar a capacidade para projetar aparelhos e máquinas mais complexas destinadas aos mais diversos fins, em geral, pragmáticos, o que não significa que tais aparelhos, máquinas e processos não pudessem ser usados no campo da Arte Visual.

O desenvolvimento da capacidade de projetar se refere à possibilidade de criar meios, instrumentos, aparelhos, máquinas, sistemas, processos de adaptar, transformar e prever resultados, ou seja, antecipar algo que só se concretizará no futuro. Uma boa parte deste processo depende da capacidade criadora e criativa, da organização prévia de ações que irão acontecer *à posteriori*.

Grande parte da capacidade projetiva em Arte Visual foi amparada, em parte, pelo Desenho: a habilidade de dar visibilidade às ideias. Originariamente Desenhar se referia à possibilidade de representar ou imitar algo visível, depois se tornou um recurso para dar visibilidade a algo: inventar, criar e também projetar, antever, antecipar resultados que, num primeiro momento, só existiam na sua mente, na imaginação.

Assim, pode-se dizer, que Desenhar era, além de conhecer, projetar, ver adiante. Assim o Desenho foi associado à capacidade de projetar, ir além da constatação das coisas, mas projetar coisas. O conceito de *Dessein*, que em francês é traduzido por *Propósito*, desígnio foi o que, mais tarde, gerou *Design*. Esta capacidade foi bastante utilizada pela humanidade, especialmente a partir do momento que as primeiras civilizações se organizaram e passaram a programar suas ações no tempo, no espaço e na materialização de objetos, coisas e produtos.

A “*Geo-Metria*”, a medição da terra, esteve presente em grande parte dos processos construtivos das grandes civilizações da humanidade, basta recordar as conquistas técnicas do Egito, da Grécia e Roma, por exemplo. Sem constituir um processo de desenho racional ou racionalizado não seria possível construir monumentos como os que foram realizados.

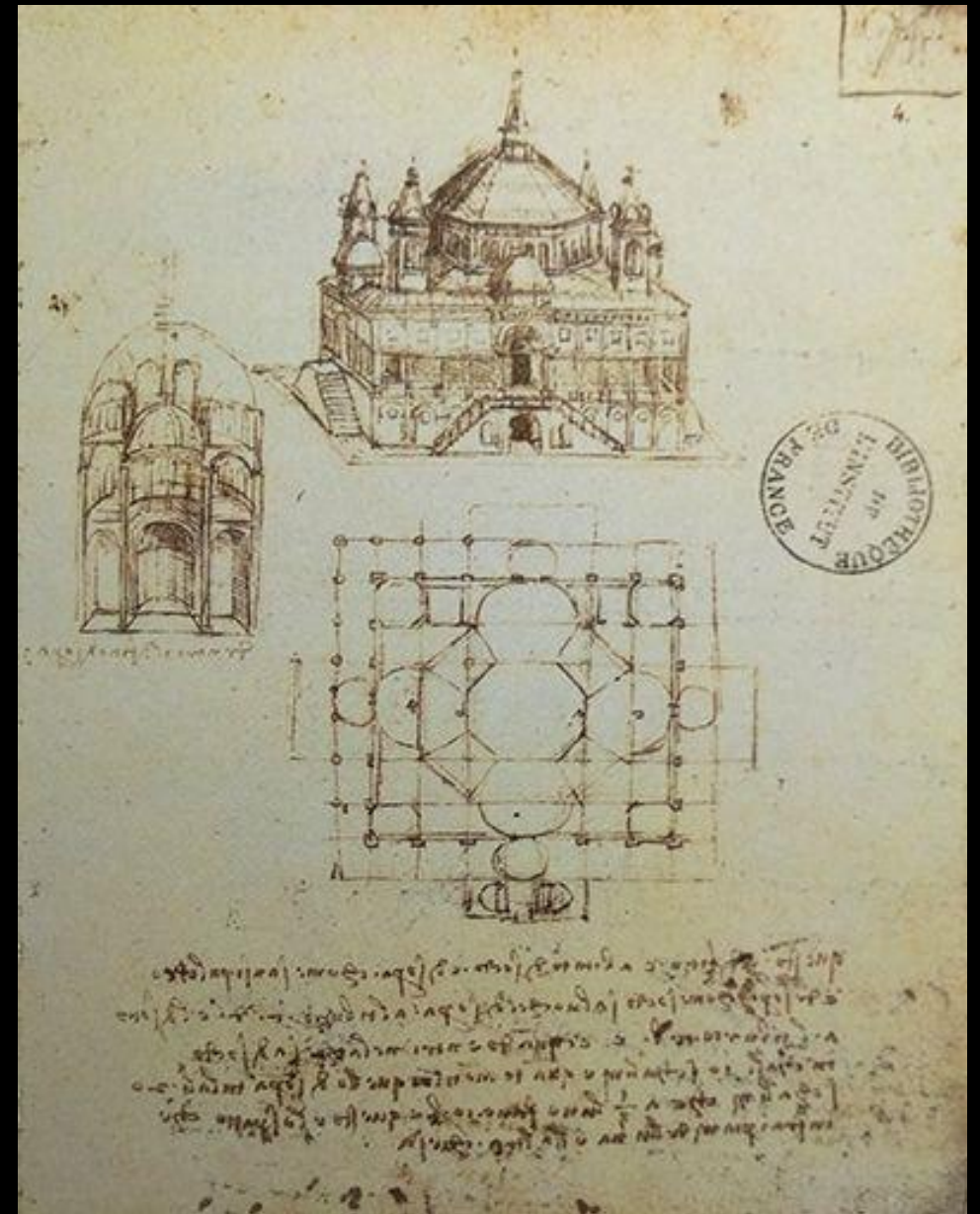
As construções que estas culturas deixaram são provas incontestáveis do domínio projetivo que alcançaram.

Os árabes e outros povos também contribuíram para estes estudos quer fossem originários da geometria, da ótica ou da matemática e também da Arte. Durante a Idade Média tais conhecimentos ficaram restritos aos Monastérios e poucas pessoas os acessaram. Com a Idade Moderna, o Renascimento recuperou boa parte destes conhecimentos e os colocou em prática, especialmente a partir das Academias de Arte, tornando-os disciplinas para a formação de artistas.

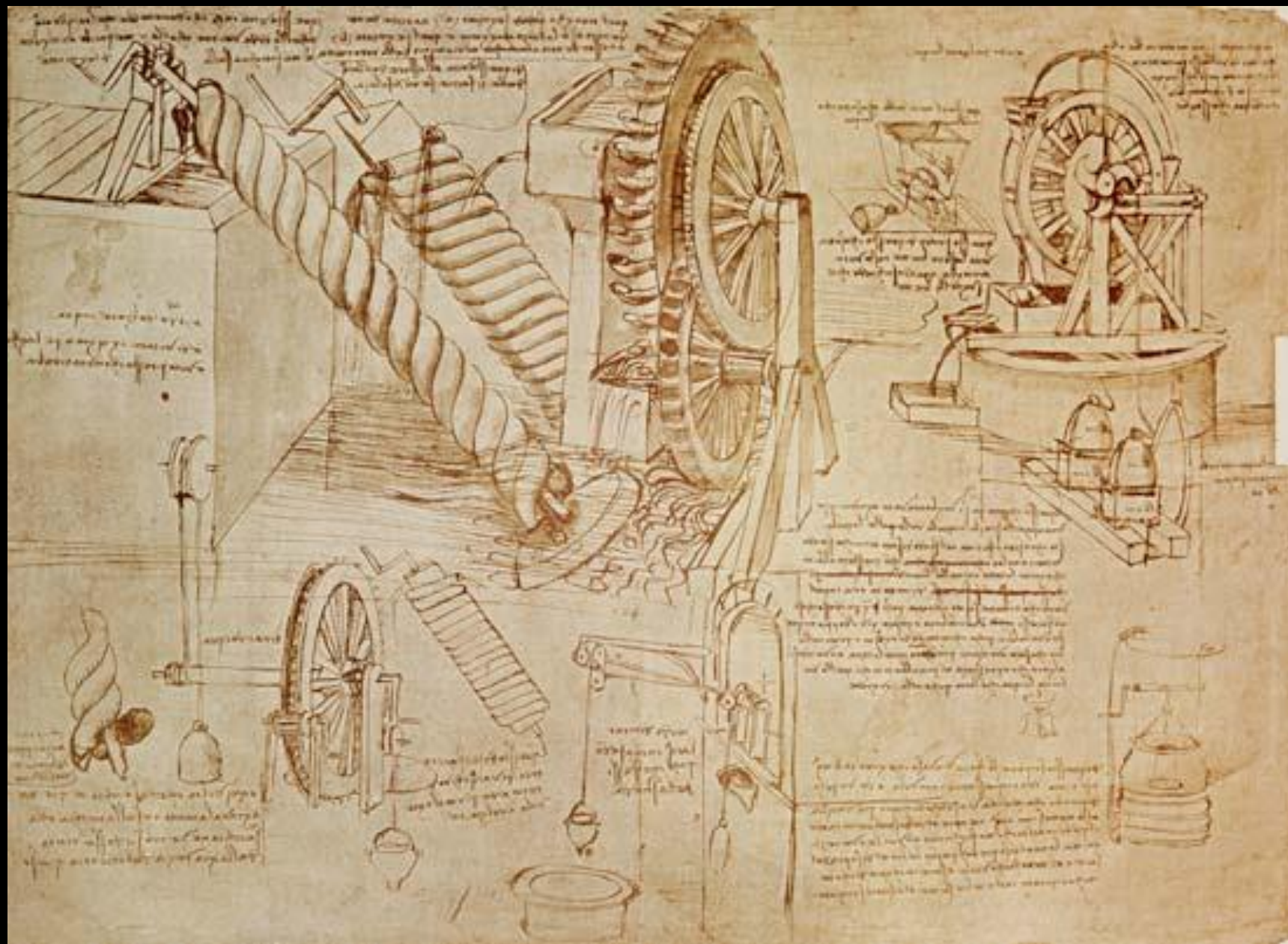
Com isto também surgiram vários estudiosos e inventores que contribuíram para a aceleração do desenvolvimento técnico e cultural.

Arquitetos, pintores, escultores, inventores, desenhistas lançaram mão dos conhecimentos anteriores para projetar instrumentos, aparelhos e máquinas que pudessem auxiliar o ser humano nas suas tarefas mais difíceis ou mais recorrentes.

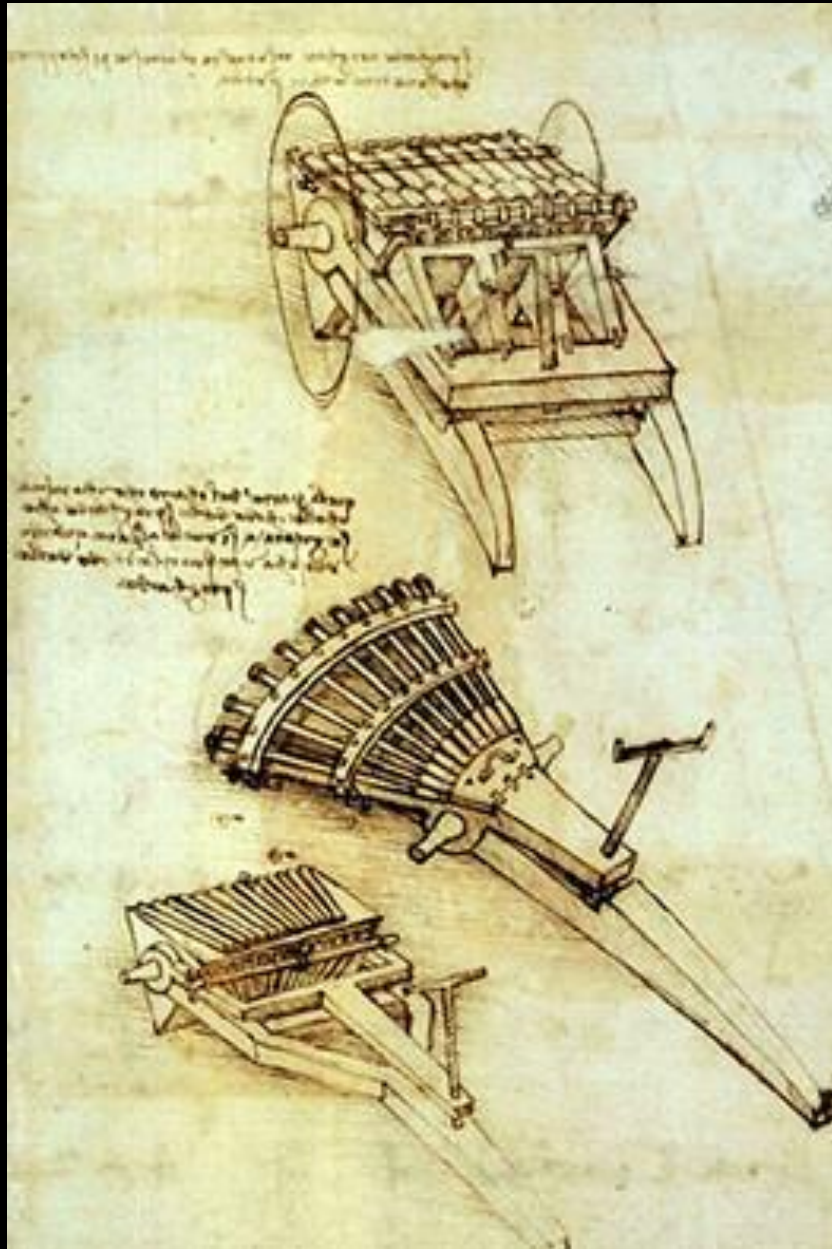
Tomando como exemplo um destes nomes, vamos perceber o alcance que tais tecnologias puderam alcançar apenas sob o olhar de um indivíduo. Leonardo da Vinci (1452-1519), é responsável por um bom número de projetos, executados ou não, que anteciparam muitos dos inventos que conhecemos hoje em dia.



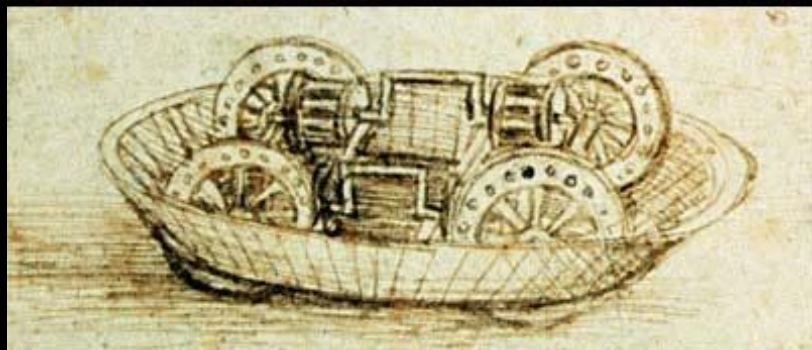
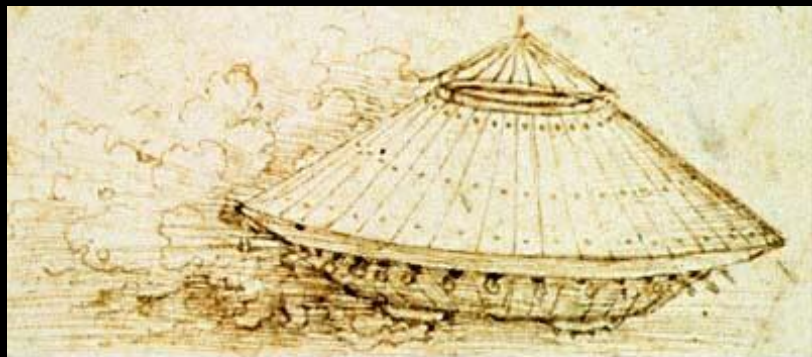
Estudos arquitetônicos realizados por volta de 1487-1490.



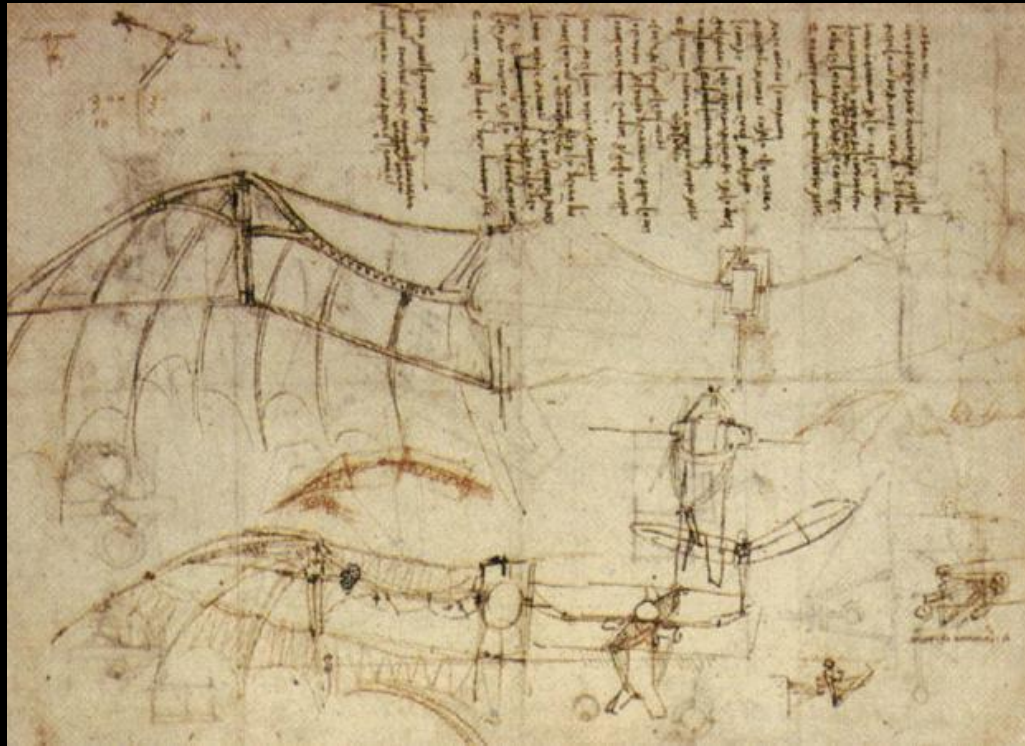
Rodas d'agua



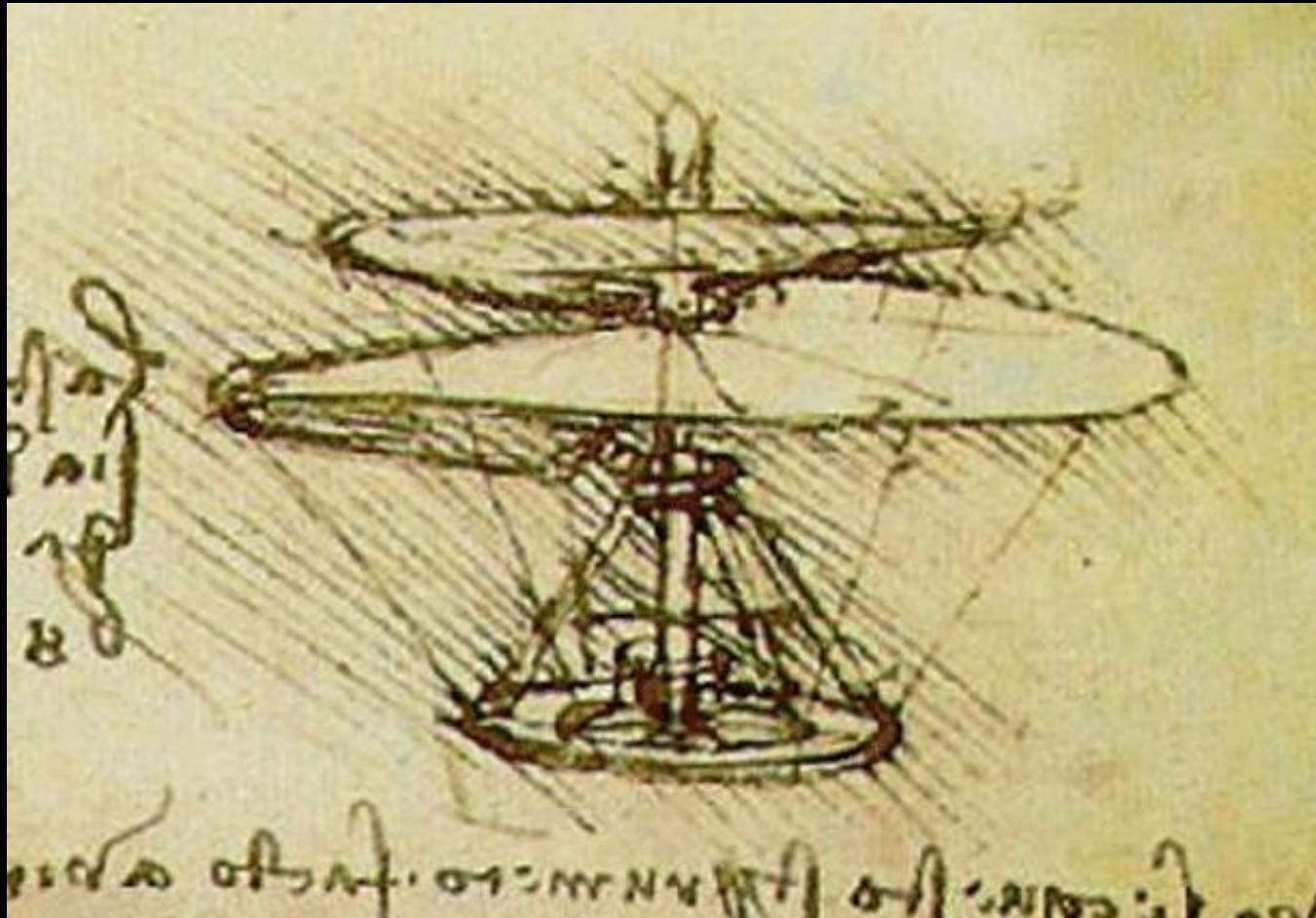
Canhões



Carro de combate



Máquinas de voar



Helicóptero



Bicicleta

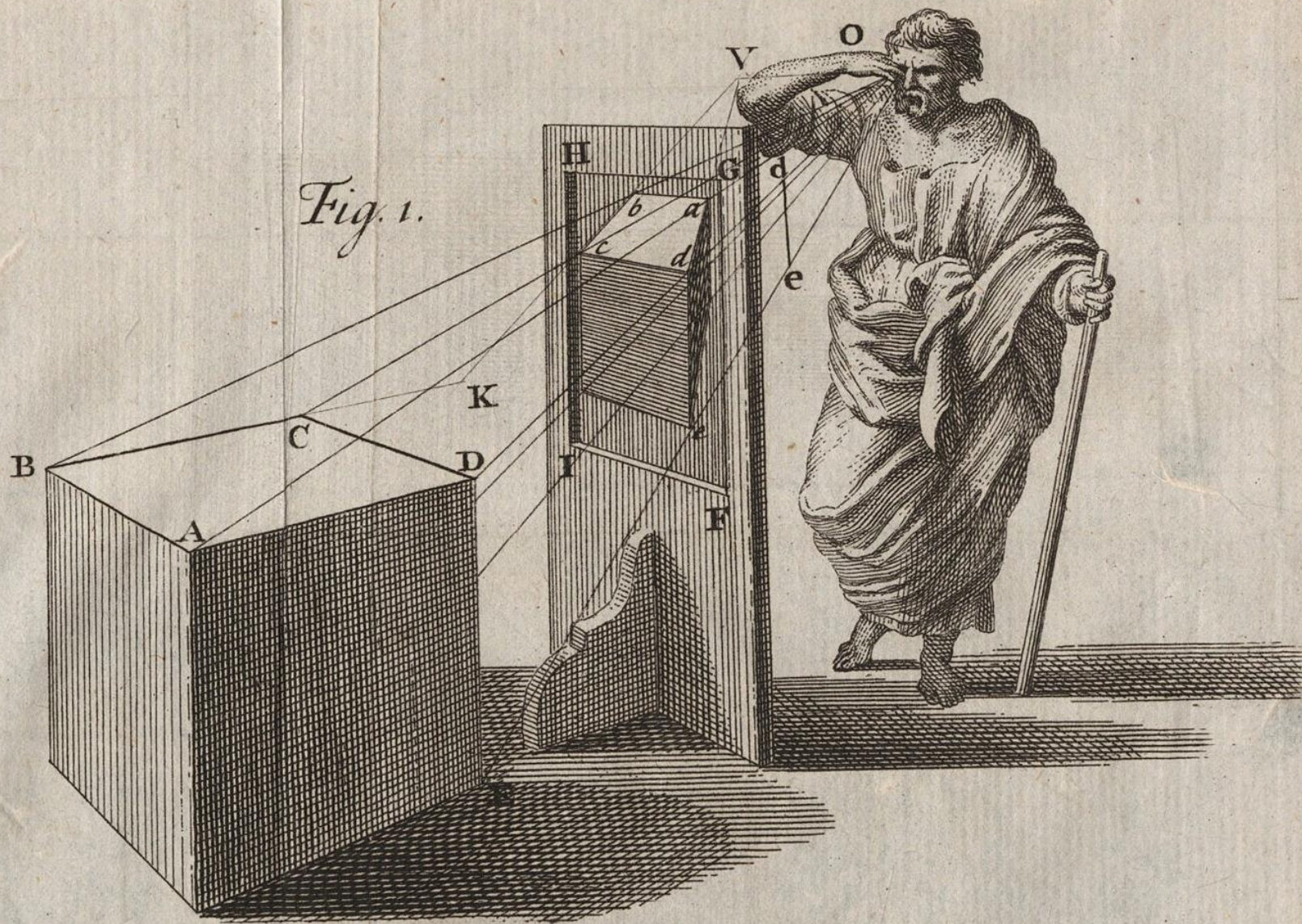
Entretanto para projetar era necessário prever, antecipar resultados e dar visibilidade a eles, já que explicações verbais nem sempre conseguiam dar uma ideia precisa do que se propunha.

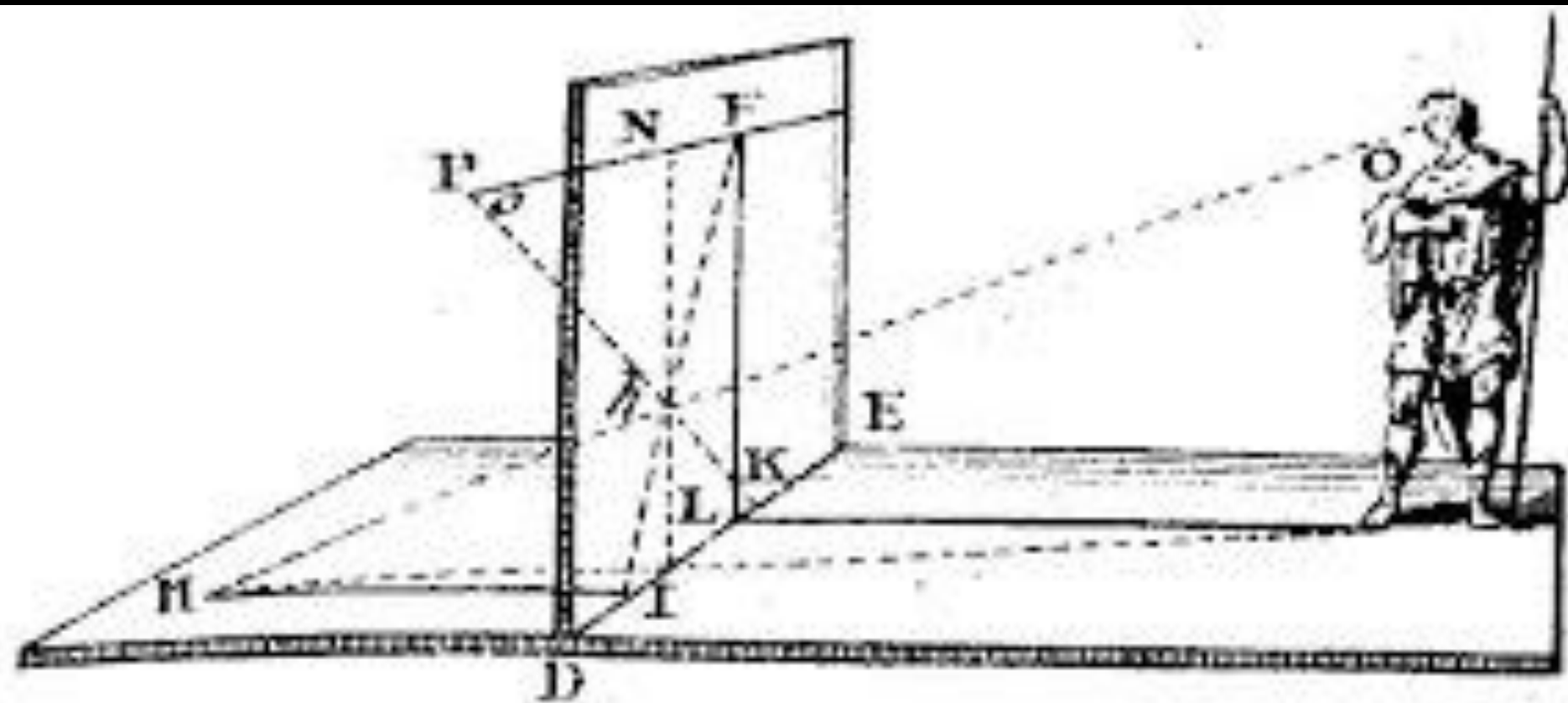
Por outro lado, sem projeto como prever custos, recursos, execução entre outros problemas. Assim, paralelamente aos estudos surgem sistemas de projeção de imagens.

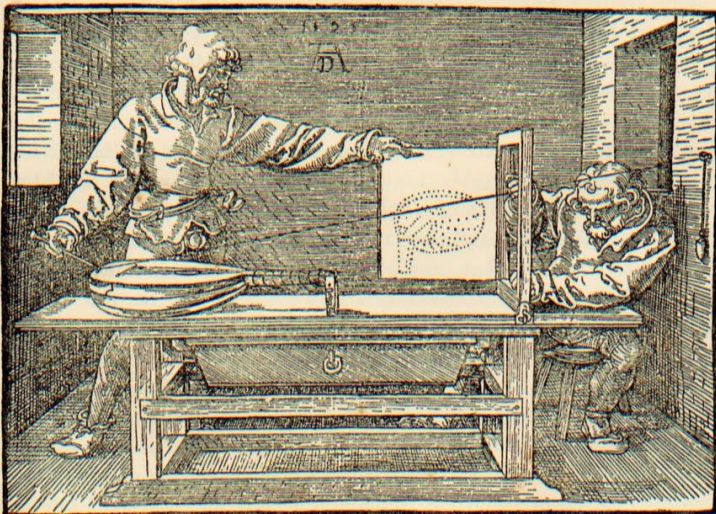
A Geometria Descritiva era necessária para aumentar a precisão tanto da visualidade quanto da execução dos projetos. Assim surgem aparelhos e máquinas “desenhantes”.

Enfim projetar aparelhos e máquinas passou a ser uma das atividades para os artistas do Renascimento, assim surgiram os aparelhos e máquinas “desenhantes”. O perspectógrafo foi um dos meios para facilitar o desenho. Desenvolvidos por artistas como Filippo Brunelleschi (1377-1446), e Albrecht Dürer (1471-1528), entre outros, o que levou, mais tarde, ao surgimento das Câmaras Escuras.

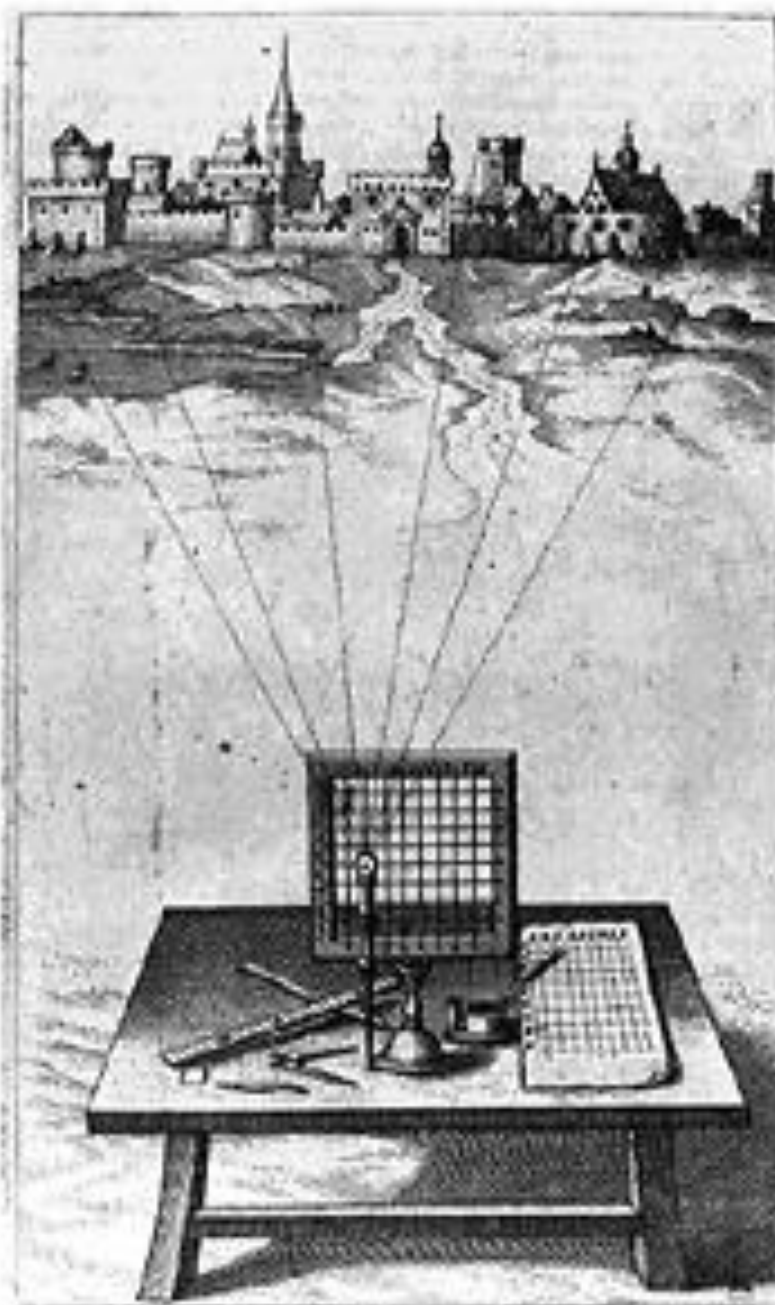


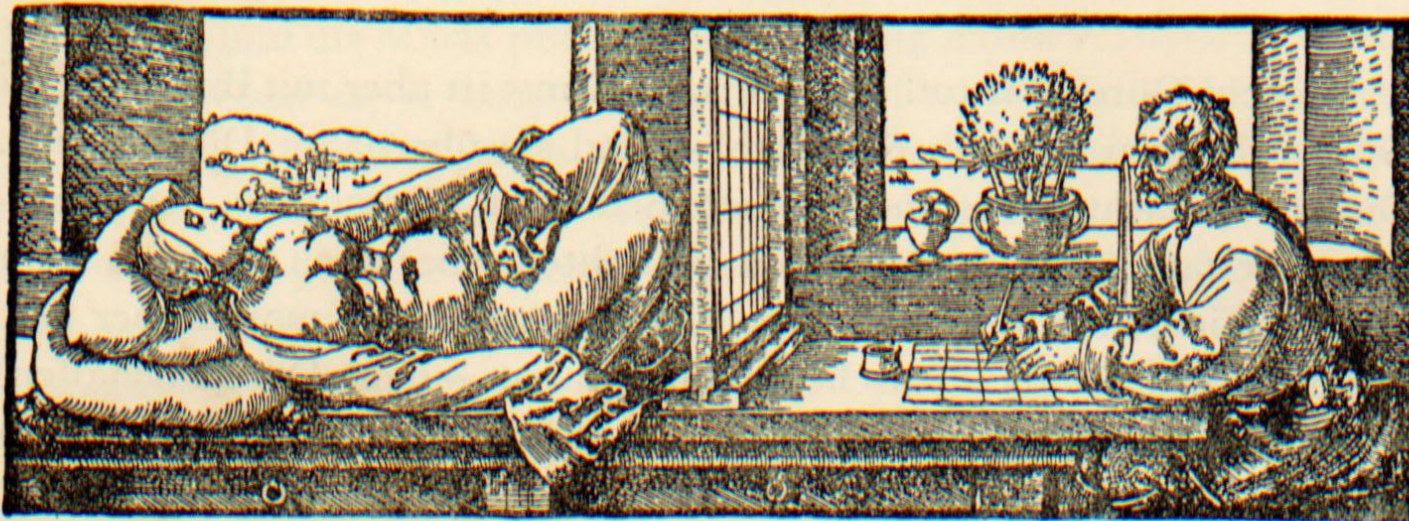




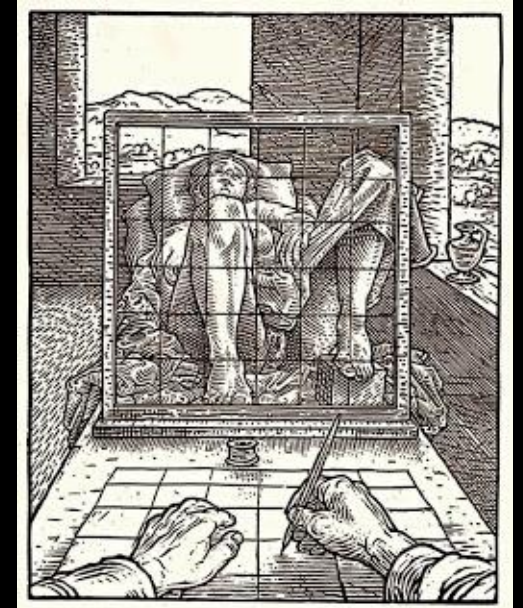
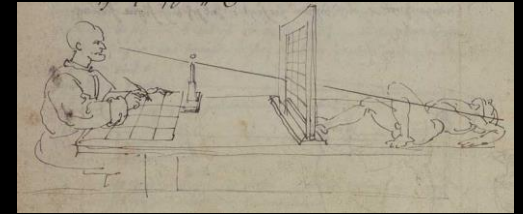


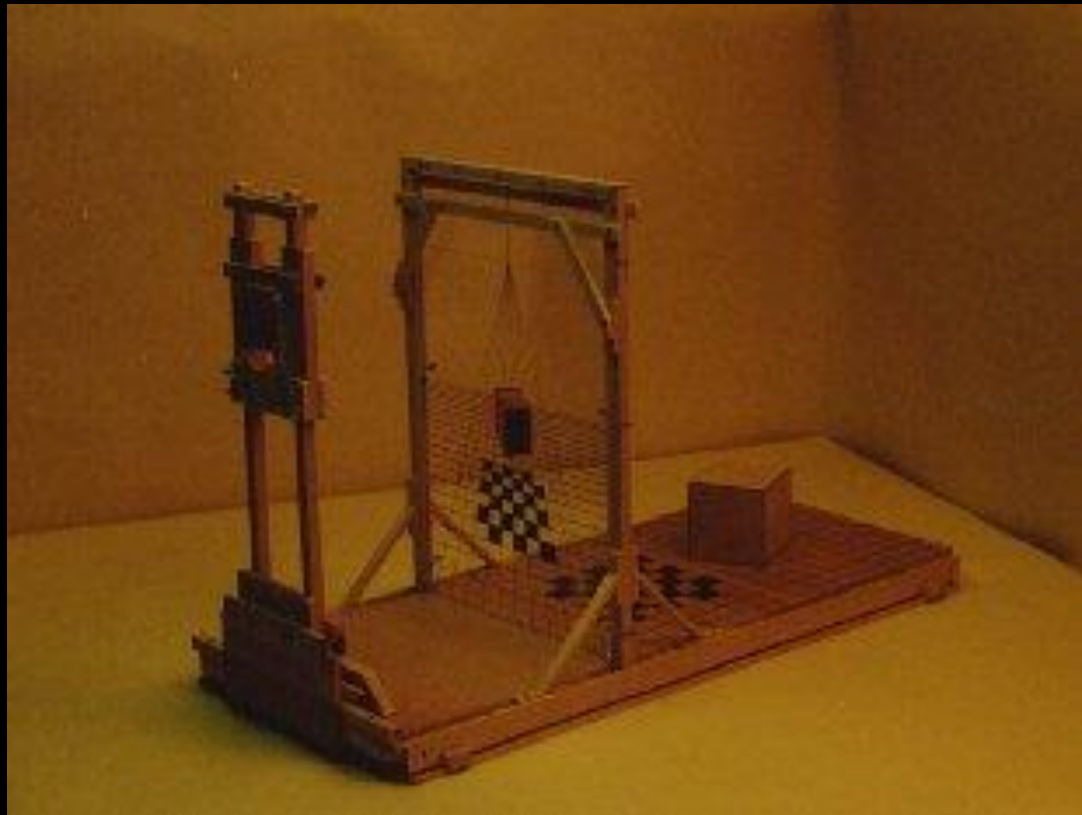
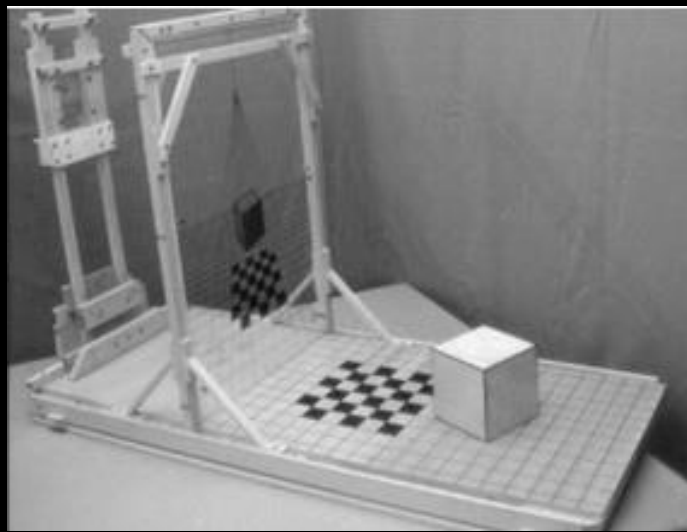
DER ZEICHNER DES SITZENDEN MANNES. — DER ZEICHNER DER LAUTE. Holzschnitte. 1505

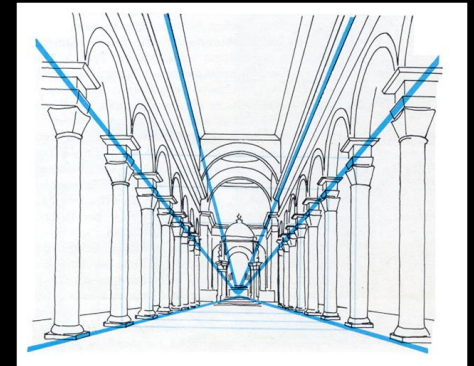




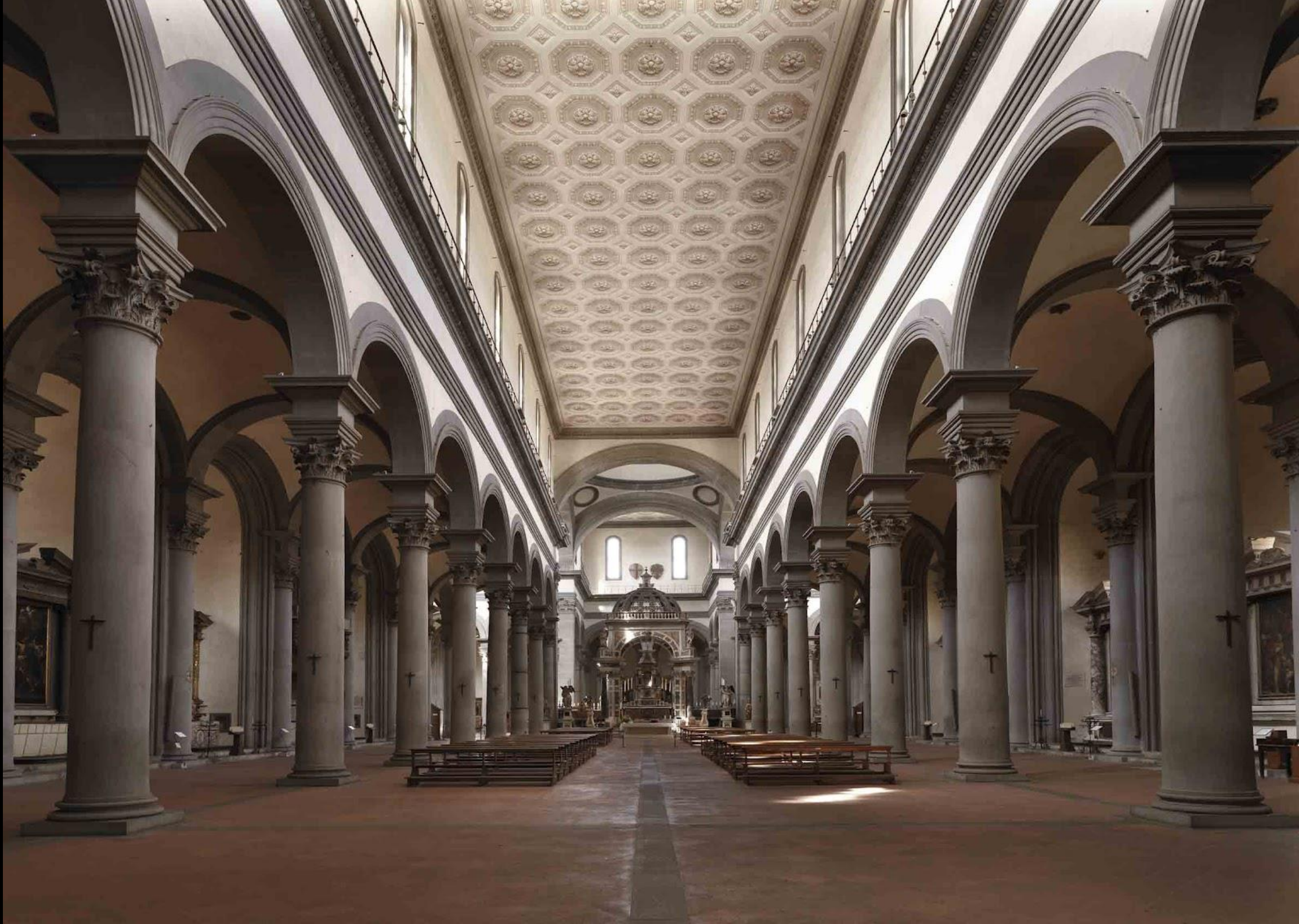
DER ZEICHNER DER KANNE. — DER ZEICHNER DES LIEGENDEN WEIBES. Holzschnitte. Um 1525

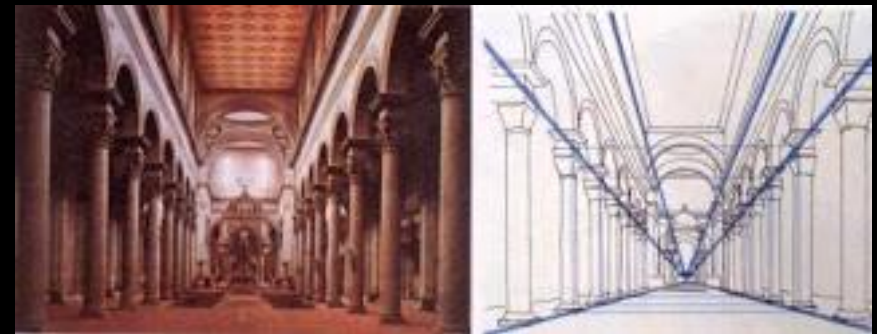




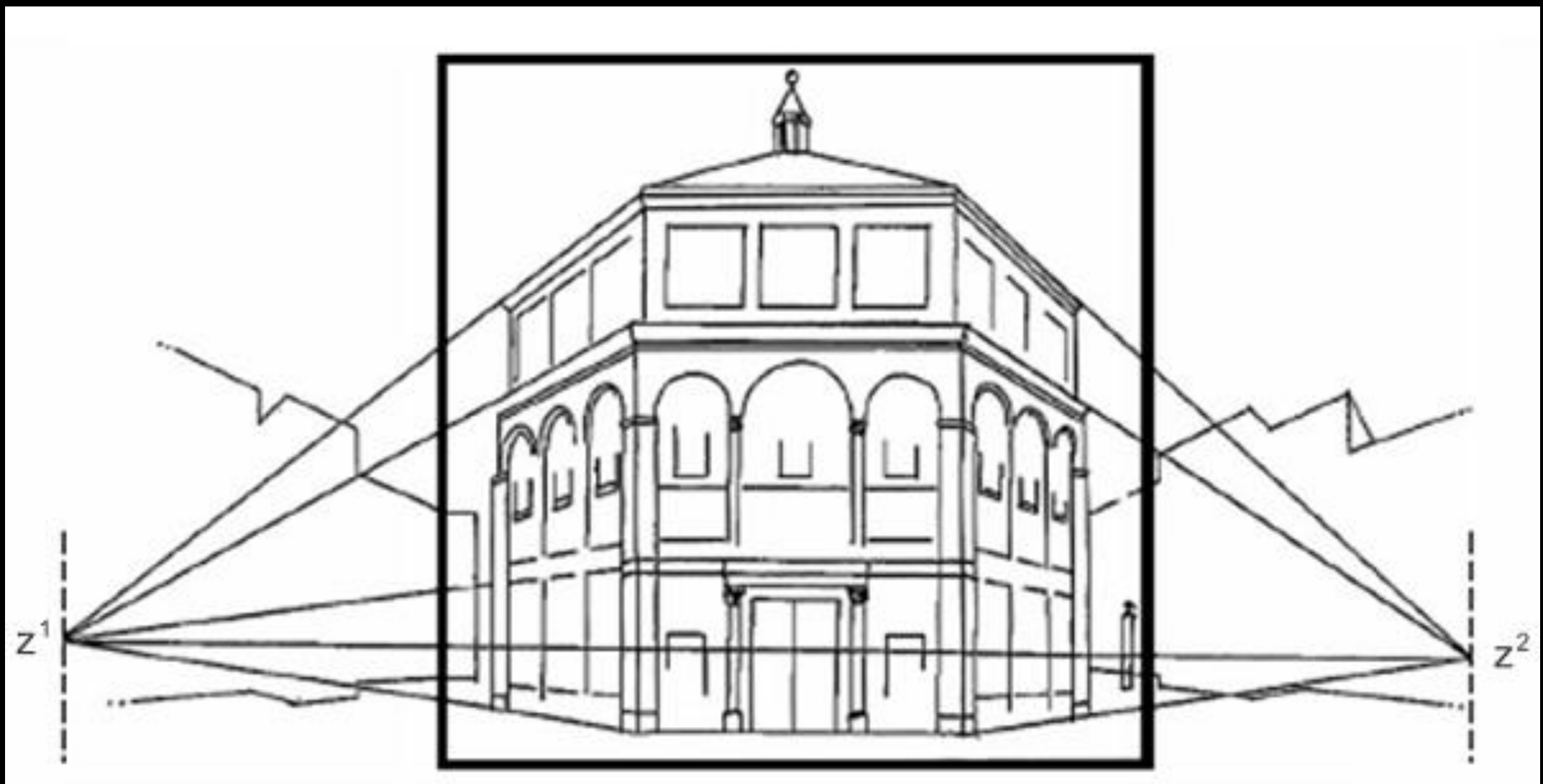


Estudo em perspectiva para igreja do Espírito Santo em Florença de Brunelèschi, 1428.

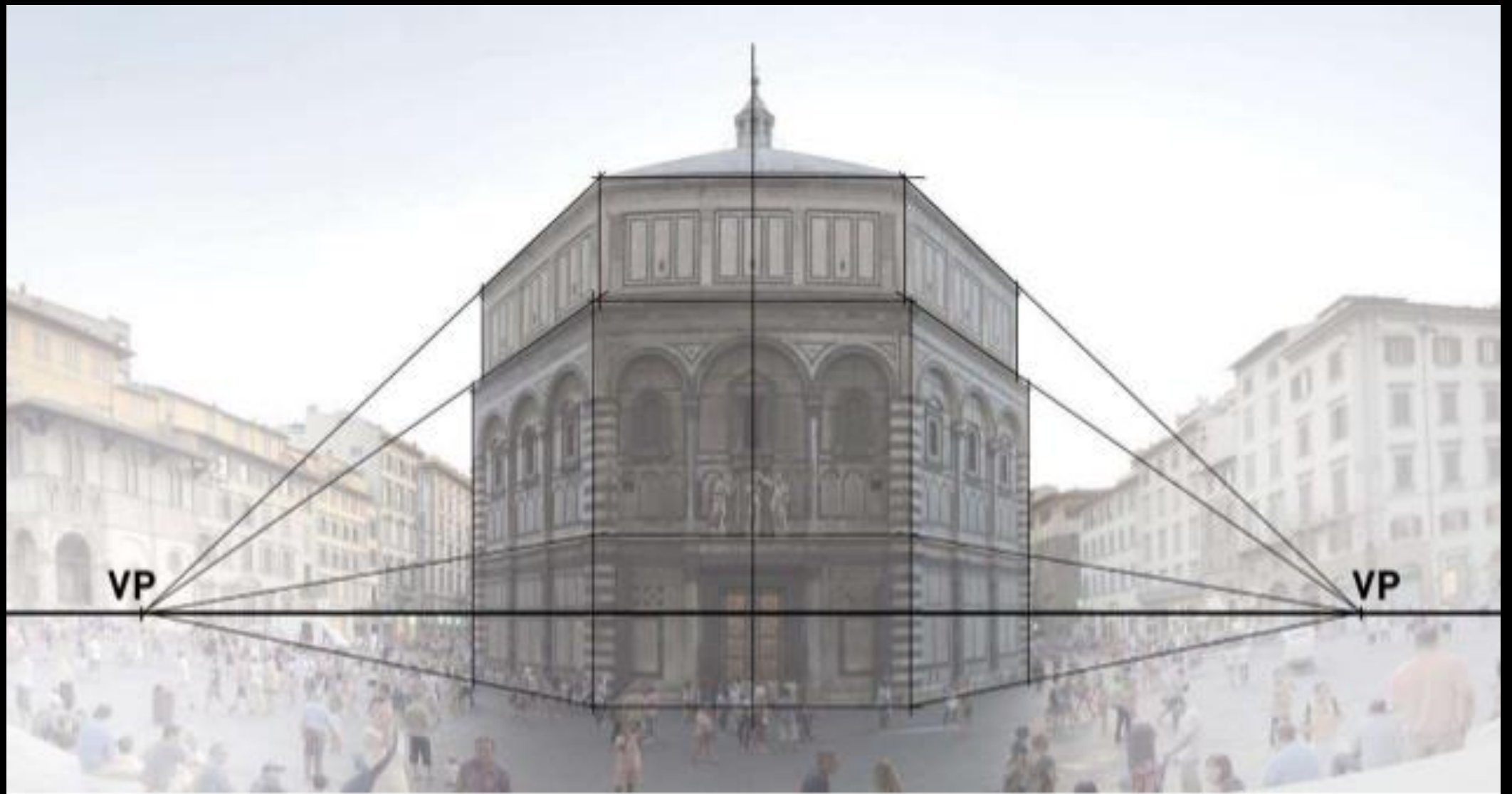




Igreja de São Lourenço, em
Florença, Bruneleschi, 1419.



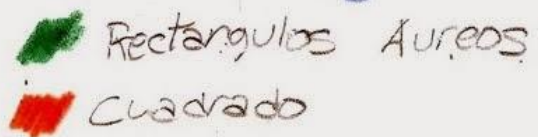
Batistério de Florença,
Brunelleschi.



Batistério de Brunelleschi



5



Entre meados do século XVIII e meados do século XIX o processo de manufatura, oriundo da produção artesanal, deu lugar aos processos industriais, nos quais as máquinas passaram a substituir ou auxiliar a mão de obra humana.

Este fenômeno econômico passou a ser chamado de Revolução Industrial.

No processo manufatureiro o artesão regia todo o percurso da produção, desde a coleta/obtenção da matéria prima e transformação até o produto final. Era dono e senhor de seu fazer. Tinha autonomia em relação e domínio de seu trabalho.

Neste contexto os artistas também são alijados de certos trabalhos que realizavam. Por exemplo, vários serviços gráficos eram realizados ou intermediados por eles como a confecção de gravuras para uso nos impressos, a criação de cartazes para a publicidade.

Na medida em que a indústria gráfica passa a contar com processos mais rápidos e, principalmente, mais baratos, deixa de usar a mão de obra artística e artesanal e passa a usar mais os sistemas de impressão industrial.

No sistema industrial o trabalhador perde o domínio sobre o seu fazer, deixa de exercer seu saber e entrega seu trabalho para outro em troca de uma paga, nem sempre justa. Como o trabalhador não depende de conhecimentos específicos, a mão de obra também perde seu valor. O capitalismo deixa de ser financeiro e passa a ser industrial.

Aumentam as possibilidades de pessoas, menos especializadas prestarem serviços fazendo com que o valor da mão de obra seja mais baixo criando o surgimento dos proletários. O domínio sobre a produção passa a ser de quem detém as máquinas, do empresário, do capitalista, de quem explora o trabalho e não de quem o realiza.

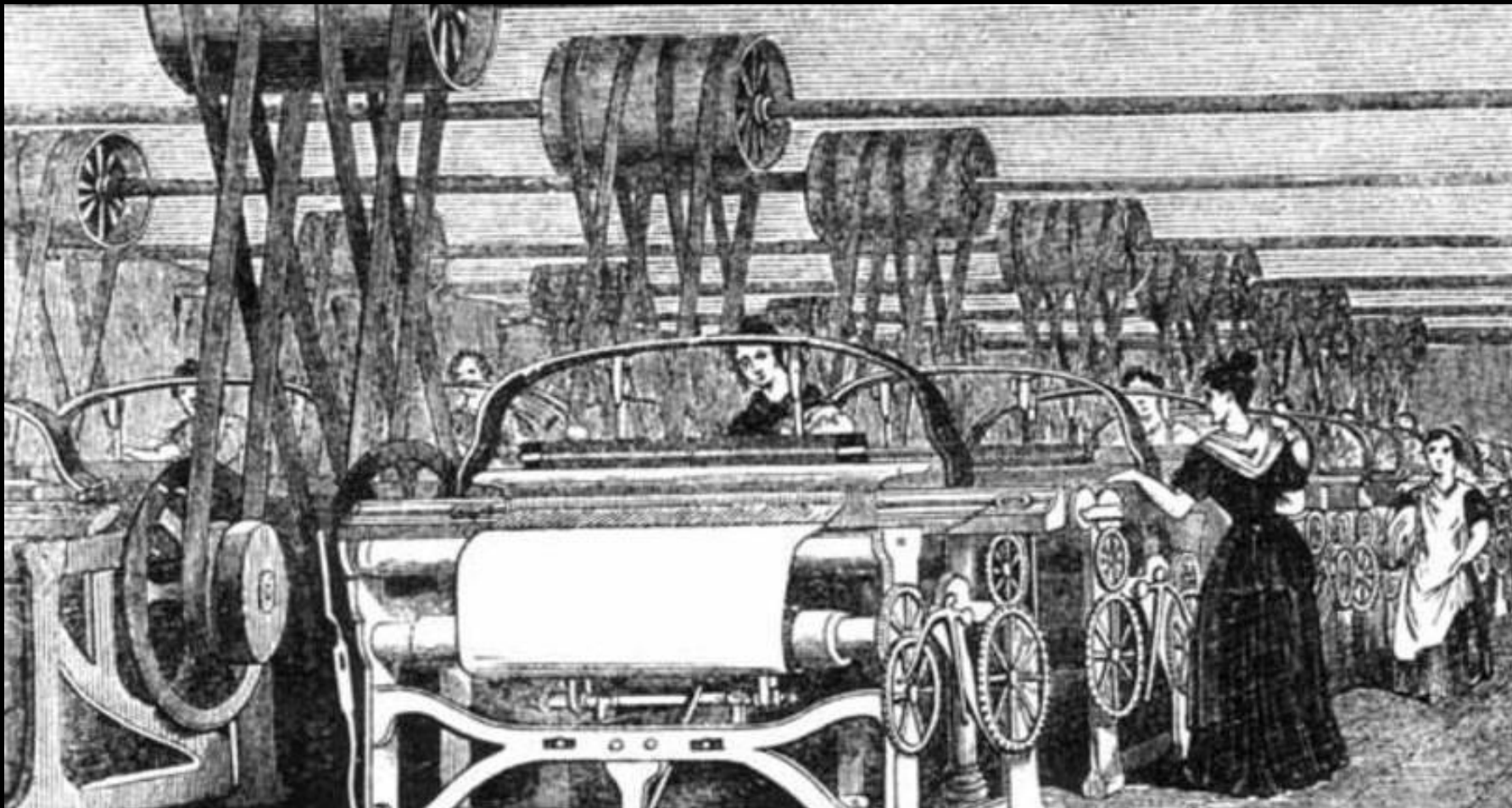
A Primeira etapa da Revolução Industrial Entre 1760 a 1860, limitada, primeiramente, à Inglaterra. Houve o aparecimento de indústrias de tecidos de algodão, com o uso do tear mecânico. Nessa época o aprimoramento das máquinas a vapor contribuiu para a continuação da Revolução.

A Segunda Etapa da Revolução Industrial Ocorreu entre 1860 a 1900 e expande para países como Alemanha, França, Rússia e Itália. O emprego do aço, a utilização da energia elétrica e dos combustíveis derivados do petróleo, a invenção do motor a explosão, da locomotiva a vapor e o desenvolvimento de produtos químicos foram as principais inovações desse período.

A Terceira Etapa da Revolução Industrial
Alguns historiadores têm considerado os avanços tecnológicos do século XX e XXI como a terceira etapa da Revolução Industrial. A eletrônica, a computação, a engenharia genética, as redes de telefonia e de distribuição de dados contribuem para esta nova era.

A Revolução Industrial provocou o surgimento de uma nova economia, agora de base capitalista. O desenvolvimento de novos meios de produção desenvolvida a partir da facilidade para a obtenção de matéria prima e sua transformação em bens por meio de máquinas com maior rapidez e menor participação do trabalho artesanal.

O surgimento das máquinas movidas a vapor foi o início do processo de industrialização. Por meio delas era possível substituir a mão de obra humana, a manufatura, com maior eficiência e padronização.





Embora a industrialização tenha inicialmente se apropriado do trabalho feminino e infantil, passou a ser uma atividade que mobilizou trabalhadores de ambos sexos e idades possibilitando o surgimento do termo Proletário, ou seja, originário do termo prole que se refere a muitos filhos.



A passagem do capitalismo comercial para o industrial foi o motor da nova burguesia capitalista, aquela que passa a investir e dominar os processos produtivos desde a extração da matéria prima, sua transformação pelas máquinas e até sua comercialização.

Assim a economia rural é praticamente substituída pela economia industrial, o que faz com que a população campesina se desloque para as cidades provocando mudanças importantes no contexto rural e, principalmente, a ampliação e complexificação do ambiente urbano.

A revolução industrial provocou o crescimento econômico e a expansão do capitalismo e teve como consequência a sociedade de consumo e a produção em massa que se torna o círculo vicioso da contemporaneidade: aumento de produção = aumento de consumo e assim por diante.

Na medida em que os procedimentos constitutivos da indústria desprezavam os fazeres artesanais e passavam a valorizar os processos mecânicos, quer pela eficiência no aproveitamento de matéria prima ou na rapidez e menor custo para a realização e comercialização de seus produtos, encontra reciprocidade na sociedade, logo a manufatura é substituída pela mecanofatura.

A automação dos procedimentos da indústria dificultava a implementação de um estilo próprio para a indústria já que a comparação com a qualidade dos produtos artesanais era muito perceptível naquele momento.

Um dos caminhos que poderiam trazer uma identidade aos produtos industriais, passava pela recuperação do valor humano na produção, trazendo os produtos para mais perto do gosto e das necessidades das pessoas, assim se configura o Desenho Industrial.

O processo industrial se iniciou na Inglaterra e, mais tarde, se expandiu para o resto da Europa e do mundo.

A indústria afastou dela o trabalho manual fazendo com que os produtos fossem obtidos em grande quantidade e perdessem identidade, tornando-os cada vez mais impessoais.

Isto faz com que, ainda na Inglaterra, ocorra um movimento em busca desta identidade perdida.

Este movimento é chamado de *Arts and Crafts* (Artes e Ofícios). Uma das primeiras atitudes em discutir a questão da produção industrial em contraponto com a produção artesanal.

Em princípio o movimento *Arts and Crafts* defende o artesanato criativo como alternativa à mecanização e à produção em larga escala.

Estimulado pelas ideias do crítico de Arte John Ruskin (1819-1900), pelo surgimento da Sociedade para Exposições de Artes e Ofícios, fundada em 1888.

Defendem uma combinação entre o esteticismo e uma reforma social relacionando a arte ao cotidiano das pessoas.

William Morris (1834 - 1896), artista e escritor é o principal líder do movimento. Ele tenta aliar as habilidades estéticas do artesão aos produtos criados por ele em oposição à indústria.

Em 1861, é fundada a Morris, Marshall, Faulkner & Co., uma empresa especializada em produzir mobiliário, decoração, forrações, vidros, pratarias, tapeçarias entre outros produtos seguindo as diretrizes de Morris. Em 1871, cria a Guilda de S. Jorge com o fim de associar o ensino de Arte aos produtores artesanais.

A partir de 1890, o Movimento de Artes e Ofícios liga-se ao estilo internacional do Art Nouveau espalhando-se por toda a Europa: Alemanha, Países Baixos, Áustria e Escandinávia.



ARTS & CRAFTS

As ideias de Morris fundamentam-se no pressuposto de que o fazer manual é prioritário e é ele que deve servir de orientação para o fazer industrial, pois, só assim a indústria poderia ser respeitada. A busca pela humanização da indústria e, especialmente do trabalhador, faz de Morris um ativista político.

Os trabalhos de William Morris (1834 - 1896) Arthur Heygate Mackmurdo (1851 - 1942), Willian Richard Lethaby (1857-1931), Walter Crane (1845 - 1915). Charles Robert Ashbee (1863 - 1942) e Charles F. Annesley Voysey (1857-1941) definiram o estilo do movimento Arts and Crafts.



Willian Morris, A bela
Isolda, 1858.



Willian Morris, Adoração do santo Graal , 1890.



Willian Morris, Azulejo, 1876.



Willian Morris, Tapeçaria, 1879.



Willian Morris, 1875





Willian Morris, 1883.





Morris

THE SUSSEX RUSH-SEATED CHAIRS
MORRIS AND COMPANY
449 OXFORD STREET, LONDON, W.



ROSSETT ARM-CHAIR.
IN BLACK, 16/6.



SUSSEX CORNER-CHAIR.
IN BLACK, 10/6.



SUSSEX SINGLE-CHAIR.
IN BLACK, 7/6.



SUSSEX ARM-CHAIR.
IN BLACK, 9/6.



ROUND-SEAT-CHAIR.
IN BLACK, 10/6.



SUSSEX SETTEE, 4 FT. 6 IN. LONG.
IN BLACK, 35/-.



ROUND-SEAT PIANO-CHAIR.
IN BLACK, 10/6.





Arthur Heygate Mackmurdo



Arthur Heygate Mackmurdo



Willian Richard Lethaby



Willian Richard Lethaby



Willian Richard Lethaby



Willian Richard
Lethaby



Walter Crane , 1872



Walter Crane , O príncipe
sapo e outras histórias 1872



Walter Crane , O príncipe sapo e outras histórias 1872



Walter Crane .



Charles Robert Ashbee.



Charles F.
Annesley Voysey



Charles F.
Annesley Voysey



Charles F. Annesley Voysey



Charles F. Annesley Voysey

O Art Nouveau ao invés de se opor à indústria se apropria da tecnologia e dos materiais para o desenvolvimento de produtos com personalidade própria. Busca integrar a arte à lógica industrial e à sociedade de massa, coisa que, mais tarde, também ocorrerá na Alemanha com a Bauhaus.

Art Nouveau

O Projetos do Art Nouveau são destinados ao desenvolvimento de mobiliário, utensílios, objetos de decoração e mesmo os projetos arquitetônicos são inspirados em motivos vegetais e naturais. O caráter ornamental é o principal elemento deste estilo. Não há um projeto conceitual ou uma poética completa, mas a principal referência é a própria estilização.

ARQUITETURA

Hector Guimard (metro de Paris)

Antoni Gaudí,

Charles Rennie Mackintosh,

August Endell,

Gaetano Moretti.

MOBILIÁRIO, DECORAÇÃO

Emile Gallé,

Louis Tiffany,

Samuel Bing,

Victor Horta,

Henry van der Veld,

Pierre Roche.

ARTE VISUAL E GRÁFICAS

A. Beardsley,

Luigi Loir,

Gustav Klint,

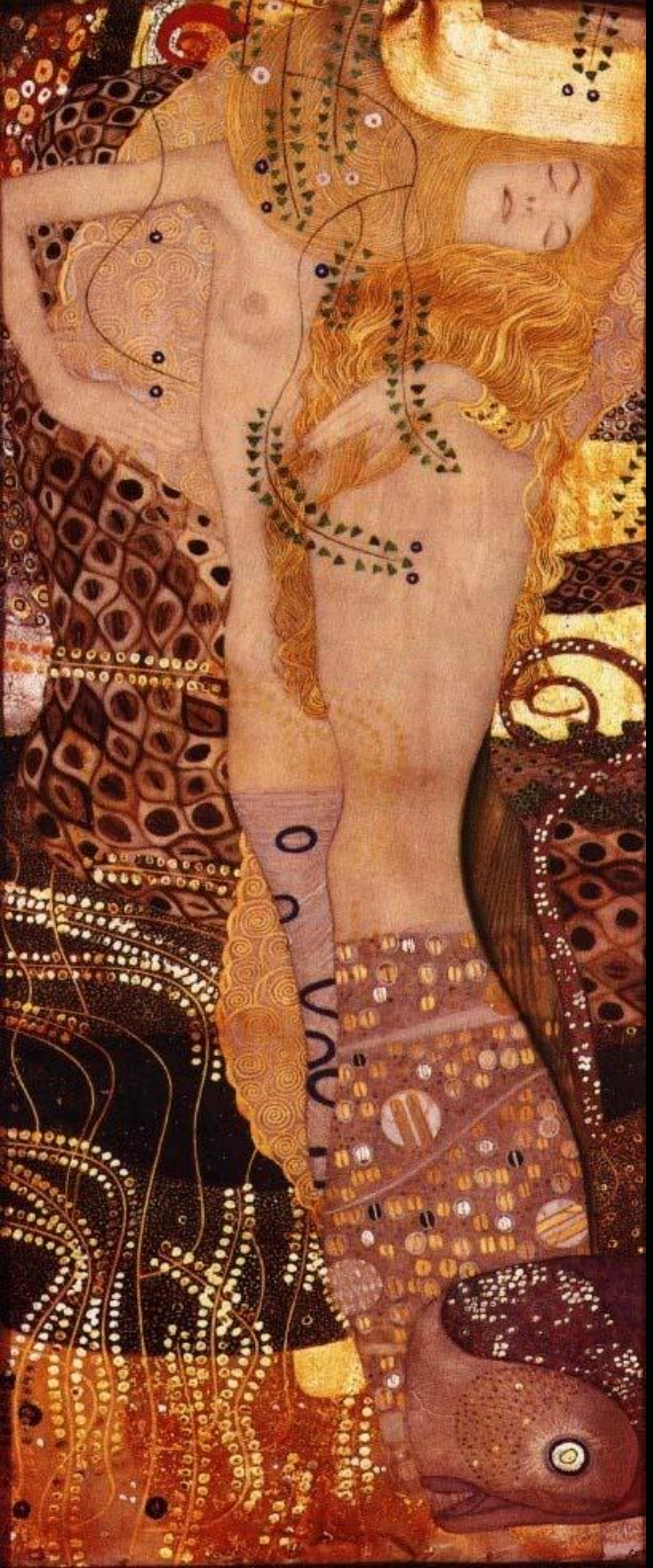
Alphonse Mucha,

Jean Toorop,

Hermann Obrist, Ferdinand Hodler,

Frans von Stuck.













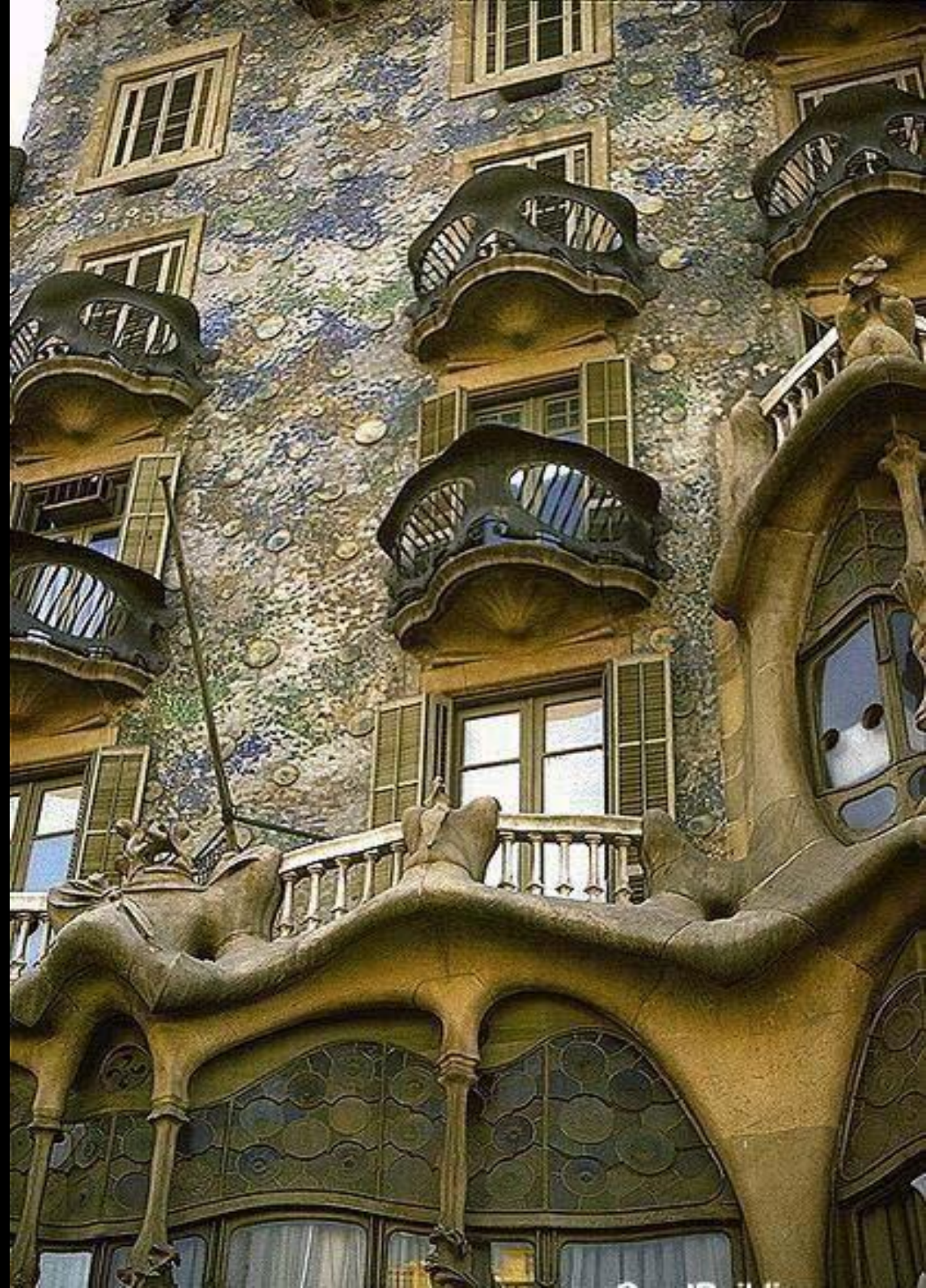


















(COURTESY V&A PICTURE LIBRARY)







































O que motiva o prazer por um objeto, um produto, não é necessariamente da ordem do pragmático, mas sim do psicológico, ordenado por motivações subjetivas ou objetivadas por hábitos e costumes como a indumentária ou os ornamentos corporais tidos como mágicos ou simbólicos

Em síntese, as conexões entre a Arte Visual e a Indústria revelam uma nova fase das manifestações artísticas, ou seja, a relação entre a esteticidade e o sistema de consumo que a sociedade atual elegeu como meta do capitalismo desenfreado, do qual a Arte é, em parte, vítima.

Neste sentido o Sistema de Arte que rege as manifestações na sociedade atual incorpora os elementos da indústria, da mídia e das redes sociais tornando a Arte também uma referência de caráter midiático e conceitual.

Recomendações de atividades para complementar, reforçar e ampliar os conteúdos deste tópico.

Leituras:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/textos>

GOMBRICH, Ernest. A história da Arte – cap. 27.

Revista - Reflexões sobre Arte Visual:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Multimídia: Audiovisuais, Tutoriais e Podcasts.

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/multimidia/audiovisuais>

Podcast - Reflexões sobre Arte Visual:

https://anchor.fm/isaac-antonio-camargo#_=_

Questões sobre este tópico e suas leituras:

1. Qual a relação entre Desenho e Projeto?
2. Qual a relação entre Desenho Geométrico e os monumentos?
3. Quais foram os primeiros projetistas?
4. Qual a relação de mudanças entre o processo artesanal e o processo industrial?
5. Como surgiram o movimentos Arts and Crafts e o Art Nouveau e quais suas finalidades?