



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Design**

**,OVO – O HIBRIDISMO NO
DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO**

ROGÉRIO ZANETTI GOMES

Bauru
2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

ROGÉRIO ZANETTI GOMES

**,OVO – O HIBRIDISMO NO
DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Design, da FAAC/UNESP – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Bauru, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Olympio José Pinheiro

Bauru
2009

ROGÉRIO ZANETTI GOMES

**,OVO – O HIBRIDISMO NO
DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO**

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr. José Carlos Plácido (UNESP)

Prof^a. Dr^a. Lucy Carlinda da Rocha de Niemeyer (ESDI)

Prof. Dr. Olympio José Pinheiro (UNESP)

Bauru
2009

Aos meus pais,
Eni Zanetti Gomes
Antonio Mário Gomes

AGRADECIMENTOS

Ao meu companheiro Alex Lima, que esteve ao meu lado em todas as etapas desta jornada.

Agradecimento especial aos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira pela troca de informações ao compartilhar as informações inerentes ao seu processo de trabalho além de partilhar seus conceitos. Estende-se a equipe da ,**OVO** que gentilmente atendeu aos inúmeros emails na solicitação de materiais .

A equipe do Museu da Casa Brasileira; Fernanda Grisolia, Julieta Campos Pereira. E ainda um agradecimento especial ao Professor Auresnede Pires Stephan (Prof. Eddy), pela disponibilidade em nos conceder a entrevista para o levantamento de dados sobre o Premio Design Museu da Casa Brasileira.

Ao orientador Prof. Dr. Olimpio José Pinheiro, pela energia em que conduziu o trabalho e estimulou a pesquisa na busca do foco desta investigação.

Agradeço ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Design da FAAC UNESP, aos queridos professores, Dr^a. Sallete da Silva Alberti e Dr. Dorival Campos Rossi pela oxigenação de suas ações e ainda um agradecimento especial aos professores, Dr^a. Marizilda dos Santos Menezes e Dr. José Carlos Plácido da Silva, pela sua generosa colaboração no exame de qualificação com os apontamentos para o aprimoramento da dissertação, além de seu apoio e estímulo no decorrer do processo.

Um agradecimento especialíssimo a Prof. Dr^a Lucy Niemeyer com quem troquei as primeiras idéias sobre um projeto de mestrado, hoje concretizado com sua validação. Sua presença foi determinante na condução da defesa pela clareza de seus apontamentos assim como apoio ao tema pesquisado com seus generosos e lúcidos comentários

“A capacidade de olhar através do tempo em direção à eternidade,
e de reproduzir o que foi visto desse modo, tornou-se relevante,
no mais tardar, a partir do terceiro milênio.

Era a época em que as pessoas iam para o alto das montanhas mesopotâmicas,
olhavam em direção à nascente dos rios e podiam prever secas e inundações,
e depois traçavam linhas em plaquetas de argila para representar
os canais que deveriam ser cavados futuramente.

Naquele tempo essas pessoas eram consideradas profetas,
mas hoje em dia seria preferível chamá-las de designers”.

Vilém Flusser

GOMES, Rogério Zanetti. **,OVO** – o hibridismo no design brasileiro contemporâneo. Bauru, 2009. 120 folhas. Dissertação (Mestrado em Design) – FAAC – UNESP – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Bauru.

RESUMO

A pesquisa investiga os pontos de convergência nos campos do design e da arte, sendo estes de natureza subjetiva uma vez que trabalham com a função estética das mensagens, analisamos as contribuições entre as duas áreas. Deste modo, buscamos reconhecer um produto híbrido na construção de sentido na linguagem do design contemporâneo brasileiro. A pesquisa apresenta uma investigação bibliográfica desde as influências das vanguardas artísticas, como estas ecoaram no design moderno perpassando pela formação das escolas do design moderno internacional e brasileiro. Discorre-se sobre a interseção entre as linguagens da arte e do design resultantes em produtos de design híbridos. Posteriormente foi realizado um levantamento de dados no Museu da Casa Brasileira sobre o Prêmio Design a fim de verificar os designers e produtos que apresentavam tais características e deste feito delimitou-se a investigação sobre a produção dos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira da ,OVO. A credibilidade do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira vem de seu caráter cultural, sem interesses comerciais, garantido pela característica da instituição que o promove. É impossível contar a história recente do design brasileiro sem incluir o Prêmio Design MCB. Com esta investigação constatamos um forte diálogo entre os dois campos de atuação na linguagem dos designers estudados que dizem além do uso pragmático dos objetos.

Palavras-chave: Design; Artes visuais; Hibridismo; ,OVO.

GOMES, Rogério Zanetti. ,**OVO** – the hybridism design in contemporary brazilian. Bauru, 2009. 120 pages. Dissertation (Master of Design) – FAAC – UNESP – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Bauru.

ABSTRACT

The research investigates the points of convergence in the fields of design and art, which are subjective in nature since they work with the aesthetic function of the messages, we analyze the contributions between the two areas. Thus, we recognize a hybrid product in the construction of meaning in the language of contemporary Brazilian design. The study presents a literature search from the influences of artistic vanguards, as echoed in these modern design permeated the formation of schools of design and Brazilian international. Talks on the fusion between the languages of art and design resulting in products of hybrid design. Subsequently a survey was conducted of data with the Brazilian House Museum on the Design Award in order to check the products and designers who had done such characteristics and this is bound to investigate the production designers Luciana Martins and Gerson de Oliveira. The credibility of the Award Design Museu da Casa Brasileira character comes from its cultural, not commercial interests, while the characteristic of the institution that promotes You can tell the recent history of Brazilian design without including the Design Award MCB. With this research found a strong dialogue between the two fields of activity in the language of the designers that they also studied the use of practical objects.

Keywords: Design; Visual arts; Hybridism; ,OVO.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – “La Mariée mise á nu par ses célibataires, même” – A Noiva despida por seus celibatários, mesmo 1912	18
Figura 2 – Capa da Revista L’esprit Nouveau	19
Figura 3 – L’fountain, 1917/1964 Readymade: urinol de porcelana, 23,5 x 18 cm, 60 cm coleção Arturo Schwarz	22
Figura 4 – Modelo para Torre 3ª Internacional, 1919-1920	24
Figura 5 – Composição com grande superfície vermelha, amarelo, preto, cinza e azul, 1921	24
Figura 6 – <i>Bandraeumlich</i> da Esfera da Cor, 1919-20	26
Figura 7 – Cartaz 1ª Bienal de São Paulo, 1951	53
Figura 8 – Unidade Tripartida, 1948/49	55
Figura 9 – Piazza d'Italia, New Orleans, 1976-79 (a)	61
Figura 10 – Como Nova York roubou a idéia da arte moderna (1985)	62
Figura 11 – L.H.O.O.Q., 1919	63
Figura 12 – Arte não é diversão, 1990	64
Figura 13 – Picasso 1912 – Natureza morta com cadeira de palha - marco da criação da técnica de colagem	68
Figura 14 – Árvore Vermelha óleo sobre tela	69
Figura 15 – Pintura nº1, óleo sobre tela, 1921	69
Figura 16 – M-Maybe, 1965	70
Figura 17 – Vista da Exposição comemorativa aos 60 anos do MAM SP em 2008	71
Figura 18 – Croquis de Mezzadro	72
Figura 19 – Mezzadro 1957 progetto	72
Figura 20 – Croquis de Sella	73
Figura 21 – Sella, 1957, progetto	73
Figura 22 – Croquis de Allunaggio	73
Figura 23 – Allunaggio, 1966, progetto	73
Figura 24 – Estante Carlton, 1981, projeto	74
Figura 25 – Desenho para Estante, 1979	75
Figura 26 – Joe Sofa, 1970	75

Figura 27 – Boalum (luminária flexível)	76
Figura 28 – Valentine, 1969	77
Figura 29 – Beverly desk, 1981	78
Figura 30 – Banco Ressaquinha	80
Figura 31 – Poltrona <i>Sand</i>	81
Figura 32 – Capa do livro: Design no Brasil, origens e instalação	87
Figura 33 – Livro ‘Análise do design Brasileiro: entre mimese e mestiçagem	89
Figura 34 – Catálogo exposição Concreta ’56 - a raiz da forma	90
Figura 35 – Cartaz da 12ª edição 1998	91
Figura 36 – Automóvel urbano 828/2	91
Figura 37 – Poltrona Cadê	92
Figura 38 – Estante Labirinto	93
Figura 39 – Luminária CUCA	94
Figura 40 – Luminária MOVEDIÇA	95
Figura 41 – Prendedor de roupas multiuso	96
Figura 42 – Lustre I	97
Figura 43 – Logotipo da empresa , OVO	99
Figura 44 – Exposição entre Objetos, 1995	100
Figura 45 – Vista parcial da exposição Subjetos no MuBE	101
Figura 46 – Vista parcial da Exposição Playground	102
Figura 47 – Exposição hora aberta - objeto campo	104
Figura 48 – Sala de arte – vitrine da , OVO com a obra Regina Silveira	104
Figura 49 – Sala de Arte: interior da galeria com mesa camelô, obras de Ana Maria Tavares e Regina Silveira	105
Figura 50 – Vista parcial do Projeto P.A. – MAM SP	106
Figura 51 – Mesa Camelô	106
Figura 52 – Detalhes projeto P.A.	107
Figura 53 – Cabideiro Huevos Revueltos	108
Figura 54 – Cabideiro Huevos Revueltos e Cadeira Cadê	109
Figura 55 – Cadeira Cadê	109
Figura 56 – Huevos Revueltos, interação do usuário com objeto	111

LISTA DE ABREVIATURAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CIDI	Centro de Investigación de Diseño Industrial
CNPQ	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
CV-Lattes	Curriculum Vitae da Plataforma Lattes
EBA	Escola de Belas Artes
ESDI	Escola Superior de Desenho Industrial
ETC	Escola Politécnica de Criação
FGV	Fundação Getúlio Vargas
FAAP	Fundação Armando Alvares Penteado
FAU	Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
FAU - USP	Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – Universidade de São Paulo
HfG	Hochschule für Gestaltung
IAC	Instituto de arte contemporânea
ICSID	International Council of Societies of Industrial Design
IDI	Instituto de Desenho Industrial
LBDI	Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial
MAC USP	Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo
MAM RJ	Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro
MAM SP	Museu de Arte Moderna de São Paulo
MASP	Museu de Arte de São Paulo
MCB	Museu da Casa Brasileira
MEC	Ministério da Educação

MOMA - NY	Museum Modern of Art – New York
MuBE	Museu Brasileiro da Escultura
PUC RJ	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
UERJ	Universidade do Estado do Rio de Janeiro
UFPR	Universidade Federal do Paraná
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro
USP	Universidade de São Paulo
VDID	Associação dos Designers Industriais Alemães

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPITULO I – O MODERNISMO	16
1.1 O MODERNISMO: O CONTRIBUTO DAS VANGUARDAS HISTÓRICAS PARA O DESIGN MODERNO	17
1.2 ETIMOLOGIA E SENTIDO	29
1.3 OS PRESSUPOSTOS HISTÓRICOS DO DESIGN INDUSTRIAL	35
1.4 ORIGENS DAS IDÉIAS DO DESIGN MODERNO	37
CAPITULO II – ESCOLAS DO DESIGN MODERNO	40
2.1 BAUHAUS	41
2.1.1 Fases de Desenvolvimento	43
2.2 MODELOS DE ULM	48
2.3 A FORMAÇÃO DAS ESCOLAS DE DESIGN NO BRASIL	51
2.3.1 O curso no MASP – IAC Instituto de Arte Contemporânea	51
2.3.2 Desenho Industrial na FAU USP	54
2.3.3 A Escola Técnica de Criação no MAM RJ	55
2.3.4 ESDI – Escola Superior de Desenho Industrial	57
CAPÍTULO III – LINGUAGENS HÍBRIDAS	60
3.1 A TRANSCEDÊNCIA DO MODERNISMO: O PÓS – MODERNISMO NAS ARTES	61
3.2 ARTES HÍBRIDAS	67
3.3 O DESIGN NO CONTEXTO DE UMA CULTURA HETEROGÊNEA	72
3.4 MISTIÇAGEM E DESIGN BRASILEIRO	81
CAPÍTULO IV – ,OVO – LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA	83
4.1 HISTÓRICO DO MUSEU DA CASA BRASILEIRA	84
4.2 PRÊMIO DESIGN MUSEU DA CASA BRASILEIRA	85
4.3 RELAÇÕES ENTRE O DESIGN E A ARTE	98

4.4 ,OVO – LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA	98
4.4.1 A Cadeira Cadê	109
4.4.2 Huevos Revueltos	110
5 CONCLUSÃO	112
REFERÊNCIAS	115

INTRODUÇÃO

A pesquisa visa pensar a natureza do design observando a tênue linha que separa o universo da criação artística enquanto bem, da produção industrial ou pós-industrial, na pós-modernidade. Para isto verificamos o processo de hibridação entre design e as artes visuais, nos produtos do design brasileiro contemporâneo, neste sentido foram delimitados a partir do Premio Design do Museu da Casa Brasileira os designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira da empresa ,**OVO**.

Para proporcionar maior compreensão na a investigação à dissertação esta estrutura da em quatro capítulos. No primeiro capítulo, discorremos sobre as vanguardas históricas do século XX a fim de verificar suas contribuições na formação do design moderno e suas influencias na escola Bauhaus onde vários dos seus mestres eram oriundos de alguns movimentos. Cabe ressaltar que as considerações sobre a etimologia do termo e natureza do design estão presentes nas reflexões suscitadas a partir das obras de Flusser, Cardoso e Maldonado. Seguidos pelos pressupostos do design moderno como a organização do *Werkbund* na Alemanha.

O segundo capítulo aborda as escolas do design moderno. Investigamos a formação do ensino de design internacional, como a Bauhaus em seus três períodos e a UfG – Escola de Ulm que exerceu importante papel na formação do design internacional, pois muitos de seus alunos eram oriundos de diversos países e vários deles da America latina, no caso do Brasil a influencia foi direta em todo o processo desde a passagem de Max Bill pelo Brasil em 1953 quando juntamente com Pietro Maria Bardi selecionaram alguns alunos, assim como o retorno de Alexandre Wollner egresso de Ulm, irá instaurar o modelo de Ulm no Rio de Janeiro visando a formação e instalação institucional do ensino de design no Brasil.

O foco do terceiro capítulo esta no campo da hibridação entre as linguagens das artes visuais e o design. Iniciamos este estudo pela transcendência do modernismo ao pós-modernismo no intuito de situar a produção de design assim como as relações do processo histórico e cultural. A característica de hibridismo teve investigação a partir das obras de Lucia de Santaella, no que se refere à significação do objeto e o sociólogo Nestor Canclini, que aborda questões da cultura híbrida como miscigenação cultural. O enfoque da pesquisa se concentra nas inter-relações das linguagens e miscigenação entre seus constituintes.

No quarto capítulo tratamos do objeto de análise desta pesquisa. Revemos o histórico do Museu da Casa Brasileira assim como o histórico do Premio Design MCB, para realizarmos levantamento dos produtos de design que apresentem as características de hibridação. Dentro desta delimitação selecionamos a dupla de designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira premiados em primeiro lugar nas categorias mobiliário residencial em 1995 com a cadeira 'Cadê' e na categoria utensílios em 2005 com o cabideiro 'Huevos Revueltos'. Importante destacar que a premiação em primeiro lugar foi um critério adotado para a de seleção dos designers a serem pesquisados. Com isso apresentamos a trajetória da ,**OVO** empresa dirigida por Luciana Martins e Gerson de Oliveira.

A partir deste levantamento será determinado qual será a categoria a ser investigada nas questões relativas ao híbrido entre arte e tecnologia.

Esta pesquisa de investigação qualitativa foi realizada num primeiro momento no Museu da Casa Brasileira, em março de 2009, com a equipe que coordena o Prêmio Design, com a colaboração expressiva do Professor Auresnede Stephan Pires que integrou a comissão de premiação pó 12 edições. Apurando os designers premiados e as categorias que apontam para estudo de um processo de hibridação nos produtos de design.

A partir deste levantamento foram determinados os designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, com os quais realizamos o segundo momento da pesquisa na busca de informações sobre o processo de trabalho, o desenvolvimento dos produtos e processo de pesquisa. Assim como o ponto vital desta pesquisa as relações entre arte e design que estruturam a tônica da linguagem da dupla.

Tendo os dois campos de design e arte, natureza subjetiva uma vez que trabalham a função estética das mensagens, pretende-se analisar as contribuições entre as duas áreas. Deste modo, reconhecer o produto híbrido na construção de sentido desta linguagem no seio da sociedade contemporânea.

A credibilidade do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira vem de seu caráter cultural, sem interesses comerciais, garantido pela característica da instituição que o promove. Um museu dedicado ao design e à arquitetura, vinculado à Secretaria de Estado da Cultura do Governo do Estado de São Paulo, com abrangência nacional e internacional em suas áreas de atuação.

CAPÍTULO I
O MODERNISMO

1.1 O MODERNISMO: O CONTRIBUTO DAS VANGUARDAS HISTÓRICAS PARA O DESIGN MODERNO

O capítulo aborda os movimentos das vanguardas e suas influências nos diferentes períodos da Bauhaus. Em sua maioria, estas influências estão marcadas e delimitadas cronologicamente, pelos artistas - professores que atuaram no projeto pedagógico da Bauhaus.

Na Bauhaus, aparecem sinais de todos os movimentos anteriores ou contemporâneos a ela, influência do Arts & Crafts, movimento que teve início na Inglaterra, na segunda metade do século XIX até o século XX. O socialista Willian Morris (1834-1896) foi o expoente do movimento, pintor, designer, poeta, escreveu: “Não quero a arte para uns poucos, do mesmo modo que não quero a educação para uns poucos ou a liberdade para uns poucos” (DEMPSEY, 2002, p. 19).

Influenciado pelas idéias do crítico de arte e escritor John Ruskin (1819-1905), contrário às idéias capitalistas da sociedade contemporânea. Arte como beleza e função; arte como experiência vivida para todos, valorização do artesanato, recuperação do artesanato medieval.

As vanguardas mais preocupadas com essa auto definição da arte, com sua descontaminação, busca da pureza e essencialismo como o cubismo, neoplasticismo, suprematismo e o construtivismo russo irão influenciar a escola Bauhaus, que surge na Alemanha em 1919, e que necessita de um conceito estético e formal para a produção industrial e para o ensino de um design moderno.

Alguns anos mais tarde, Marcel Duchamp (1887-1968) e Francis Picabia (1879-1953), produzem simultaneamente, um discurso sobre a máquina parcialmente diferente. Duchamp e Picabia que, neste ponto, seguem o pensamento de Villiers de l'Isle Adam (1838-1889), J.K. Huysmans (1848-1907), A. Jarry (1873-1907) e R. Roussel (1877-1933) – esforçam-se por demonstrar a carga poética da fusão entre o mecânico e o orgânico. Com as obras *La mariée mise à nu par ses célibataires, même [Lê Grand Verre]* (1915-1923) de Duchamp e a série *Tableaux et dessins mécaniques* (1915-1920) de Picabia



Figura 1 – “La Mariée mise à nu par ses célibataires, même” –
A Noiva despida por seus celibatários, mesmo 1912.
Fonte: MINK (1996, p. 75).

La mariée mise à nu par ses célibataires, même (Lê Grand Verre), (A noiva despida pelos seus celibatários, mesmo - O Grande Vidro), obra que domina a galeria Duchamp no *Philadelphia Museum of Art*, é uma obra ambígua demais para ser compreendida a primeira vista. Medindo pouco menos de 274 cm de altura por 175 cm de largura, paira livre entre suportes de alumínio. Segundo Tomkins, a obra é prejudicada por más interpretações de todos os tipos, a comédia sexual do vidro beira a farsa. Duchamp referia-se à ela como um quadro hilariante (TOMKINS, 2004).

No manifesto inaugural da revista francesa *L'Esprit Nouveau* (1920), dirigida por Paul Dermée que defendia o conceito representado na equação, Lirismo + Arte = Poesia, concebida e editada por Charles Edouard Jeanneret (Le Corbusier) e [Amédée Ozenfant](#) em [1921](#), tinha-se como objetivo renovar a arte e a arquitetura. Na revista foi publicado o manifesto do [Purismo](#), tendência pós-cubista proposta por Le Corbusier e Ozenfant. A revista *O Espírito Novo* representava o espírito de uma nova sociedade, onde o automóvel e os progressos tecnológicos tinham um papel importante e revolucionário. A revista continha, em média, 100 páginas e teve 28 números publicados entre 1920 e 1925. Seu conteúdo compunha-se de artigos, reproduções fotográficas e anúncios publicitários, constituindo um instrumento de exposição e difusão das estéticas da era mecanicista.¹ Em 1923, Le Corbusier

¹ Estética da máquina: Termo aplicado a arte e arquitetura que celebravam a máquina como fonte de beleza. Os futuristas e os vorticistas aclamaram a era da máquina e a promessa de transformação

retoma muitas teses já enunciadas na revista, em sua primeira obra teórica: *Para uma nova Arquitetura*, que lhe dá renome internacional (BRIONY, 1998, p.19-30).



Figura 2 – Capa da Revista L'esprit Nouveau.
Fonte: LE CORBUSIER (2009).

Durante toda a sua vida Le Corbusier se manteve essencialmente ao conteúdo deste manifesto. Olhou sempre para as máquinas e para a indústria em função do lirismo dos tempos modernos.

Embora o termo 'Moderno' tenha uma história bem mais antiga, o que Habermas (1983, 9) chama de projeto da modernidade entrou em foco durante o século XVIII. Esse projeto equivalia a um extraordinário esforço intelectual dos pensadores iluministas 'para desenvolver a ciência objetiva, a moralidade e as leis universais e a arte autônoma nos termos da própria lógica interna destas'. A idéia é usar o acúmulo de conhecimento gerado por muitas pessoas trabalhando livre e criativamente em busca da emancipação humana e do enriquecimento da vida diária. O domínio científico da natureza prometia liberdade da escassez, da necessidade e da arbitrariedade das calamidades naturais. O desenvolvimento de formas racionais de organização social e de modos racionais de pensamento prometia a liberdade das irracionalidades do mito, da religião, da superstição, liberação do uso arbitrário do poder, bem como do lado sombrio da nossa própria natureza humana. Somente por meio de tal projeto poderiam as qualidades universais, eternas e imutáveis de toda humanidade ser reveladas (HARVEY, 1989, p. 23).

Todo pensamento que enfatiza exageradamente um conceito, no caso, a razão, acaba por exaurir-se, levando a um fundamentalismo opressor. O

tecnológica que ela encerrava. Lê corbusier buscou o idealismo formal por meio da máquina e no final do século XX os arquitetos do high-tech continuaram a explorar o tem.

pensamento iluminista, por ter essas características tão radicais, foi contestado e substituído por uma diversidade de pensamentos.

Alguns historiadores situam o início da Arte Moderna em meados do século XIX o romantismo de Delacroix, quando rompe com temáticas e cânones clássicos, dessacralizando os deuses e os heróis ou colocam o Realismo em cena o homem comum, o camponês, como é o caso de Gustav Courbet.

Para outros historiadores, como Clement Greenberg, o Modernismo começa com Manet:

As pinturas de Manet vieram a ser as primeiras pinturas modernistas em virtude da franqueza com que mostravam as superfícies planas sobre as quais eram pintadas. E a história do modernismo avançou daí por meio dos impressionistas, 'que negavam as camadas sobrepostas de pintura e os brilhos, para que o olho não pudesse duvidar de que as cores utilizadas eram feitas da tinta que vinham de tubos ou potes', e para Cézanne, que 'sacrificou a verossimilhança ou a exatidão para ajustar mais explicitamente o seu desenho e seu traço a forma retangular da tela (DANTO, 2006, p. 9).

Toda a Arte Moderna será uma sucessão de rupturas, tanto temática quanto formal, buscando sua autonomia, sua independência em relação aos valores miméticos. Greenberg afirmava que a Arte Moderna era a passagem das características miméticas para as não-miméticas. Refletir sobre a arte em si mesma é uma das características da Arte Moderna, e as vanguardas desempenham um papel de suma importância na história do modernismo. Com a idéia de que não existe somente uma maneira de ver e representar o mundo, mas várias formas de perceber, representar e apresentar o mundo.

Nas vanguardas modernistas, percebem-se duas forças poderosas e sempre em combate, como revela o filósofo alemão Friedrich W. Nietzsche. Uma força dionisíaca responsável pela tendência de desestruturação e outra força, apolínea, responsável pelo equilíbrio, proporção e harmonia. Duas grandes instâncias da mente, momentos mais conscientes e racionais e momentos mais inconscientes e emocionais.

Os movimentos cubista, futurista, construtivista e neoplasticista procuraram a tecnologia, a máquina, a velocidade. Os movimentos do fauvismo, expressionismo, dadaísmo e surrealismo procuraram mais a expressão, o inconsciente, o nonsense, o alógico e o irracional.

Com o cubismo de Picasso e Braque, várias verdades sobre um objeto são instauradas na arte, passando do "olho de ciclope", olho fixo da perspectiva

renascentista, para o “olho de mosca”. Vários olhares sobre o objeto, com a técnica da colagem introduzida pelo cubismo sintético, levam à apresentação real do objeto.

Para Arthur Danto (2006, p. 33) o modernismo foi, acima de tudo, a era dos manifestos:

Na verdade, o grande paradigma tradicional das artes visuais vinha sendo a mimese, que durante alguns séculos serviu admiravelmente bem às propostas teóricas da arte. Além disso, também definiu uma prática crítica bem diferente da que foi legada pelo modernismo, que tinha de encontrar um novo paradigma e eliminar paradigmas concorrentes. O novo paradigma supunha-se, serviria a arte futura tão adequadamente quanto o paradigma da mimese havia servido a arte passada.

Ao mesmo tempo em que nada mais é absoluto e que existem várias verdades, que tudo é relativo, percebem-se, nos manifestos das vanguardas, uma definição, um estilo, uma redescoberta e revelações categóricas. Sendo que cada vanguarda procura, a partir do zero, ir mais além do que as outras, numa sucessão de verdades estéticas ininterruptas, baseadas em uma nova concepção de arte. Em alguns manifestos há a procura da essência universal, a pureza da forma, libertando a arte de narrativas e de acessórios. Em outros manifestos, ironizam, descontextualizam e apropriam-se de formas, sublimando o ordinário *ready-made*, transfigurando objetos em ícones a uma experiência cultural comum. Como exemplo clássico no caso dos ready makes cabe citar ‘A fonte’ (1917) de Duchamp. Foram movimentos efervescentes: “A era em que artistas e pensadores lutavam para definir precisamente a verdade filosófica da arte, um problema que não havia sido sentido verdadeiramente na história da arte anterior” (DANTO, 2006, p. 32).



Figura 3 – L’fountain, 1917/1964 Readymade: urinol de porcelana, 23,5 x 18 cm, 60 cm coleção Arturo Schwarz.
Fonte: MINK (1996, p. 66).

A arte moderna é um momento de auto consciência, em que se propõe perguntar o que ela própria é, reflexão filosófica que tem sua origem remota em Sócrates quando pergunta ao artista Parásio qual a natureza da pintura.

As vanguardas mais preocupadas com essa auto definição da arte e com sua descontaminação irão influenciar a escola Bauhaus, que surge na Alemanha em 1919, e que necessita de um conceito estético e formal para a produção industrial e para o ensino de um design moderno. Buscam a pureza e essencialismo como o cubismo, neoplasticismo, suprematismo e o construtivismo russo.

A Bauhaus teve três momentos distintos: Weimar, Dessau e Berlim. Nestes períodos tiveram influências das vanguardas. Na então capital alemã Weimar, percebe-se com maior evidencia a influência do expressionismo, em Dessau nota-se as características marcantes do construtivismo, e em Berlim, a ênfase esta na arquitetura, buscando a racionalidade proposta pelas tendências e características do Estilo Internacional.

As vanguardas serão incorporadas pela Bauhaus, mesmo com tantas divergências e antagonismos, tantas rupturas com as técnicas perspectivistas para experiências perceptivas novas, os artistas como Kandinsky e Klee, procuram adequar toda essa revolução estética em metodologia.

Ocorreu também a influência do cubismo em vários movimentos como o futurismo, construtivismo e outras linguagens como a escultura, pensando-a não só

como objetos modelados, mas como objetos construídos, arquitetura e design. O cubismo rompe com o espaço e a perspectiva renascentista, os objetos passam a ser vistos a partir de uma multiplicidade de ângulos e vistas: como superior, frontal, posterior. Planos que se interpenetram, o espaço parece mover-se para trás, inaugurando um novo olhar na história da arte, obra aberta a múltiplas interpretações.

Aparecem sinais do suprematismo russo, movimento artístico concebido por Kasimir Malievitch, entre 1913 e 1915, quando pinta a primeira obra sem objetos da arte moderna “O quadrado negro sobre fundo branco”. Sobre a obra, o artista escreve:

Quando no ano de 1913, nas minhas tentativas desesperadas de libertar a arte do peso dos objetos, me refugiei na forma do quadrado e expus um quadro que nada mais representava do que um quadrado preto num fundo branco, a crítica, e com ela a sociedade, lamentou: ‘Tudo que amamos se perdeu. Estamos num deserto [...]. Temos diante de nós um quadrado preto num fundo branco!’. Aos olhos da crítica e da sociedade, o quadrado parecia incompreensível e perigoso [...], mas afinal não se esperava outra coisa (SIMMEN; KOHLHOFF, 1999, p. 46).

Em 1918, Malevitch pinta o “quadrado branco sobre fundo branco”. Simmen e Kohlhoff (1999, p. 23) escrevem sobre a obra:

A combinação de branco sobre branco, não oferece contraste, não conhece ideais místicos ou estéticos. O quadrado central está ligeiramente inclinado e parece liberto das leis da gravidade. O quadrado branco não se encontra nem à frente nem atrás, mas sim suspenso como nada no nada.

Mundo da sensibilidade é o que importava para o suprematismo, expressão pura, sem representação.

Depois do suprematismo o segundo movimento mais importante na Rússia, foi o construtivismo (1914), sendo Vladimir Tátlin seu maior representante. Ambos inspirados nas idéias do cubismo e do futurismo influenciam a Bauhaus. O construtivismo foi um movimento que acreditava na função social da arte. Tatlin criou estruturas (relevos-pinturas) feitas com materiais industriais como: vidro, madeira e gesso, utilizando-se do espaço real como material escultório.



Figura 4 – Modelo para Torre 3ª Internacional, 1919-1920.
Fonte: TATLIN (2009).

Como observa-se no relato de Dempsey (2002, P. 109):

O vocabulário visual das formas abstratas, geométricas, iniciado pelos suprematistas e construtivistas, assim como o debate, por eles iniciado, entre a 'arte pela arte' e a 'arte pela vida', tiveram profundo impacto sobre a pintura, a escultura, o design e a arquitetura, no mundo inteiro.

Outro movimento importante que teve repercussão na Bauhaus foi o neoplasticismo, movimento holandês criado em 1917 por Theo Van Doesburg, Piet Mondrian e Vantorgelo, em que buscavam a purificação da arte, reduzindo a arte àquilo que ela tem de básico, como formas, linhas e cor. Arte espiritual com influências do filósofo neoplatônico M. J. H. Schoenmaekers, que, em seus escritos destaca a ordem geométrica do universo e a metafísica das cores.

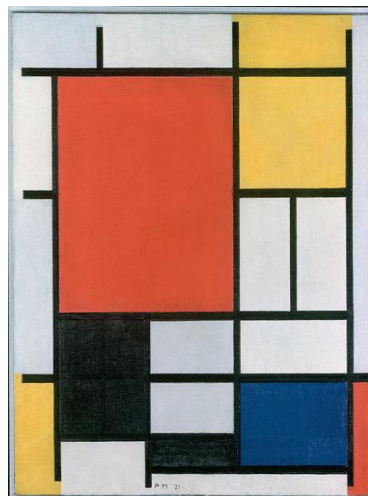


Figura 5 – Composição com grande superfície vermelha, amarelo, preto, cinza e azul, 1921.
Fonte: ART KNOWLEDGE NEWS (2009).

Walter Gropius, em seu manifesto escrito em 1923, propõe restabelecer a harmonia entre as diferentes atividades da arte: aproximar arte e artesanato, para preparar profissionais com capacidade de dar ao produto mecânico uma qualidade estética e salvar o homem da mecanização:

Vamos desejar conceber e criar juntos o novo edifício do futuro, que combinará tudo – arquitetura e escultura e pintura – em uma única forma, a qual, um dia, se erguerá em direção aos céus, das mãos de um milhão de trabalhadores, como um símbolo cristalino de uma nova e vindoura fé (GROPIUS apud DEMPSEY, 2003, p.130).

Para Gropius, o Príncipe de Prata, a arte tem um papel importante na vida social, adequar função e beleza, desde uma locomotiva até uma faca. Preocupação com o nível estético do objeto industrial que vai proporcionar uma experiência estética coletiva.

A introdução do curso preliminar o Vorkus na Bauhaus foi conduzido por três artistas, Johannes Itten, Wassily Kandinsky e Paul Klee, todos com uma poética expressionista. Johannes Itten (1888-1967), personalidade marcante adepto ao mazdaísmo, crença religiosa com influência oriental, desenvolve um plano de ensino de expressão individual no curso preliminar o Vorkus, cujo objetivo era eliminar da mente do aluno todos os preconceitos que eles traziam, fazendo-os recomeçar a partir do zero. Suas aulas na Bauhaus eram iniciadas com exercícios respiratórios e ginástica segundo ele, isso descontraia e relaxava os estudantes, antes de iniciar a “direção e ordem fluentes.” E ainda dentro de suas práticas incluem-se uma dieta vegetariana pelas quais todos os aprendizes, como eram chamados os alunos, deveriam passar, com objetivo de buscar limpeza física e por conseqüência a pureza da forma. Vários exercícios com materiais e texturas diferentes eram propostos pelo grande mestre da cor, que propõe paletas de cores individuais de “timbre subjetivo”, que seriam as preferências cromáticas individuais. Para ele, cada pessoa tinha sua própria concepção de harmonia cromática, valor interessante de ser observado nesta concepção pedagógica da Bauhaus, que promovia a busca pela produção seriada, pensando numa cultura de massa, sendo um propósito da industrialização.

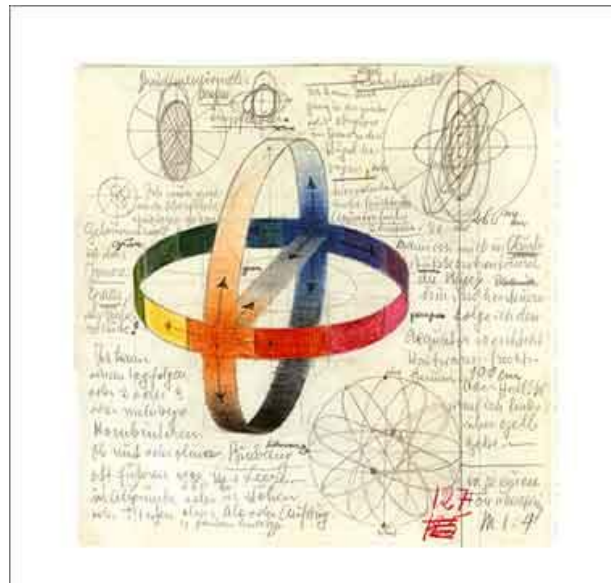


Figura 6 – *Bandraeumlich* da Esfera da Cor, 1919-20.
Fonte: IITEN (2009).

Wassily Kandinsky (1866-1944), em 1919, escreve o livro: “Do Espiritual na Arte” em que concebe sua teoria da cor. Em 1922 é convidado a lecionar na Bauhaus em Weimar e escreve sua segunda obra teórica “Ponto, linha, plano”. Kandinsky teve influências da obra “Doutrina das cores” do filósofo e escritor alemão Goethe, e pelo pensamento antroposófico de Rudolf Steiner, relativo às implicações espirituais das cores. A cor para ele tinha um efeito direto sobre a alma humana, em que o artista se expressa harmonizando cores e formas, a sua obra cria ressonância com a alma humana. Na Bauhaus, Kandinsky ficou encarregado do curso de design sobre cores, trabalhou com as cores primárias: vermelho, amarelo, azul e as formas básicas: círculo, triângulo e quadrado. Em 1924 funda o movimento *Die Blaue Vier*² (Os Quatro Azuis), primeira manifestação coletiva do expressionismo abstrato.

Desenvolveu uma série de exercícios estabelecendo uma relação entre cor e forma. Conforme Droste (2006, p. 67) descreve:

² Grupo de artistas formado em 1924, no interior da Bauhaus, integrado por Wassily Kandinsky, Paul Klee, Alexei von Jawlensky e Lyonel Feininger. O grupo realizou exposições coletivas durante dez anos, sobretudo em países como Estados Unidos, Alemanha e México.

O desenho analítico de Wassily Kandinsky, que constitui a parte principal do seu curso em Weimar, pode ser considerado uma sistematização da sua confrontação intelectual com a pintura abstrata nos anos (1910-1912). Naquela altura, Kandinsky queria representar os objetos de forma a que estes não passassem de 'memórias' que provocavam associações. Para, além disto, os elementos formais (cor e organização na superfície do quadro) deveriam conferir à composição total a sua força de expressão, pois Kandinsky atribuía efeitos específicos a cada forma e cor. Deste modo, via o amarelo como uma cor tipicamente terrena que lhe fazia lembrar uma trombeta tocada com força. O roxo era uma cor doente e triste. Nos seus desenhos analíticos, os estudantes repetiam, assim, o caminho próprio de Kandinsky do objeto para a composição.

Paul Klee, em 1920, era considerado um dos artistas mais importantes do expressionismo. Aceitou a proposta de lecionar na Bauhaus e procurou desenvolver uma didática para um curso sobre a forma. Em algumas aulas analisava seus próprios trabalhos, estudo de formas e cores elementares que proporcionavam aberturas perceptivas para o "design", propunha análise e síntese das formas. Klee descreveu suas aulas:

Desde o principio e cada dia que passa vejo com maior claridade o meu papel, nomeadamente o de comunicar a experiência que tenho adquirido com a configuração das idéias (desenhar e pintar) relativa à organização da multiplicidade em unidade. Esta experiência transmito-vo-la em parte em sínteses (isto é, deixo-vos ver as minhas obras) e em parte em análises (isto é, divido as obras nas suas partes essenciais) (DROSTE, 2006, p. 65).

No primeiro período da Bauhaus, percebe-se, tanto em Itten, Kandinsky e Klee, uma subjetividade, e mesmo com toda objetividade dos exercícios propostos para os alunos, da análise e síntese da forma e cor, havia a busca de uma "realidade interior" em Kandinsky, o "timbre pessoal" em Itten e o "eu profundo" ou o "eu divino" em Klee. O expressionismo sempre esteve ligado ao misticismo, mesmo com grupo "a ponte" (1905) e depois com "cavaleiro azul", preocupados com o cósmico, com o lírico e com o universalismo. A arte como criação de um mundo melhor e idealizado.

O segundo período da Bauhaus, compreendido entre 1923 - 1929 em Dessau é marcado por características das vanguardas construtivistas, do cubismo e do neoplasticismo. O movimento De Stijl fez críticas severas em relação à primeira fase expressionista da Bauhaus, como sendo reacionária e individualista. Gropius, no início, não aceitou muito bem as idéias radicais do holandês Theo Van Doesburg, mas incorporou a nova estética, buscando uma formulação própria. Visando uma oxigenação no corpo docente convidou o artista húngaro, Laszlo Moholy-Nagy um

pedagogo de extrema habilidade, e o arquiteto Hannes Meyer, para renovar o ensino de arquitetura. Propõe a unidade de todas as artes na projeção e construção arquitetônica como estruturação de uma democracia social estável, Pereira de Souza (2001, p. 45) relata:

O período de 1923 a 1928 na Bauhaus foi marcado pela assimilação do construtivismo e pela adoção de uma morfologia coerente com esta tendência estética. Na gráfica, no desenho dos móveis, até mesmo nos utensílios gerais, foi notória a presença dos princípios do formalismo construtivista.

Neste período da Bauhaus, existiu a preocupação com a composição, com o desenvolvimento formal do design moderno, com conceitos de forma/ função/ qualidade, e a técnica. Em 1928 Gropius se demitiu da direção da escola Bauhaus, e Hannes Meyer o substituiu e definiu sua proposta:

Sem pretensões clássicas e sem a confusão dos conceitos artísticos, sem a infiltração das artes aplicadas, surgem os testemunhos de uma nova época: feiras de amostras, silos, *music halls*, aeroportos, mercadorias standardizadas. Todas essas coisas são produtos da fórmula: função – economia, não são obras de arte. A arte é composição, o objetivo é função... construir é um processo técnico, não estético, e a idéia de funcionalidade de uma casa se opõe à de composição artística (SOUZA, 2001, p. 48).

Apesar da Bauhaus sempre ter sido alvo de ataques, críticas e perseguições e de seu fechamento, em 1933, ela conseguiu disseminar seus conceitos estéticos para o mundo todo. A importância da Bauhaus é indiscutível para o design moderno. Com os docentes-artistas contratados como Kandinsky, Klee, Itten, Albers, Moholy-Nagy, Meyer, Van Doesburg, comprometidos com a reflexão sobre a arte, as novas tecnologias e conseqüentemente, novas percepções. Em suas pesquisas e buscas líricas, expressivas, suprematistas, neoplasticas e construtivistas, contribuíram para o desenvolvimento estético na produção industrial. Aplicaram seus conhecimentos e criaram metodologias. Nas palavras de Gropius: “Não podemos começar com mediocridade. É nosso dever recrutar personalidades famosas e poderosas, sempre que possível, mesmo que ainda não as compreendamos inteiramente” (GROPIUS apud DEMPSEY, 2003, p. 131).

Experiências, contradições, utopias, momentos subjetivos, românticos e dionisíacos, versus, momentos objetivos, clássicos e apolíneos, todos contribuíram para o aprofundamento de conceitos estéticos. Representando um mundo mimético ou não mimético, apresentando o real, enfatizando em um primeiro momento uma

arte expressiva, complexa e técnica, e em outros momentos a simplicidade e o requinte da linha e da forma, a arte enriqueceu com suas reflexões filosóficas e preciosismo técnico.

1.2 ETIMOLOGIA E SENTIDO

São muitas as conceituações acerca da palavra Design. Abordamos neste capítulo as considerações do filósofo Vilém Flusser, o historiador Rafael Cardoso, autores que partem da etimologia para melhor definir o termo. E ainda as considerações do designer argentino Tomás Maldonado sobre metodologia e atuação do designer.

A palavra design em inglês como substantivo significava “propósito, plano intenção, meta, esquema maligno, conspiração, forma estrutura básica, outros significados estão relacionado à astúcia e a fraude” (FLUSSER, 2007, p. 181).

Em Flusser (2007) ainda, como verbo, a palavra significa tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico.

Cardoso (2004, p.14) faz suas considerações sobre o termo Design:

A origem mais remota da palavra esta no latim designare, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que, do ponto de vista etimológico, o termo á conte nas suas origens uma ambigüidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro de registrar/configurar/formar.

Cabe notar que o design, segundo Cardoso (2004) opera a junção de dois níveis. A distinção entre design e outras atividades que geram artefatos móveis, como artesanato, artes plásticas e artes gráficas, tem sido outra preocupação constante para os forjadores de definições, e o anseio de alguns designers de se distanciarem do fazer artesanal ou artístico tem engendrado prescrições extremamente rígidas e preconceituosas. Design, arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o design já atingiu certa maturidade institucional, começam a perceber o valor de resgatar antigas relações com o fazer manual.

E segundo a conceituação tradicional, de Cardoso (2004, p. 15) “a diferença entre design e artesanato reside justamente no fato de que o designer se limita a projetar o objeto para ser fabricado por outras mãos ou de preferência, por meios mecânicos”. O momento exato da inserção de meios mecânicos no processo produtivo é discutível, mas certamente já faz parte da equação ao tratar-se da

impressão com tipos móveis, inovação introduzida na Europa do século XV. Mas, Cardoso (2004) relata que o primeiro emprego da expressão design foi registrado pelo *Oxford English Dictionary* datado no século XVII.

Nota-se que, no que se refere ao emprego da palavra, permanece infreqüente até o início do século 19, quando surgem primeiramente na Inglaterra e logo depois em outros países europeus um número considerável de trabalhadores que já se intitulavam designers, ligado principalmente, mas não exclusivamente, à confecção de padrões ornamentais na indústria têxtil.

Registra-se também que “esse período corresponde à generalização da divisão intensiva de trabalho, que é uma das características mais importantes da primeira Revolução Industrial”. “[...] A Revolução Industrial ocorreu na Europa entre os séculos 18 e 19, o termo se refere essencialmente à criação de um sistema de fabricação que produz em quantidades tão grandes e a um custo que vai diminuindo tão rapidamente que passa a não depender mais da demanda existente, mas gera o seu próprio mercado” (CARDOSO, 2004, p. 18).

Porque a primeira Revolução Industrial, na Inglaterra, por volta de 1750? Tende-se “a considerar que foi uma conjunção de fatores demográficos e sociais, tecnográficos e geográficos, culturais e ideológicos, nenhum dos quais explica por si só a precedência inglesa”, segundo Cardoso (2004, p. 18).

Neste ponto ainda observa-se que a Grã-Bretanha deteve um quase monopólio do comércio exterior europeu entre 1789 e 1815, em função do seu claro domínio naval e do bloqueio que impôs à Europa continental durante as guerras napoleônicas. Assim gerou-se um ciclo, em que tecidos, chás e louças compradas na China e na Índia eram trocados por escravos na África (CARDOSO, 2004).

Eric Hobsbawm (apud CARDOSO, 2004) descreve a industrialização como um sistema que passa a gerar demanda em vez de apenas suprir aquela existente. Sendo assim, pode-se dizer que no século 18 já existia em alguns países da Europa senão uma sociedade de consumo, pelo menos uma classe consumidora numerosa, que detinha um forte poder de compra e que já começava a exigir bens de consumo sofisticados. E é nesse mercado de artigos de luxo que se encontram os primórdios da organização industrial.

Percebe-se que as conceituações dos autores se completam quanto ao significado etimológico da palavra, ambos concordam que ela vem do inglês e tem sentido de plano, desígnio, intenção, mas como diz Cardoso “quanto à configuração,

arranjo, estrutura e não apenas objetos de fabricação humana”. Sendo ele mais abrangente do que Flusser.

Ainda em relação à Flusser (2007), com a cultura moderna e burguesa houve uma ruptura entre o mundo das artes e o da técnica e das máquinas, sendo que a cultura dividiu-se em dois ramos distintos: um científico, qualificável, duro, e outro, estético, qualificador, brando. Essa separação começou a tornar-se insustentável no final do século XIX.

É importante notar que a palavra design entra nessa lacuna como uma espécie de ponto entre esses dois mundos. Significando assim, “como aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura”.

Para Flusser (2007, p. 182): a quem e ao que enganamos, quando nos inscrevemos na cultura (na técnica e na arte, em suma, no design)?

E como resposta, tem-se: esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos.

Ou seja, Flusser (2007, p.184):

- O design que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres.
- Pode-se afirmar que, quando se consegue superar a separação entre arte e técnica, abre-se um horizonte dentro do qual se pode criar designs cada vez mais perfeitos, libertar-se cada vez mais da condição e viver de modo cada vez mais artificial. Mas, assim, renuncia-se à verdade e a autenticidade.

Maldonado (2006, p. 11) classifica o design industrial como “concepção de objetos para fabrico industrial, isto é, por meio de máquinas, e em série. Mas, essa definição não é de toda satisfatória”.

Contudo a definição acima considera, implicitamente, como ponto assente que todos os objetos não fabricados industrialmente não entram no âmbito do design industrial. Deste modo, pretende-se evitar justamente, a confusão entre design industrial e arte aplicada (MALDONADO, 2006).

Maldonado (2006, p.12), afirma que:

Há uma vasta gama de produtos que, embora pertencendo a um universo discursivo de altíssima tecnicidade são fabricados com meios técnicos bastante tradicionais, ou seja, sem se valerem, ou valendo-se apenas esporadicamente de maquinaria para a produção em série estandardizada - ou pela particular natureza das suas funções ou simplesmente pelo elevadíssimo custo de produção – são fabricados em exemplares únicos ou em pequena série.

Ainda, em sua linha de raciocínio, o fato de os componentes destes objetos serem fabricados em série não valoriza que se considere como industrial o processo laborativo do conjunto. A noção de série nos últimos tempos enriqueceu-se e articulou-se. Nas fases iniciais da racionalização industrial, a economia dependia em larga medida da unificação dos produtos e dos processos produtivos.

Destacando-se neste contexto, Maldonado (2006, p.13), comenta que:

A definição de design industrial pelo ICSID (*International Council of Societies of Industrial Design*, 1961) – se aceitava o papel do design industrial em projetar a forma do produto. Há, no entanto, uma diferença fundamental, no que se refere à orientação anteriormente descrita: o design industrial não era entendido como uma atividade projetiva, que começou exclusivamente com a idéia apriorística sobre o valor estético (ou estético-funcional) da forma ou como uma atividade projetiva, cujas motivações se situam antes, e fora, do processo constitutivo da própria forma. Nela se propunha, pelo contrário, um design industrial orientado para o desempenho de uma tarefa no interior deste processo e cuja finalidade última é a “realização de especialidade técnica”

Projetar a forma significa coordenar, integrar e articular todos os fatores que, de uma maneira ou de outra, participam no processo constitutivo da forma de um produto. Alude-se tanto aos fatores relativos à utilização, à fruição e ao consumo, individual ou social do produto, fatores funcionais, simbólicos ou culturais, como aos que se relacionam com a sua produção (fatores técnico-econômicos, técnico-construtivos, técnico-construtivos, técnico-sistêmicos, técnico-produtivos e técnico-distributivos).

Finalmente, Maldonado (2006, p.14) “admite que o design industrial, contrariamente ao que haviam imaginado os seus precursores, não é uma atividade autônoma”. Embora as suas ações projetivas possam parecer livres, e talvez, por vezes o sejam, trata-se sempre de opções feitas no contexto de um sistema de prioridades preestabelecidas com bastante rigidez. Em análise final, este sistema de prioridades é que regula o design industrial.

Não há motivo para espanto se os objetos, cujo projeto concorre o design industrial, alteram substancialmente a sua fisionomia, conforme, numa determinada estrutura socioeconômica, se prefira privilegiar certos fatores a outros. É evidente que o design industrial não pode ser o mesmo numa sociedade altamente industrializada ou num país em vias de desenvolvimento.

Continuando o procedimento de análise segundo Maldonado (2006, p.15), “[...] a exigência de uma maior flexibilidade e funcionalidade da definição de design industrial deriva do pressuposto de que existe, ou deveria existir, em todo o contexto socioeconômico, uma forma peculiar de enfrentar o problema da ‘forma de mercadoria’”.

Como todas as atividades projetivas que, de uma maneira ou de outra, intervêm na relação produção-consumo, o design industrial atua como uma autêntica força-produtiva. E, mais ainda: é uma força produtiva que contribui para a organização e socialização das outras forças produtivas, com as quais entra em contato.

No futuro, o papel do projeto poderia mudar o interesse de uma maior participação criativa dos trabalhadores. Essa modificação, porém, deixaria intacta a tarefa do design industrial, que continuaria a ser, apesar destas novas condições, a tarefa de mediar entre necessidades e objetos, entre produção e consumo. Habitualmente, o designer, imerso na rotina da sua profissão, não consegue intuir a efetiva incidência social da sua atividade. É isto que dimana claramente da concepção, tão difundida, de um design industrial entendido como intervenção absolutamente isolada, nada mais do que “prestação”, do que “serviço prestado à indústria”.

Não parece supérfluo recordar que aqui, em todas as sociedades, há um ponto nevrálgico, em que ocorre o processo de produção e reprodução do material, isto é, um ponto em que, segundo as exigências das relações de produção, são pouco sancionadas as correspondências entre “estado de necessidade” e “objeto de necessidade”, entre a necessidade e o necessário. “O design industrial, enquanto fenômeno que se situa precisamente nesse ponto nevrálgico, emerge como um *fenômeno social*” (MALDONADO, 2006, p. 17).

Seria o mesmo que, dizer que ele pertence à categoria de fenômenos que não podem ser analisados isoladamente, mas sempre em relação com outros fenômenos, com os quais constituem um único tecido conectivo.

Por conseguinte, é este o pressuposto que se encontra na base do conceito moderno de cultura material, difundido, sobretudo pelos antropólogos e pelos arqueólogos, mas também pelos historiadores. Finalmente, trata-se da concepção hoje geralmente aceita, segundo a qual os produtos da atividade técnica humana devem ser sempre considerados feitos de “vida material”.

Perguntar como se ultrapassou esta secular discriminação significa, na prática, individualizar os passos históricos que tornaram possível o advento do design industrial. Em primeiro lugar, tornar-se necessário deter-se naquela que é geralmente considerada a história do design moderno. A rigor, trata-se não de uma história, mas sim de múltiplas histórias.

Um estudo atento permite colher em todas elas um elemento em comum: o esforço para demonstrar como, ao longo deste século, o debate sobre a relação arte-técnica ou arte-indústria incidiu sobre a evolução da arquitetura moderna e como esta evolução, por se lado, condicionou aquele debate.

Se bem que a história do design moderno, privilegiando muitas vezes a arquitetura, não possa ser considerada uma verdadeira história do design industrial, não restam dúvidas de que as mais recorrentes matrizes interpretativas, relacionadas com as origens do design industrial, foram criadas no seu interior. Referimo-nos àquelas matrizes segundas as quais o design industrial não seria mais do que a emanção direta de uma correlação de influências recíprocas, entre certas idéias estéticas defendidas por algumas personalidades de exceção (a famosa diretriz que, partindo de Ruskin e Morris, passa por Van de Velde e chega a Gropius) e certas inovações tecnológicas (a não menos famosa diretriz que enfatiza a importância de alguns materiais novos, de alguns novos recursos energéticos e alguns novos dispositivos mecânicos).

Pensou-se encontrar na história do design moderno exatamente na medida em que ele intentava tornar-se mediador entre a arte e a técnica, uma explicação de modo de como se chegou historicamente a superar o preconceito ideológico contra a técnica, ou seja, do modo como se chegou à *“mechanization on the world picture”*. O que só em parte é verdadeiro.

Como a moderna consciência social e cultural da técnica e a do design industrial constitui o resultado de um mesmo desenvolvimento e, acima de tudo, como esse desenvolvimento esteve sempre fortemente condicionado pelo procedimento concreto da sociedade, pelo desenvolvimento do modo de produção capitalista.

1.3 OS PRESSUPOSTOS HISTÓRICOS DO DESIGN INDUSTRIAL

Como a moderna consciência social e cultural da técnica e a do design industrial constitui o resultado de um mesmo desenvolvimento e, acima de tudo, como esse desenvolvimento esteve sempre fortemente condicionado pelo procedimento concreto da sociedade. Neste caso, pelo desenvolvimento do modo da produção capitalista, fica evidente pelo relato de Maldonado que:

A técnica imita o comportamento da natureza: o ente técnico aparece camuflado de ser vivo. Emerge, desta forma, a suspeita, mais tarde certeza, de que existe uma correspondência isomórfica entre natureza e artifício. Porque, se a natureza é “artificiável” e o artifício “naturalizável”, então cai por terra o mito do abismo intransponível entre o que é feito pela Natureza e o que é feito pelo homem. A observação da Natureza torna-se um fator fecundamente técnico, e ao mesmo tempo, a observação da técnica ajuda a compreender melhor a Natureza (REULEAUX, 1977; DORFLES, 1968; MOSCOVOCI, 1972 apud MALDONADO, 2006, p. 22).

Mais tarde estas questões se revelarão mais complexas e o desenvolvimento do materialismo reconhecerá a necessidade de completar *l’homme machine avec l’ homme sensible*, como cita S. Moravia (1974 apud MALDONADO, 2006).

Mesmo nas representações visuais das máquinas nos séculos XVI e XVIII, sentia-se a necessidade de ambientar as figuras num contexto culturalmente conhecido. Em geral, a finalidade dessas imagens era essencialmente didática: tratava-se de explicar o funcionamento, a instalação e a utilização de mecanismos técnicos de uma indústria ainda nos seus alvares. Embora não passassem de “instruções para uso”, as máquinas eram apresentadas não isoladamente, em abstratas – como acontece atualmente – mas integradas num ambiente, ou seja, num “cenário” apropriado, transformando-se numa personagem, num ator de ação representada: em suma, um sujeito tão merecedor de cuidados “artísticos” como qualquer outro. A máquina entrava assim, sub-repticiamente, na arte (LE BOT, 1973 apud MALDONADO, 2006, p. 23).

Dentre as obras precursoras dos teatros das máquinas, devem ser citados os primeiros grandes manuais técnicos, como *De Re metallica* (1556), de Georgius Agrícola e *Le diverse et artificieuse machine* (Paris, 1558) de Agostino Ramelli.

Diretamente na tradição figurativa dos teatros das máquinas e dos manuais técnicos, situam-se também os doze volumes do *Recueil de Planches sur les*

Sciences, les Arts libéraux et les Arts mécaniques, da Enciclopédia (1751-1772) de D' Alembert e Diderot. Numa reedição italiana, Roland Barthes escreve no texto de apresentação: “A Enciclopédia”, em particular nas suas estampas, pratica aquilo que poderíamos de algum modo chamar uma filosofia do objeto; por outras palavras reflete sobre a sua existência, não o põe em relevo, tenta defini-lo; o plano tecnológico obrigava a descrever objetos, corretamente; mas, separando as imagens do texto, a Enciclopédia empenhava-se numa iconografia autônoma do objeto, cujo vigor saboreia na totalidade, porque (...) não olhamos para aquelas ilustrações com a finalidade exclusiva de aprendizagem (BARTHES, 1970 apud MALDONADO, 2006, p. 24).

Uma nova abordagem filosófica, relacionada com os objetos técnicos e os artefatos em geral, começa, pois a abrir caminho. Entre os contributos deste âmbito, apontam-se os dos assim chamados protofuncionalistas. A idéia de que a beleza de um objeto depende de sua utilidade e eficiência, isto é, da sua adequação à função a que se destina começou a ter os seus apoiadores mais ardorosos na Inglaterra.

Um basta decisivo para o funcionalismo que veio da Alemanha e teve origem em especial nas reflexões de I. Kant (1724-1804), G.E. Lessing (1729-1781), J.W. Goethe (1749-1832) e, sobretudo, do arquiteto e urbanista F. Weinbrebber (1766-1826). Este último, na terceira parte do seu Tratado de Arquitetura (*Architektonisches Leherbuch*) (1819) escreve: “a beleza reside na harmonia total entre forma e função”. Outro aspecto importante do livro de Weinbrenner é a tentativa de examinar os problemas da relação forma – função em arquitetura, baseando-se em exemplos de objetos de uso (ALEXOS, 1961; PALMA, 1971 apud MALDONADO, 2006, p. 26).

Esta questão é tão forte e enfática na formação das novas gerações de arquitetos, que irá nortear a Bauhaus futuramente na Alemanha. O que modificou o modo de ver e de interpretar o universo dos objetos técnicos foi a descoberta do caráter sistêmico da relação necessidade-trabalho-consumo.

O homem, é forçado a uma relação prática com a natureza exterior: confrontado com ela, tem necessariamente de agir, para moldá-la e para torná-la menos agreste. Para atingir tal objetivo, o homem faz intervir instrumentos, ou seja, objetos capazes de submeter outro objeto que lhe são adversos.

O ponto de vista de Marx sobre o papel das máquinas na sociedade capitalista está amplamente ilustrado no memorável capítulo “*Máquinas e grande*

indústria” do primeiro volume de *O Capital* (1867), onde a “maquinaria” é analisada como “meio de exploração da força-trabalho”.

Em, 1851, o príncipe Alberto da Inglaterra, inspirando-se na *Gewerbe Ausstellung* de Berlim, de 1844, promove a *Great Exhibition* de Londres (em que participam 14.000 expositores e seis milhões de visitantes), as que se seguirão numerosas outras exposições, em muitas cidades do mundo.³ A esta exposição tem sido sempre atribuído um papel relevante em todas as histórias do design industrial até agora escritas. Não pelo “belo design” dos objetos expostos, mas sim – como denunciaram também alguns observadores e jornais da época – pelo seu atroz mau gosto. Por outras palavras, a *Great Exhibition* foi importante na medida em que contribuiu para nos tornar conscientes da degradação estética dos objetos naquele preciso momento histórico (MALDONADO, 2006, p. 27).

No campo da legislação, finalmente, assinalam-se iniciativas que tiveram uma influência direta sobre a fisionomia dos objetos técnicos e contribuíram para modificar a tarefa do design industrial. Nos últimos vinte anos do século XIX, surge, em diversos países, a obrigatoriedade de tapar com uma cobertura as engrenagens das máquinas-ferramentas para evitar acidentes de trabalho. São publicadas as primeiras leis para a uma regulamentação da higiene e da segurança no trabalho: na Áustria, entre 1883 e 1885; na Alemanha, em 1891; na Inglaterra, entre 1891 e 1895; e na França, em 1893 (IDEM, op cit, p. 28).

1.4 ORIGENS DAS IDÉIAS DO DESIGN MODERNO

Primeiramente, desde 1789 até a primeira década do século XX, o capitalismo burguês se implantou praticamente sem que nenhuma força social mais importante que a ele opusesse. As Grandes Revoluções foram o ponto de partida para a hegemonia da burguesia: o argumento da industrialização como forma única para se atingir à idéia de progresso foi seu grande trabalho político. As Grandes Exposições industriais exerceram importante papel na difusão e disseminação dessa

³ Em 1855, realiza-se a segunda exposição mundial em Paris, com 20.0000 expositores e cinco milhões de visitantes; depois, de novo Londres, em 1862, com 29.0000 expositores e seis milhões de visitantes; em 1867. Paris com nove milhões de visitantes; em 1873 Viena, com sete milhões. Seguem-se poucos anos de distância as exposições da Filadélfia (1876), Paris (1878), Sidney (1879), Melbourne (1881), ainda Paris (1889), Chicago (1893) outra vez Paris (1900), com uma crescente participação do público: por exemplo, a exposição de Paris em 1889, registrou 28 milhões de presenças e de Chicago em 1893, quase idêntico número.

ideologia (CARDOSO, 2004). “Entre elas: Grande Exposição de 1851, no Crystal Palace, obra arquitetônica e industrial de Joseph Paxton” (SOUZA, 2001, p.14).

As exposições se multiplicaram pelo mundo desempenhando o papel de instrumento básico de propaganda das idéias industrialistas. Ainda em Cardoso (2004) aponta que a historiografia inglesa costuma atribuir às exposições outro papel: ter despertado em determinados círculos de pensamento a consciência dos perigos da industrialização da massificação. Como principal reação a esse perigo, aponta as idéias de John Ruskin (1819-1900) e Morris (1834-1896).

Morris, Ruskin e outros não representam, em nenhum momento, qualquer espécie de ruptura: logo contradiz de imediato, o espírito do Movimento Moderno. A intelectualidade da época sentia-se, na verdade, incomodada com a democratização que poderia advir da industrialização.

“Talvez o primeiro intelectual a olhar o progresso técnico com outra ótica tenha sido Walt Whitman (1810-1892), poeta norte-americano, em sua poesia *To a locomotive in winter* (1876)” (SOUZA, 2001, p. 15).

Mais tarde o automóvel, se tornaria uma espécie de slogan da modernidade intelectual do final dos séculos XIX e no início do século XX, como se vê no manifesto futurista de 1909.

Dentre essas revoluções da segunda geração é interessante a história do design moderno alemão. Em 1870, após a unificação, a Alemanha não era um país rico nem industrializado, apesar de possuir um exército de notória competência. Até por isso, sua indústria concentrava-se nos armamentos.

No final do século XIX, a Alemanha já não era mais um país precário, mas uma nação que reivindicava seu “espaço vital” dentro do contexto dos países industrializados. Georg Kerchensteiner, por volta de 1906, já finalizava uma total remodelação de ensino alemão, incluindo o ensino das artes aplicadas.

Preocupados com o abismo existente entre artesãos, indústria e artistas, provocado pela substituição da manufatura durante a Revolução Industrial, artistas, políticos, arquitetos e industriais, entre outros, fundaram em 5 de outubro de 1907, em Munique, o *Deutscher Werkbund* ou Federação Alemã de Ofícios.

A questão do Werkbund ficou mais conhecida através da radical polêmica entre dois de seus membros: Hermann Muthesius e Henry Van de Valde. Em 1907, Muthesius pronunciou um discurso na Escola Técnica de Comércio de Berlim pregando novas concepções formais para os produtos industriais alemães. Propôs

formas simples e racionais, a padronização e a standardização (tipificação) como parâmetros de projeto para os designers. Muitos vêem no Werkbund a raiz da razão do progresso no design e o marco do design alemão. Esses mesmos identificam em Van de Velde, que se opôs a Muthesius, a permanência do individualismo, a raiz de um tipo de pensamento descomprometido com o grande público, defensor de prerrogativas artísticas dentro do design moderno.

Conclui-se então, que as Grandes Exposições exerceram papel importante para a difusão e disseminação da ideologia da industrial: que as revoluções contribuíram para a hegemonia da industrialização buscando o progresso e assim exercendo seu papel político. A Alemanha, no término do séc.XIX, era uma nação que reivindicava seu “espaço vital” como país industrializado. Georg Kerchensteiner, em 1906, realizou a remodelação do ensino, incluindo o ensino das artes aplicadas.

De Fusco denominou de Projeto Werkbund, como uma associação profissional que agregava artistas, artesãos, arquitetos e designers. Conheceu-se a Werkbund por meio da polêmica entre dois de seus membros: Hermann Muthesius e Henry Van de Valde.

CAPÍTULO II
ESCOLAS DO DESIGN MODERNO

2.1 BAUHAUS

Gropius, um dos artistas que mais se destacou no início do século XX, desempenhou um importante papel, fazendo publicar em toda Alemanha o Manifesto da Bauhaus. Em 12 de abril de 1919, foi criada através de um ato administrativo a Staatliches Bauhaus in Weimar. “Gropius emprestava apoio a qualquer experiência desde que as fizessem em nome de um futuro limpo e puro” (WOLFE, 1990, p. 134).

O significado do termo Bauhaus foi criado pelo arquiteto Walter Gropius, originário da fusão entre o verbo alemão *bauen* [construir] com o substantivo *haus* (casa).

Considerada como a mais influente e famosa escola de arte do século XX, ela tornou-se o centro nervoso europeu de algumas utópicas ideologias e tendências de sua época. Os ecos marcantes da emblemática Bauhaus soam até hoje por seus intensos debates a cerca da natureza, status e os métodos de design que nos seus últimos tempos, adquiriu uma índole extremamente moderna com o compromisso democrático e a produção em massa.

Apesar da curta existência de 1919 a 1933, sua fama continua exercendo grande fascínio sobre as novas gerações. Funcionou em três cidades alemãs, Weimar, então capital alemã, (1919 a 1925), Dessau (1925 a 1932), e Berlim (1932 a 1933).

A Bauhaus estabeleceu os cânones da moderna pedagogia do design, e das relações tensas entre arte e tecnologia das máquinas, ou seja, reconciliou os dois momentos principais do processo produtivo: o criativo e o material, propondo que o aluno deveria saber projetar e executar sua produção.

Johannes Itten (1887-1967) foi o responsável pela introdução de um princípio pedagógico “baseado em dois conceitos opostos: ‘intuição e método’ ou ‘experiência subjetiva e reconhecimento objetiva’” (DROSTE, 1992).

O interesse de Gropius pelo socialismo não deixou de ser um modismo, o estilo Bauhaus tinha origem em determinados pressupostos sólidos. Os redutos se distanciaram de tudo e de todos que não assumiam a mesma posição e pensamentos que eles.

De acordo com Wolfe (1990, p. 185):

Somos independentes da sociedade burguesa que nos cerca! E superiores a ela!", "não permitimos alterações, encomendas especiais, ou imposições de clientes", "acabamos de retirar a divindade da arte e arquitetura das mãos da estrutura oficial da arte, ela agora habita conosco, no nosso reduto.

Compositores, artistas ou arquitetos de um reduto começaram a desenvolver os instintos do clero medieval; uma vez no reduto um artista passava a pertencer a "igrejinha". Vários redutos começaram a competir entre si para determinar quem tinha a visão mais pura, ou seja, o menos burguês. O posicionamento de superioridade dos redutos foi marcante para seu distanciamento da sociedade e a negação constante à burguesia deixou os artistas e arquitetos dos redutos sem trabalho.

A luta entre os redutos pelo não-burguês levou Gropius em 1919 a trazer artesãos – simples peões e trabalhadores honestos – para confeccionarem a mão as peças dos interiores arquitetônicos. Atitude contestada por Theo van Doesburg – um dos maiores autores dos manifestos – que em 1922 durante o I Congresso Internacional de Arte Progressiva disse que para ser não-burguesa a arte tinha de ser produzida à máquina. Foi então que Gropius imaginou um novo ideal para a Bauhaus que uniria arte e tecnologia.

Gropius pretendia criar símbolos do espírito e da vontade da época. Com a dissimulação de muitos elementos estruturais e o aproveitamento dos recursos dos materiais ele mostrava as possibilidades de um novo modo de fazer. A interpenetração dos espaços, interno e externo dada pelo vidro explicitava a modificação das relações entre o setor público e privado na sociedade alemã, com a crescente ascensão da burguesia. A simplificação total de linhas criava uma linguagem estilística adequada à expressão de uma nova era econômica e cultural da Alemanha.

Toda essa concepção formal vinha ao encontro dos anseios da classe dominante. A burguesia alemã, que experimentava um intenso nacionalismo, consagrou o jovem e avançado Gropius com novas formas para novos tempos. Ele se converteria logo no principal promotor alemão de uma arquitetura e de um design totalmente voltados para a máquina (NIEMEYER, 2000).

É importante notar que para Gropius o design deveria partir de uma abordagem humanista e a capacidade de resposta do design, na forma e no

processo, deveriam se adequar às necessidades da sociedade, o que seria o fundamental.

De acordo com Niemeyer (2000) a estrutura pedagógica da escola foi desenvolvida por um núcleo idealizador funcionando com um propósito de integrar as áreas formativa e produtiva, o que atualmente é denominado Interdisciplinaridade entre teoria e prática nos sistemas do ensino contemporâneo de Design.

As oficinas foram responsáveis pelo elo entre a Bauhaus e o mundo da indústria e propunham-se ao desenvolvimento das práticas e elaboração de protótipos com interesse em levantar fundos para instituição; mesmo sendo a escola subsidiada pelo governo, os recursos destinados a ela não eram suficientes para mantê-la de forma adequada respeitando o ideal dos membros responsáveis pela instituição.

Ainda em Niemeyer (2000) a forte ligação entre teoria e prática proposta pela instituição era desenvolvida durante todos os três anos do curso e destaca-se como referência nos métodos do ensino atual. Os conhecimentos teóricos adquiridos por cada aluno encontravam aplicação prática e experimental nas oficinas, sendo que estas por sua vez estavam em constante relação com a indústria.

A participação do aluno nos laboratórios-oficinas era obrigatória e o aprendizado era integrado por uma “troca” com a indústria, os alunos permaneciam nas fábricas por determinado período para aprofundar os conhecimentos nos processos de produção industrial, os verdadeiros estágios.

Algumas oficinas da Bauhaus tinham maior destaque pela relação que possuíam com a indústria, como é o fato da oficina de marcenaria que possuía uma crescente encomenda externa que favorecia a economia da instituição. Apesar disto, todas as oficinas desenvolviam corretamente suas atividades, sendo conduzidas pela constante busca da forma exata.

2.1.1 Fases de Desenvolvimento

Tomando como base o conteúdo histórico Rainer Wick (1982), delimita em três fases distintas a Bauhaus (WICK apud BÜRDEK, 2006):

a) A fase da fundação 1919-1923

O principal elemento pedagógico era o já mencionado curso básico.

Após serem aprovados, os estudantes poderiam decidir por oficinas/laboratórios especiais, como por exemplo, Gráfica, Cerâmica, Metal, Pintura Mural, Pintura em Vidro, Marcenaria, Oficina de Placo, Têxtil, Encardenação, Escultura em Madeira (WICK apud BÜRDEK, 2006).

Cada oficina tinha dois líderes, um “Mestre da Forma” (artista) e um “Mestre Artesão”, Por este meio, queria-se fomentar e desenvolver as capacidades artísticas e manuais dos alunos de forma equilibrada. Na prática, entretanto percebia-se logo o Mestre Artesão acabava se submetendo ao mestre da Forma. Por isto surgiram muitos conflitos e tensões sociais nas quais, também na Bauhaus, o artista autônomo estava no foco. Nesta fase em que no design foram concebidos produtos únicos, saíram às primeiras experiências na direção de estabelecer uma estética dos produtos (WICK apud BÜRDEK, 2006).

Cabe frisar que a partir da Exposição da Bauhaus, em 1922, recrudesceram as críticas à escola, sobretudo dos reacionários de extrema-direita.

b) A fase da consolidação 1923-1928

A Bauhaus foi tornando-se mais e mais uma intuição de ensino e de produção de protótipos industriais. Estas, se por um lado, deveriam ser orientados para a realidade da produção industrial, por outro eram dirigidos para atender as necessidades sociais de uma camada mais ampla da população.

Segundo Bürdek (2006) as mais influentes oficinas da Bauhaus, até hoje, eram as de metal e de marcenaria. Marcel Breuer foi aluno na Bauhaus e em 1925 se tornou mestre de oficina de metal. Com o desenvolvimento do mobiliário em tubo metálico, ele conseguiu a ruptura na direção do mobiliário funcional, além da produção em massa dos produtos. Provavelmente inspirado na construção curvada do guidão de sua bicicleta, Breuer começou a estabelecer relações com as cadeiras Thonet.

A vantagem da maior resistência do tubo de aço foi unida ao material tensionado (trançado, tecido, couro). Com isto consegui desenvolver um tipo totalmente novo de assento, cujo princípio foi logo aplicado a mesas, armários, estantes, escrivaninhas, camas ou a outros móveis combinados.

Ainda em Bürdek (2006), a meta de projeto na Bauhaus era a de criar produtos para camadas mais amplas da população que fossem acessíveis e tivessem alto grau de funcionalidade. Nesta fase foi desenvolvido o termo funcional

na teoria e na prática. Isto continha uma orientação social: “o domínio das necessidades da vida e do trabalho”, e levar a sério as “questões do consumo de massa”. Função significa a ligação de duas suposições: a de que é válido, no design, combinar harmonicamente as condições da produção industrial (técnica, construção, material) com as condições sociais, o que significa condicionar as necessidades da população às exigências do planejamento social.

Em parte, pelas tarefas de design solicitadas pela indústria, a Bauhaus transforma-se em uma “*Hochschule für Gestaltung*” (Escola Superior da Forma). Tipificação, fabricação em serie, produção em massa se transforma em padrão nos trabalhos da Bauhaus. Em 1927 o arquiteto suíço Hannes Meyer, passou a ser chefe do departamento de Arquitetura. Ele fundamentou uma formação sistemática e científica para a arquitetura (BÜRDEK, 2006).

c) A fase da desintegração 1928-1933

Em 1928, Hannes Meyer foi nomeado diretor da Bauhaus e nesta época foram introduzidas novas disciplinas e oficinas na escola, entre elas Fotografia, Plástica, Psicologia e outras. Meyer sempre defendeu veementemente um engajamento social dos arquitetos e designers.

O designer deve servir ao povo, isto é, satisfazer suas necessidades elementares no âmbito da habitação com produtos adequados. Com isto, o conceito inicial de uma escola superior de arte foi definitivamente liquidado. Muitos artistas deixaram Bauhaus, entre eles Schlemmer, Klee, Moholy-Nagy. Meyer também deixou a Bauhaus em 1930, debaixo da pressão política eclodida na Alemanha e emigrou com 12 alunos para Moscou (BÜRDEK, 2006).

Mies van der Rohe foi indicado como novo diretor, porém em 1932 os nacionais-socialistas fecham a Bauhaus em Dessau e Mies procura continuar a Bauhaus em Berlim como uma entidade independente e privada. Em 20 de Julho de 1933, apenas alguns meses após a “captura do poder” por Adolf Hitler aconteceu à prevista e esperada autodissolução da Bauhaus.

A teoria do design desenvolvida na Bauhaus expandiu-se desde o simbolismo de uma nova era através da forma geométrica até o funcionalismo de Meyer, supostamente sem estilo. Meyer deu à Bauhaus uma orientação mais voltada para aspectos técnicos da produção industrial e à sua organização do que para as questões artísticas. Klee, Kandinsky, Albers e Schlemmer se opuseram a esta

orientação, o que levou o prefeito Fritz Hesse a demitir Meyer. Por sugestão de Gropius, Ludwig Mies van der Rohe substituiu-o no cargo. “Com a saída de Meyer termina na Bauhaus a tentativa de socialização do desenho industrial” (BOMFIM, 1978 apud NIEMEYER, 2003).

Hesse colaborou para que a Bauhaus pudesse ser transferida para Berlim para funcionar, como escola privada, nos mesmos moldes que em Dessau, instalada numa antiga fábrica de telefones, sob o nome de Instituto Superior de Ensino de Pesquisa Técnica. Porém, em abril de 1933 a escola foi invadida pela polícia nazista e em 19 de julho do mesmo ano, Mies declarou-a definitivamente extinta.

d) Conseqüências produto-culturais da Bauhaus

Com o postulado de Walter Gropius “Arte e Técnica – uma nova unidade” foi criado um novo profissional de indústria, alguém que domine igualmente a moderna técnica e a respectiva linguagem formal. Gropius criou com isso os fundamentos para a mudança da prática profissional do tradicional artista/artesão no designer industrial como conhecido atualmente (BÜRDEK, 2006).

Conforme Bürdek (2006, p. 37): “com os métodos da ‘pesquisa do comportamento’ e da ‘análise funcional’ assim como uma ‘ciência da configuração’ que se desenvolvia, deveriam ser clareadas as condições objetivas do projeto”.

Ainda em Eckstein (1985 apud BÜRDEK, 2006) Gropius formulou isto em 1926 da seguinte forma “Um objeto é determinado pela sua ‘essência’. Para ser projetado de forma que funcione corretamente, um vaso, uma cadeira, uma casa, sua essência precisa ser pesquisada; pois ele necessita cumprir corretamente sua finalidade, preencher suas funções praticas, ser durável, barato e bonito, nesta tradição foi cunhado o termo dados essenciais” (no original *Werenanzeichen*) que determinam que cada produto carrega informações típicas e funções práticas de visualização a orientar sua classe de produtos.

A atitude social fica evidente na produção de Wilhelm Wagenfeld, aluno da Bauhaus. Ele era convencido de que produtos de massa deveriam ser baratos, mas ao mesmo tempo bem desenhados e produzidos. Seus projetos para a *Lausitzer Glaswerke* ou para a *WMF Württembergische Metallwarenfabrik* eram trabalhados de tal forma a ponto de pertencerem à cultura diária como se fossem de design anônimo, já que Wagenfeld abdicava da autoria de seus produtos.

É preciso, entretanto, que se registre que os produtos da Bauhaus nos anos 30, não tinham nenhuma influência na cultura de massa da época. Os compradores dos produtos da Bauhaus pertenciam a círculos intelectuais, que eram abertos a novos conceitos de projeto. Apesar disso podemos hoje, falar de um estilo bauhausiano que foi decisivo para o design do século XX (BITTNER, 2003 apud BÜRDEK, 2006).

e) As conseqüências pedagógicas da Bauhaus

A emigração política dos estudantes e docentes da Bauhaus conduziu a um desenvolvimento de pesquisa, ensino e prática deste conceito inovador pelo mundo afora.

Bürdek (2006) mostra cronologicamente as conseqüências pedagógicas da Bauhaus:

- Em 1926 Johannes Itten fundou uma escola de arte privada em Berlim.
- Em 1928, foi fundada em Budapeste, sob direção de Sandor Bortnik, a chamada Bauhaus de Budapeste (“*Muhely*”).
- Em 1933, Josef Albers foi chamado para lecionar no *Black Mountain College*, EUA, onde permaneceu até 1949.
- Em 1937, foi fundada em Chicago a *The New Bauhaus* com Moholy-Nagy como diretor.
- Também em 1937, Walter Gropius foi nomeado diretor do Departamento de Arquitetura de *Harvard Graduate Scholl for Design*. Marcel Breuer também lecionou aí até 1946.
- Em 1938, Ludwig Mies van der Rohe foi indicado diretor do Departamento de Arquitetura do *Armour Institute of Technology* em Chicago, EUA, o qual em um processo de fusão de 1940 deu origem ao importante *Illinois Institute of Technology*.
- Em 1939, foi fundada em Chicago, por Moholy-Nagy a *Scholl of Design*, com status de *college* (3º grau).
- Em 1949, no mandato Serge Chermayeff, o *Institute of Design* foi incorporado ao *Illinois Institute of Technology*, com status de universidade, com os departamentos de Design Visual, Design de

Produtos e Arquitetura e Fotografia. Sendo essa divisão a mais utilizada pelo mundo afora.

- Em 1950 a 1959, Albers lecionou na Universidade de Yale, em New Haven, lá realizou seu célebre estudo sobre a cor “*Interaction of Color*” (Albers 1963/1977).

Hoje, os ensinamentos na área da metodologia do projeto partem da premissa da real necessidade para uma solução projetual, constatando-se a presença da herança dos princípios da Bauhaus nas escolas de Design do século XXI.

2.2 MODELOS DE ULM

A HfG - *Hochschule für Gestaltung Ulm* (Escola Superior da Forma de Ulm) foi fundada em 1946 na cidade de Ulm na Alemanha por Inge Aicher-Scholl (1917-1998), Otl Aicher (1922-1991), Max Bill (1908-1994), e durou até 1968.

É considerada a mais significativa tentativa de se reestabelecer uma ligação com a tradição do design alemão. Sucessora da Bauhaus por sua metodologia de ensino, ideais políticos e por também acreditar que o design tinha um importante papel social a desempenhar.

Outra ligação com a Bauhaus esta no seu quadro docente, que em parte é oriundo da Bauhaus, entre os docentes convidados que lecionaram em Ulm, Josef Albers, Walter Peterhans e Helene Nonné-Schmidt e Itten que atuaram na Bauhaus de Dessau (RINKER, 2006).

Rinker (2006) diz que Max Bill acreditava que o design poderia ser utilizado para mudar a cultura da era tecnológica. Após a saída de Max Bill as definições educacionais foram ampliadas e em parte redefinidas. Um esclarecimento programático especificava que os objetivos da HfG eram baseados nas ciências exatas; desta forma a metodologia adquiria significado central.⁴

Posteriormente a gestão de Max Bill, a escola foi dirigida por Tomás Maldonado (1956-1968) e integravam o colegiado do curso os docentes, Otl Aicher, Hans Gugelot. De acordo com Rinker (2006), Maldonado declarou que após 25 anos

⁴ Relatório de Tomás Maldonado na reunião do Conselho de Administração, 21 de Abril de 1958, original datilografado, HfG-Archiv Ulm, doado por Hellmuth Becker, documentos não catalogados.

de fechamento da Bauhaus as suas categorias não poderiam mais ser transferidas para uma nova escola.

A linha de atuação, que encarava o design de produtos como arte, que se desenvolveu de William Morris até o momento em Ulm,- necessitava ser superada. Isto se tornou importante, pelo fato de que as necessidades culturais, mas também as econômicas tinham-se alterado substancialmente.

Maldonado por sua vez era da opinião de que ambos os grupos eram responsáveis pelo lamentável estado do design, especialmente porque ambos, apesar de suas diferenças, se valiam do conceito reacionário do "design de produto como arte". Ele acreditava que havia chegado o tempo de expandir este conceito superado de design com a introdução de novas categorias: "O fator estético é apenas um entre muitos com o qual o designer trabalha. Ele não é o mais importante nem o predominante. Em paralelo há o produtivo, o construtivo, o econômico e o fator simbólico. Design de produtos não é arte e o designer de produtos não é necessariamente um artista" (MALDONADO, 1958, p. 31 apud RINKER, 2006). Esta fase deve ser superada definitivamente já que as considerações estéticas "não são base sólida para o design de produtos". Com a definição ampliada da profissão, o designer de produtos passa a assumir um papel além da ação projetual, ele deve também ser um agente coordenador de todo o processo produtivo. Agora se faz necessário, além da capacidade de planejamento e projeto, o profissional deve ter conhecimento científico nas áreas de economia, psicologia e tecnologia de produção.

Maldonado (1958 apud QUIJANO, 2006) foi um dos primeiros que reconheceu claramente que os desenvolvimentos técnicos e econômicos vertiginosos colocavam novas demandas na formação de designers. Deste ponto de vista, um ensino com a pedagogia da Bauhaus era inteiramente obsoleto, já que ele era formulado sobre premissas artísticas e não científicas. Ao invés disso ele propôs a introdução de um "pensamento científico-operacional" (MALDONADO, 1958 apud QUIJANO, 2006, p. 39) que resultava em uma "metodologia objetivo-experimental". "Esta é a época do método, e uma universidade que queira ser um expoente das condições para a vida do espírito humano precisa ser a universidade do método". (MALDONADO, 1958 apud QUIJANO, 2006). O mesmo viu a chance de uma nova filosofia da educação baseada no "operacionalismo científico".

Em 1958 houve a especificação do programa de estudos na HfG e com isso um reforço no aumento das disciplinas teóricas. Com esse passo os docentes mais jovens como Aicher, Gugelot e Maldonado se distanciaram fortemente da tradição da Bauhaus. Com este novo conceito se estabeleceu então o Curso Básico que criou o Modelo de Ulm, que influencia a formação em design até os dias de hoje, no mundo todo.

Max Bense, Horst Rittel e Abraham A. Moles participaram com Maldonado no estabelecimento do programa que além de disciplinas práticas incluía áreas como: Teoria organizacional, Análise de operações matemáticas.

A inserção da disciplina Semiótica (teoria geral dos signos) no currículo era uma inovação na Europa, porém o curso de Semiótica ficou limitado ao departamento de Comunicação Visual e de Informação. Bense um dos semióticos mais importantes daqueles anos foi o professor responsável pelo curso, mas Maldonado, também lecionou semiótica no período de 1955/56.

A estrutura e função são conceitos centrais da semiótica, portadores de significado na área do design visual. Muitos exercícios do Curso Básico e do Departamento de Comunicação Visual eram baseados no princípio que o design era, entre outros, a estruturação da ordem, este conceito hoje é utilizado como sistematização da informação no ensino contemporâneo do Design (QUIJANO, 2006, p. 10-11).

Max Bense que estava desde 1953 na HfG, e dirigiu de 1955 a 1957 o Departamento de Informação. Afirma que o conceito de informação tem um papel central na construção e interpretação de signos na consciência humana.

Bense publicou suas conclusões em vários trabalhos nos quais define Estética como Teoria da Informação da Comunicação e do Signo. Abraham Moles que lecionou de 1961 até 1966 e Bense tinham interesse em operações matemáticas e sua aplicabilidade ao processo de design, interesse compartilhado com Maldonado e Horst Rittel.

Tomás Maldonado também argumentava a necessidade de uma pesquisa fundamental em tópicos especiais como estudos de combinatória, as sistemáticas formais dos produtos ou a investigação da complexidade funcional e estrutural de produtos tecnológicos.

O princípio da integração cultural já estava estabelecido no primeiro programa da HfG. O foco em disciplinas científicas era novo e ao final tinha duas

razões. Por um lado ela aconteceu da necessidade contemporânea de estar à frente das inovações técnicas e científicas. Por outro lado, havia a necessidade de elevar o status da formação em design.

A mudança estrutural na produção industrial de massa requeria uma definição do perfil profissional do "Designer Industrial". Tomás Maldonado foi um dos primeiros a reconhecer esta mudança de paradigma e formulou na HfG novos critérios para um estudo especializado. Críticos como, Lucius Burckhardt (1960 apud RINKER, 2006, p. 8) viam e vêem ainda hoje os resultados da HfG como coesão metodológica (RINKER, 2006, p. 8).

Os anos 50 foram marcados pelos sinais da euforia científica. Este clima requeria e possibilitava simultaneamente a formulação de uma teoria determinista e racionalista do design. Não havia até aquele ponto uma sistemática do projeto, e para se conseguir uma, foram transferidos os princípios da metodologia matemática para o processo de design. Isso foi visto como a única possibilidade, por analogia pela primeira vez se pode formular critérios para uma metodologia do Design (RINKER, 2006, p. 6). Não há dúvida que este procedimento tem suas limitações. Foi por essa razão que Maldonado e Gui Bonsiepe em 1964 colocaram a metodologia desenvolvida até aquele ponto em teste (MALDONADO; BONSIPE, 1964 apud RINKER, 2006, p. 8). Eles alertaram para não se perseguir isso apenas como um fim em si mesmo e enfatizaram a necessidade da ligação com a prática do design.

Muitos dos critérios desenvolvidos em Ulm ainda são válidos, especialmente na área do design tecnológico. Outros se provaram inúteis e superados. Também superado está o muito citado slogan: "Design é Arte, que se tornou útil" (RINKER, 2006, p. 8).

2.3 A FORMAÇÃO DAS ESCOLAS DE DESIGN NO BRASIL

2.3.1 O curso no MASP – IAC Instituto de Arte Contemporânea

Após a II Guerra Mundial, no Brasil, se consolidou a idéia de que as instituições culturais, além da conservação exposição de obras de arte consagradas, deveriam se abrir para apresentar a arte livre e renovada de sua época, organizando também exposições temporárias e atividades didáticas, culturais e sociais. Essa

idéia, que se concretizou com a fundação do Museu de Arte Moderna de Nova York, em 1929, frutificou também na Europa no pós-guerra, onde a primeira instituição do gênero foi o Museu de Arte Moderna de Paris. Segundo esta concepção foi criado no Brasil, em 1947, o Museu de Arte de São Paulo (MASP). No ano anterior, Assis Chateaubriand (1892-1968) já estava possuído pela obsessão de fundar “uma das maiores galerias de arte do mundo” (NIEMEYER, 2000).

Ainda em Niemeyer (2000), a descrição de como se deu a ligação de Chateaubriand e Pietro Maria Bardi, marchand e jornalista italiano, que estava no Rio de Janeiro naquele ano, apresentando uma coleção de 54 telas de pintura italiana do século XIII ao século XVII, com o objetivo de vendê-las. Ao conhecer Bardi, Chateaubriand decidiu que ele seria o responsável pela montagem da galeria, pela aquisição do acervo, e sua esposa, a arquiteta italiana, Lina Bo Bardi, iria orientar o projeto de suas instalações, sua construção, na Avenida Paulista, obra iniciada em 1957 e concluída em 1968. Pietro Maria Bardi foi contratado para orientar a criação da instituição que viria a ser o MASP.

O ambiente de São Paulo era propício à criação de instituições que queriam ver seus nomes ligados às atividades artísticas. Famílias paulistanas como Prado e Penteadó, vinham financiando projetos dessa natureza. Francisco Matarazzo sobrinho, o ‘Cicillo’ inaugurou em 1948 o MAM, Museu de Arte Moderna de São Paulo e com Iolanda Penteadó, instituíram a I Bienal de São Paulo, em 20 de outubro de 1951, organizada com o apoio de intelectuais como Sergio Milliet e Lourival Gomes Machado. Como marco do design gráfico modernista brasileiro o cartaz da bienal é de autoria do artista construtivo brasileiro Antonio Maluf (NIEMEYER, 2000).



Figura 7 – Cartaz 1ª Bienal de São Paulo, 1951.
Fonte: TEIXEIRA DE BARROS (2002).

Como Chateaubriand controlava uma rede de comunicação no país, cada aquisição feita para o MASP tinha grande repercussão na imprensa, com destaque para o nome do mecenas que a viabilizou.

Segundo Niemeyer (2000) por iniciativa de Bardi e sob coordenação da arquiteta Lina Bo Bardi foi inaugurado, em 1951, o IAC - Instituto de Arte Contemporânea, do MASP, que foi a semente do ensino do design, no Brasil. Aos seus alunos, em suas maiores bolsistas, foram ministrados os primeiros cursos de design no país entre eles destacamos, Alexandre Wollner, Antonio Maluf, Emilie Chamie, Ludovico Martino e Mauricio Nogueira Lima. Os professores eram expoentes em suas áreas, como: Roberto Sambonet, Lasar Segall, Roger Bastide e Max Bill, que por indicação de Bardi convidou Almir Mavigner, Mary Veira e Geraldo Barros para estudarem na Escola de Ulm de 1954 a 1958. Barros declinou ao convite por motivos pessoais, e sua bolsa de estudos foi então designada para Alexandre Wollner.

O IAC durou três anos, por meio de um convênio mantido com a Prefeitura de São Paulo. A insuficiência de recursos não permitiu a continuidade. Os cursos do IAC lançaram sementes férteis em São Paulo, destacando figuras como Antonio Maluf e Alexandre Wollner. Este, ao retornar do curso de Comunicação Visual que frequentou, de 1954 a 1958, na *Hochschule für Gestaltung*, em Ulm, associou-se a Geraldo de Barros, Rubem Martins e Walter Macedo, fundando o primeiro escritório de design brasileiro, o Forminform. Macedo organizou diversas exposições e bienais

internacionais de design no Rio de Janeiro, e mais tarde torna-se pesquisador junto ao IDI Instituto de Desenho Industrial do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

2.3.2 Desenho Industrial na FAU USP

A inclusão do design no curso da FAU - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, em 1962. O responsável pelo movimento de renovação no ensino da arquitetura fora o arquiteto paranaense João Batista Vilanova Artigas (NIEMEYER, 2000).

Artigas, quando ainda era estudante trabalhou no escritório de Osvaldo Artur Bratke, arquiteto paulista, “que predispôs a burguesia da classe média, por intermédio de seus adeptos, a aceitar o Modernismo, ou o Racionalismo contemporâneo, em seus planos de organização domiciliar”. Foi o primeiro a invadir o campo do desenho industrial ligado à arquitetura. Para Artigas o âmbito de atuação do arquiteto não se restringia ao projeto da construção: havia que considerar a realidade externa e o uso dos espaços internos e seus equipamentos (IDEM).

Nessa época, delineava-se um processo de desenvolvimento com características nacionalistas, estava criado o ambiente para que a FAU formalizasse seu compromisso com as novas demandas dos novos e diversos aspectos da produção, por meio de uma série de modificações na sua estrutura curricular. Os responsáveis pela sua introdução fizeram desse modelo uma verdadeira profissão e fé: “Foi assumida a responsabilidade de inclusão de Desenho Industrial e da Comunicação Visual”.

Ainda conforme Niemeyer (2000), no planejamento do curso seriam destinados à Desenho Industrial quatro horas semanais, em cada um dos quatro anos da graduação. A proposta da FAU defendeu que caberia aos arquitetos a solução dos problemas de design, proposta que não foi seguida pelas demais escolas de arquitetura do país, consolidando-se, assim como experiência ímpar.

2.3.3 A Escola Técnica de Criação do MAM RJ

Remonta a 1948 a existência do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM). A idéia de criação desta instituição surgiu de um grupo de empresários e da alta burguesia do Rio de Janeiro.

Carmem Portinho, Diretora Executiva Adjunta do MAM e segundo ela, a proposta de criação de uma Escola de Design no prédio da futura sede do MAM RJ partiu de Max Bill, quando passou pelo Rio de Janeiro, vindo ao Brasil integrar o júri internacional de premiação na II Bienal de São Paulo. Vale lembrar que Max Bill foi o ganhador do Prêmio escultura da Bienal de 1951, com a obra Unidade Tripartida, 1948 Aço inoxidável (114,0 x 88,3 x 98,2 cm), a obra hoje integra o acervo do MAC/USP Museu de Arte Contemporânea USP.



Figura 8 – Unidade Tripartida, 1948/49.
Fonte: BILL (2009).

A proposta de Max Bill de criar aqui uma escola nos moldes de Ulm se deu em razão de ele ter encontrado no Brasil um caráter particular, uma simbiose perfeita de ideologias que favoreciam a identificação da escola de Ulm com o momento político da época: como o positivismo da era JK, e a presença da arte concreta questionando os valores acadêmicos, em particular da tradicional Escola de Belas Artes (NIEMEYER, 2000, p. 70).

Essa sugestão sensibilizou Niomar Muniz Sodré, Affonso Eduardo Reydi e Carmem Portinho, pois poderiam assumir papel eminentemente ativo e inovador na

organização de um curso inédito na América latina, entre a arte e a produção industrial, atenderia aos problemas apresentados pelo crescimento do próprio país.

A proposta de inclusão no MAM da Escola Politécnica de Criação (ETC), foi aprovada e encaminhada para execução, em 27 de janeiro de 1958 foi inaugurada escola do MAM pelo então Presidente da Republica Juscelino Kubitschek. Com o objetivo de fundamentar a proposta do novo curso, membros da diretoria do MAM encomendaram a Tomás Maldonado uma proposta de currículo para a escola, além de manterem contatos com Max Bill.

Maldonado colaborou intensamente na elaboração do currículo do curso planejado para o MAM, em que o "operacionalismo científico" estava presente e serviu de base para o currículo da ESDI. Ele fez, em 1959, várias palestras no MAM, onde em 1962, com Otl Aicher, ministraram um curso de design gráfico. Já em 1958, Maldonado vaticinara: "O designer está destinado a se integrar na realidade da qual creio haver mostrado a complexidade e as nuances".

A especialização em Comunicação Visual propunha trazer toda a experiência acumulada na área gráfica desenvolvida na Bauhaus e posteriormente em escolas dos Estados Unidos. Os exercícios nos diferentes campos da comunicação visual eram embasados nos experimentos pedagógicos inovadores, dos artistas: Johannes Ittem, Joseph Albers, Paul Klee e Wassily Kandinsky (NIEMEYER, 2000).

Convém esclarecer ainda segundo Niemeyer (2000. p, 74), que:

O curso de Comunicação Visual, realizado no MAM de 20 de agosto a 16 de setembro de 1959, ministrado por Tomás Maldonado (16 horas de aula teórica) e Otl Aicher (24 horas de aula prática), teve grande repercussão no âmbito de pessoas ligadas ao MAM e aquelas sintonizadas com os movimentos artísticos e de ensino europeus, especialmente o da Escola de Ulm.

É através da comunicação visual que os homens se comunicam entre si vida social, dizem com acerto aos mentores de Ulm. A tipografia, a publicidade, fotografia, os diversos sistemas de exposições, a televisão e os filmes são tratados de uma forma unitária sob o rótulo hoje internacional de "comunicação visual" (MAURICIO, 1959).⁵ Cursos adicionais foram ministrados por Alexandre Wollner e Karl-Heinz Bergmiller, ambos ex-alunos da HfG. Bergmiller, ex-companheiro de

⁵ Jayme Maurício: jornalista do Correio da Manhã.

classe de Wollner em Ulm, que em 1958 tinha emigrado para o Brasil, e em 1962 integra a comissão que organizou a ESDI – Escola Superior de Desenho Industrial.

Havia, também, a concepção da importância de um profissional que fosse “capaz de criar uma linguagem original, com elementos visuais próprios, não nacionalistas, mas oriundos da nossa cultura, com signos próprios, mas de leitura universal” (WOLLNER, 1983 apud NIEMEYER, 2006).

2.3.4 ESDI – Escola Superior de Desenho Industrial

O marco histórico do design no Brasil é, sem dúvida, a criação da ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial. A instituição foi oficialmente fundada no final de 1962 e iniciada em 1963 com um programa eminentemente técnico e científico. O estatuto profissional do designer foi traçado a partir de sua implantação. A escola surgiu como o espaço institucional em que seria produzida a identidade nacional dos produtos.

A ESDI foi criada graças à vontade política do governador Carlos Lacerda, esta determinação advinha da afinidade do design com o seu projeto político: a associação do modernismo a um projeto de desenvolvimento. A escola de design deveria formar mão-de-obra para atender a demanda determinada por um esperado surto industrial no Estado da Guanabara. Apesar das divergências políticas entre Lacerda e Juscelino, eles compartilhavam o mesmo ideal de desenvolvimento nacional baseado no aporte de capital estrangeiro para viabilizar a expansão industrial.

O design, ao longo de sua história, sempre foi dinamizado quando este tipo de ação política prevaleceu. Constata-se que, repetidamente, houve a expectativa de que o ensino de projeto contribuísse para elevar a qualidade do produto industrializado e para dar-lhe uma nova configuração.

As especializações do curso, deliberadas até então seriam: fotografia, cinema e comunicação visual; rádio e televisão (comunicação verbal); equipamentos da habitação; industrialização da construção.

A estética modernista esteve presente nas propostas originais dos cursos de design no Brasil. Estava expressa a preocupação de que fosse encontrada uma linguagem formal em design, que sintetizasse concepções artísticas contemporâneas com elementos da tradição nacional, identificados na arquitetura

colonial de Ouro Preto, nas igrejas barrocas e na produção artesanal tradicional. Ainda nos anos 50, houve alguns designers que desenvolveram trabalhos segundo esta concepção, como Geraldo de Barros, Antonio Maluf, Zanine Caldas, Sergio Rodrigues, Joaquim Tenreiro.

Porém, quando o curso da ESDI foi implantado, os primeiros professores de projeto, Alexandre Wollner (1983), Paul Edgard Decurtins (1929) e Karl Heinz Bergmiller (1928), em especial, fizeram com que prevalecesse na ESDI a estética racionalista trazida da Escola de Ulm, que se caracterizava pelo predomínio de formas geométricas retilíneas e de tons acromáticos. A inflexibilidade dos modelos formais desses professores restringiu, por longo tempo, o ensaio de novas configurações nos projetos dos alunos.

Os padrões formais implantados por esses professores com formação estrangeira obstaram a expressão da estética modernista na escola, ao contrário do que se deu na arquitetura nos anos 30/40, onde a influência de Lê Corbusier não impediu que profissionais brasileiros dessa área construíssem uma linguagem formal própria.

Niemeyer (2000, p. 107) diz que:

O rigor do racionalismo de Walter Gropius pode ser ilustrado pelo relato de Oscar Niemeyer sobre a visita que aquele fez à casa do arquiteto, na Estrada das Canoas, no Rio de Janeiro, cuja excelência de projeto é notória. Nessa ocasião, Gropius teria dito a Niemeyer: "Sua casa é muito bonita mas não é multiplicável". Niemeyer respondeu que não poderia mesmo ser multiplicável face 'às inclinações irregulares do terreno'. Para o arquiteto brasileiro, 'Gropius, professor ilustre, foi um dos que mais difundiram as idéias limitadoras da Bauhaus'".

A estética modernista, presente nas propostas originais dos cursos de design no Brasil, foi deixada de lado quando o curso da ESDI foi implantado, em prol da estética racionalista de Ulm. A imposição desses padrões, contrários às nossas raízes barrocas, impediu a expressão da estética modernista na escola e coibiu, por longo tempo, a emergência de outras abordagens.

O currículo adotado na ESDI, semelhante ao de Ulm, desconsiderou a realidade do setor produtivo brasileiro. Assim, o curso de design estabeleceu um distanciamento crescente entre a formação profissional e as necessidades do mercado potencial de serviços para o design.

O ensino assumiu um caráter dogmático, não possibilitando ministrar aos alunos uma visão crítica, nem do conteúdo do ensino, nem do papel a que se destina o futuro designer.

Na área do design gráfico as influências mais marcantes ficaram por conta dos professores Alexandre Wollner, que desenvolvia projetos, sobretudo de identidade corporativa de empresas em São Paulo, e do pernambucano Aloísio Magalhães, pioneiro do design gráfico no Rio de Janeiro. Magalhães elaborou projetos que tiveram ampla repercussão como identidade corporativa da Petrobrás e o desenvolvimento das cédulas do cruzeiro, Magalhães ofertou estágio em seu escritório a alguns de seus alunos que, por sua vez, alguns ex-estagiários passaram a lecionar na disciplina de projeto de design.

Segundo Niemeyer (2000, p. 116) a ESDI tem desempenhado, desde sua fundação, o papel de modelo do ensino do design no Brasil.

Salieno que uma das grandes vantagens que a ESDI tem sobre as outras escolas de design é que ela, por ser mais antiga, errou mais. Acreditamos que o erro pode ser um excelente mestre quando é parte de um processo de crescimento e renovação, do contrário passa a ser a mola da repetição. Os professores da ESDI, especialmente aqueles que já estão há anos na instituição, poderão promover uma reflexão crítica da experiência reunida em três décadas de ensino do design. Os resultados dessa avaliação serviriam de base para uma nova fase do ensino do design fazendo com que a ESDI mais uma vez desempenhe os papéis de pioneira e de inovadora.

A ESDI se transformou no ponto de partida para muitas escolas de design quando muitos de seus ex-alunos se tornaram professores e disseminaram seus fundamentos.

CAPÍTULO III
LINGUAGENS HÍBRIDAS

3.1 A TRANSCEDÊNCIA DO MODERNISMO: O PÓS – MODERNISMO NAS ARTES

Muitas são as teorizações, conceitos e questionamentos sobre o pós-modernismo, também designados por neomodernismo, ou neomaneirismo ou neobarroco. Em seu livro “Condição pós-moderna”, David Harvey (1989, p. 45), tenta situá-lo tendo como referência a Arquitetura:

No tocante a arquitetura, por exemplo, Charles Jencks data o final simbólico do modernismo e a passagem para o pós-moderno de 15h 32 min de 15 de julho de 1972, quando o projeto de desenvolvimento da habitação Previt I Goe, de St Louis (uma versão premiada da “Máquina para a vida Moderna” de Le Corbusier), foi dinamitada como um ambiente inabitável para as pessoas de baixa renda que abrigava.

O Pós-Modernismo, ainda não se sabe se é uma “poética” ou uma “problemática”, representa de certa forma, uma ruptura com o Modernismo. Apesar de todas as contradições e paradoxos inerentes ao Pós-Modernismo, ele se afasta das formas puras, racionais de algumas correntes do modernismo, para um diálogo às vezes irônico com diversos estilos artísticos históricos, se apropria de motivos clássicos. Como exemplo, típico é a *Piazza d'Italia* (1975 – 80), em Nova Orleans, projetada pelo arquiteto norte americano Charles Moore: “É uma façanha, arquitetônica, festiva em sua teatralidade, e que apresenta uma espirituosa montagem de motivos clássicos da arquitetura na forma de um palco” (DEMPSEY, 2003, p. 269).



Figura 9 – Piazza d'Italia, New Orleans, 1976-79.
Fonte: MOORE (2009).

Nas artes visuais podemos salientar as características pós-modernas na produção do pintor norte americano Russell Connor, que utiliza obras referentes da história da arte e as re-contextualiza num procedimento híbrido. Esclarecemos com o exemplo a obra de 1985, *The Kidnapping of Modern Art by the New Yorkers* - Como Nova York roubou a idéia da arte Moderna. Nesta obra Russel se apropria da obra “*Lés demoiselles d’Avignon*” de Picasso inserindo as mulheres no “Rapto das filhas de Leucipo”, de Rubens, operando uma miscigenação de identidades artísticas entre Rubens e Picasso construindo uma terceira identidade, a sua poética ou argumento.



Figura 10 – Como Nova York roubou a idéia da arte moderna (1985).
Fonte: CONNOR (2009).

No Pós-Modernismo encontram-se motivos também da cultura popular, reunindo elementos diferenciados; como disse o surrealista Max Ernest se referindo à colagem, o “encontro de duas realidades distantes em um plano estranho a ambos”.

O Pós-Modernismo tem fortes influências dos movimentos de vanguarda dadaísta e surrealista e da Arte Pop, utilizando-se da paródia, do hibridismo, do pastiche e da intertextualidade. Segundo Linda Hutcheon (1991, p. 28):

Além de serem indagações ‘fronteiriças’, as maiores desses textos pós-modernistas contraditórios também é especificamente paródica em sua relação intertextual com as tradições e as convenções dos gêneros envolvidos (...) em certo sentido, a paródia é uma forma pós-moderna perfeita, pois, paradoxalmente, incorpora e desafia aquilo que parodia.

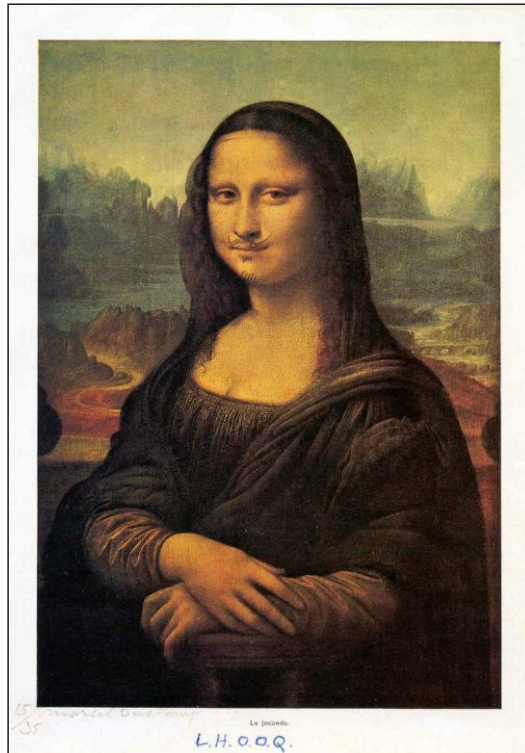


Figura 11 – L.H.O.O.Q., 1919.
Fonte: MINK (1996, p. 65).

Percebem-se reflexos desta influência em Marcel Duchamp parodiando a obra clássica de Leonardo da Vinci, “La Gioconda”, que numa atitude de *readymade*, Duchamp faz interferências gráficas sobre cartão postal barato reproduzido em off-set a Mona Lisa, inserindo com lápis preto bigode de pontas levantadas e um elegante cavanhaque, e inseriu com letras maiúsculas a inscrição L.H.O.O.Q. (1919). As letras em si do título – *elle, ache, au, au, cul* - não fazem sentido, mas quando lidas em voz alta e em francês soam como - *elle a chaud au cul*: Ela Tem Fogo No Rabo. Uma brincadeira pesada de Duchamp, relacionando ironicamente uma obra com a outra, mantendo as características de humor e dualidade interpretativa tão explorada por Duchamp nas suas obras entre os códigos da visualidade contrapostos aos códigos verbais. Esta obra de 1919, pertencente ao acervo do *Philadelphia Museum of Art*.

Cabe salientar a colocação de Tomkins (2004, p. 245-246):

Com um simples toque de varinha de condão, ele havia executado um gesto de supremo dadaísmo. O que melhor do que isso para expressar a rebeldia de uma geração contra o tradicionalismo, contra a civilização ocidental e contra o culto das grandes obras do passado?

Ironicamente a obra, L.H.O.O.Q. pôs para funcionar o vasto mecanismo da crítica, que, no fim, iria descobrir mais afinidades entre Duchamp e Leonardo Da Vinci (THOMKIS, 2004, p. 246). Tão bem representadas por Russel na obra *Art is Not Fundy* de 1990.

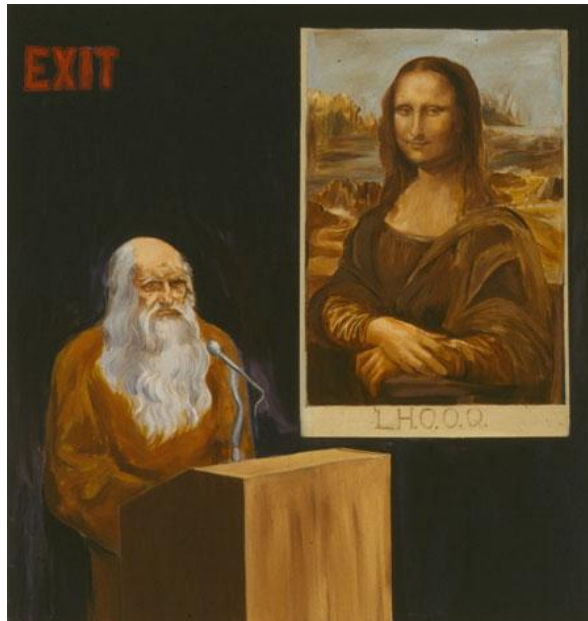


Figura 12 – Arte não é diversão, 1990.
Fonte: CONNOR (2009).

No pós-modernismo, percebe-se um pastiche proposital à apropriação, à transtextualidade, à auto referencialidade, mesmo que sendo por oposição, o pluralismo, abertura e espaço para o diálogo com os “marginalizados” da sociedade, com as minorias étnicas, sexuais, feministas e ambientais, preocupação com questões sociais e políticas. Assim se constroem a poética da pós-modernidade, com múltiplas vozes sem certezas absolutas.

Hassan (apud HARVEY, 2000, p. 47):

Acredito que podemos começar a dominar essas questões difíceis examinando as diferenças esquemáticas entre modernismo e pós-modernismo nos termos de Hassan; Hassan estabelece uma série de oposições estilísticas para capturar as maneiras pelas quais o pós-modernismo poderia ser retratado como uma reação ao moderno. Digo ‘poderia’ porque considero perigoso (como o faz Hassan) descrever relações complexas como polarizações simples, quando é quase certo que o real estado da sensibilidade, a verdadeira ‘estrutura do sentimento’ dos períodos moderno e pós-moderno, está no modo pelo qual essas posições estilísticas são sintetizadas. Não obstante, creio que o esquema tabular de Hassan fornece um útil ponto de partida.

Observando no quadro 1 percebem-se as diferenças entre modernismo e pós-modernismo, com influências dadaístas e surrealistas, incorporando o “acaso”, o

“jogo”, a “ironia”, a “indeterminação”, a “descrição” e a “desconstrução”, um universo antagônico em perpétua mutação.

Modernismo	Pós-modernismo
Romantismo/simbolismo	Parafísica/dadaísmo
Forma (conjuntiva, fechada)	Antiforma (disjuntiva, aberta)
Propósito	Jogo
Projeto	Acaso
Hierarquia	Anarquia
Domínio/logos	Exaustão/silêncio
Objeto de arte/ obra acabada	Processo/ performance/ <i>happining</i>
Distancia	Participação
Criação/totalização/síntese	Descriação/ desconstrução/ antítese
Presença	Ausência
Centração	Dispersão
Gênero/fronteira	Texto/ intertexto
Semântica	Retórica
Paradigma	Sintagma
Hipotaxe	Parataxe
Metáfora	Metonímia
Seleção	Combinação
Raiz/profundidade	Rizoma/ superfície
Interpretação/leitura	Contra a interpretação/ desleitura
Significado	Significante
<i>Lisible</i> (legível)	<i>Scriptible</i> (escrevível)
Narrativa/ <i>grande histoire</i>	Antinarrativa/ <i>petite histoire</i>
Código mestre	Idioleto
Sintoma	Desejo
Tipo	Mutante
Genital/fálico	Polimorfo/ andrógino
Paranóia	Esquizofrenia
Origem/causa	Diferença- diferença/vestigio
Deus pai	Espírito santo
Metafísica	Ironia
Determinação	Indeterminação
Transcendência	Imanência

Quadro 1 – Diferenças Esquemáticas entre Modernismo e Pós-Modernismo.

Fonte: HASSAN (apud HARVEY, 2000, p. 48).

Mudanças de paradigmas (constelações de idéias, princípios, métodos, teorias que farão parte de uma comunidade científica ou artística, num momento histórico) do velho paradigma cartesiano para o novo paradigma sistêmico, mudança de pensamento. No paradigma sistêmico, mudança da parte para o todo, as partes se inter-relacionam como numa teia formando um todo dinâmico, mudança de estrutura para processo, cada estrutura é vista como a manifestação de um processo dinâmico, leva-se em conta o processo do saber, muda o sujeito observante monocular, para um observador que interage e é solicitado a se instalar e a participar, mudança de descrições verdadeiras para descrições aproximadas.

No pós-modernismo pode-se falar em metáfora da rede, perceber a realidade com uma “rede” de relações e interconexões. Passagem ontológica para o epistemológico (teoria do conhecimento), não mais o ser isolado centrado em si mesmo, mas interconectado com o mundo. Neste caso trata-se especificamente da cibercultura, a cultura na rede de relações virtuais, abrindo espaço para conceitos, como rizoma colocado por Deleuze e Gattari em sua obra *Mil Platôs*. E é nesta rede, na teia pós-moderna, que se realiza e age em platôs, por vezes em camadas distintas, que ao mesmo tempo conservam características de sua identidade cultural e preservam a individualidade, porém se conectam e interagem construindo nesta mimese, novos códigos na elaboração de novos significados.

Stuart Hall (1992, p. 12), fala de três concepções de identidade do sujeito: Primeiro o sujeito do iluminismo, que estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão e ação. Segundo, o sujeito sociológico, que refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a interação entre o eu e a sociedade. E o terceiro, é o sujeito pós-moderno que ele descreve como movente, acidental e aparenta uma identidade unificada, pasteurizada, resultantes de múltiplas identidades ou identidades não definidas muitas vezes contraditórias ou até mesmo não resolvidas. Assim esclarece Hall (1992, p. 13):

A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. [...] É definida historicamente e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplica, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente.

Nas mudanças de paradigmas, nas mudanças de identidade do sujeito, na arte pós-moderna percebe-se a articulação das características estéticas do passado, mas também uma abertura para novas articulações. Para o pós-modernismo, os museus estão “vivos”, para as artes visuais, arquitetura e design, tudo pode ser explorado, citado, apropriado e deslocado. Não há mais limites históricos, tudo é possível para “novas figurações”.

Citando Arthur Danto (2006), no pós-modernismo falta uma unidade estética, há uma desordem informática, há uma entropia estética, mas há também um período de grande liberdade estética.

A arte não retorna ao mesmo ponto, ela vai sempre progredindo. Amy Dempsey (2003) afirma que o termo pós-moderno ainda está em debate, seu significado mudará, à medida que aumenta a perspectiva histórica em relação a ele.

3.2 ARTES HÍBRIDAS

Muitas artes são híbridas pela própria natureza: teatro, ópera, performance, são as mais evidentes. Santaella (2003, p. 135) conceitua híbridas como: “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”.

Os processos de hibridização ou processos de intersemiose iniciam-se nas vanguardas estéticas do século XX, com o Cubismo. “Esses procedimentos, desde então, foram gradativos, acentuando-se até atingir níveis tão intrincados a ponto de pulverizar e colocar em questão o próprio conceito de artes plásticas” (SANTAELLA, 2003).

As razões para o processo de intersemiose talvez venha da necessidade de procurar entender a complexidade contemporânea. O fenômeno da hibridização segundo Santaella (2003) é oriundo do progresso tecnológico e das descobertas no campo da percepção, incluindo as misturas de materiais, meios e suportes disponibilizados aos artistas e favorecendo a sobreposição e sincronização das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática.

Não existem mais limites entre as técnicas, a arte solicita cada vez mais outras percepções além da visão.

A questão das hibridizações nas artes é muito vasta, sendo assim, serão discutidos três campos que são mais significativos, segundo Santaella (2003, p. 135-136):

Primeiro: as misturas no âmbito interno das imagens, interinfluências, acasalamentos, passagens entre imagens artesanais, as fotográficas, incluindo cinema e vídeo, e as infográficas.

Segundo: as paisagens signícas das instalações e ambientes que colocam em justaposição objetos, imagens artesanais e ciberambientes numa arquitetura capaz de instaurar novas ordens de sensibilidade.

Terceiro: as misturas de meios tecnológicos presididos pela informática e teleinformática que, graças à convergência das mídias, transformou as hibridizações das mais diversas ordens em princípio constitutivo daquilo que vêm sendo chamadas de ciberarte.

As pinturas, gravuras e esculturas, XV ao XX “representavam o mundo, real ou imaginário como consistindo em figuras distintas, bem definidas e reconhecíveis em espaço tridimensionais ampliados” (SZAMOSI apud SANTAELLA, 2003, p. 136). Sendo que no final do século XIX, as artes abandonam as estruturas de espaço e tempo, movimento e ordem dos modelos visuais. Cézanne iniciou uma crescente explosão dos sistemas de codificação artística e mesmo dos seus suportes e materiais objetivado novos modos de fazer a arte. Ele procurava “uma pintura concreta, consistente, solidez das formas, ele olhava os objetos não de um único ponto de vista (perspectiva renascentista), mas de vários ângulos” (SANTAELLA, 2003). Um mesmo objeto em perspectivas diversas levava o objeto à deformação. Os Cubistas criaram o contraste entre verdade - artifício, não só apresentando os objetos, mas apresentá-los como são no real. Configurando assim vários olhares e verdades sobre um mesmo objeto.



Figura 13 – Picasso 1912 - Natureza morta com cadeira de palha – marco da criação da técnica de colagem.

Fonte: ENSINANDO ... (2009)

O ciclo foi encerrado com Mondrian, junto a outros abstracionistas geométricos, aboliu o figurativo com a obra “Árvore Vermelha” seguida da ‘Pintura I’ de 1921. “[...] A ruptura com a denotação referencialista aos seus limites, como se a

arte moderna tivesse aí finalmente encontrado um destino cujos germens já estavam semeados em Cézanne” (SANTAELLA, 2003).

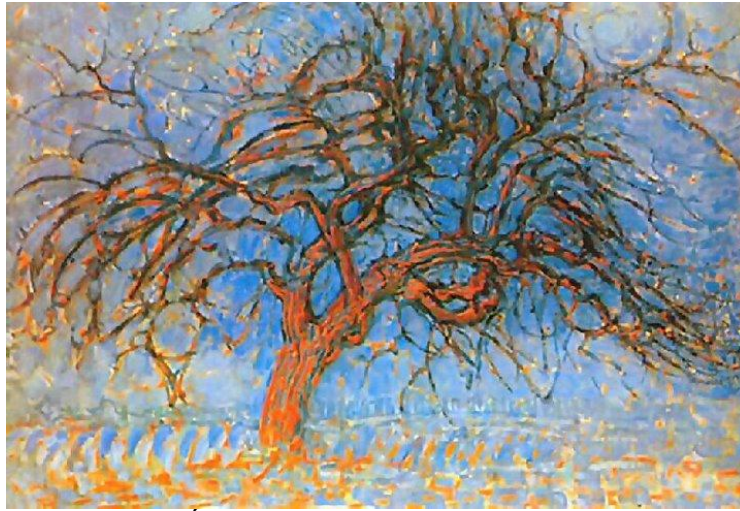


Figura 14 – Árvore Vermelha óleo sobre tela.
Fonte: ÁLBUNS ... (2009).

O fim do ciclo desconstrutor da arte moderna, seu ponto de chegada, coincidiu com o ponto de partida de um fenômeno que passou a marcar crescentemente os caminhos da arte: a explosão dos meios de comunicação e da cultura de massas no contexto de uma expansão tecnológica que não cessa de avançar (SANTAELLA, 2003).

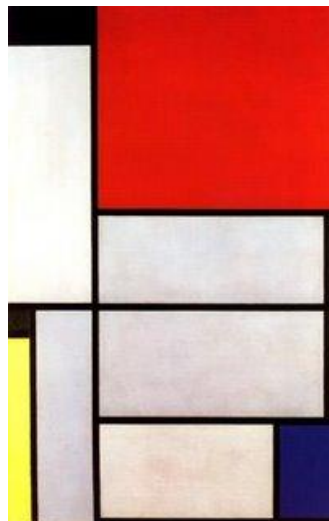


Figura 15 – Pintura n°1, óleo sobre tela, 1921.
Fonte: DOESBURG (2009).

Nos anos 50, acentuando-se nos anos 60 e, mais ainda nos 70, sofrendo o impacto dessa expansão, os processos artísticos, a partir da *pop art* começaram a apresentar processos de misturas de meios e efeitos, especialmente dos pictóricos,

fotográficos até mesmo os gráficos como na obra de Roy Lichtenstein. Fazendo uso irônico, crítico e inusitadamente criativo dos ícones da cultura de massas, deu continuidade à hibridização das artes já iniciadas no Dada, hibridização esta que se intensificou na década de 70, quando as instalações e ambientes começaram a proliferar. De acordo com os teóricos da pós-modernidade, na década de 60, a arte moderna, cedia terreno para outros tipos de criação dentro de novos princípios que são chamados de pós-modernos.



Figura 16 – M-Maybe, 1965.
Fonte: LICHTENSTEIN (2009).

Registra-se também, que a mistura entre imagens não se restringe ao universo das artes. Embora aconteça nesse universo de modo privilegiado, faz parte natural do modo como as imagens se acasalam e interpenetram no cotidiano até o ponto de se poder afirmar que a mistura se constitui no estatuto mesmo da imagem contemporânea. Assim também, a computação gráfica herdou caracteres plásticos da pintura e evidentemente da fotografia e, simultaneamente, veio produzir uma verdadeira revolução no mundo da fotografia, através de manipulações.

É fato conhecido, que logo após a invenção da fotografia (França, 1839), os pintores deixaram seus ateliês para flagrar a vida cotidiana do mesmo modo que os fotógrafos. Artistas como Ingres, Millet, Courbet, Delacroix serviam-se da fotografia como ponto de referência e de comparação. Os impressionistas: Monet, Cézanne, Renoir, Sisley, fizeram-se conhecer expondo no ateliê do fotografo Nadar e inspiraram-se nos trabalhos científicos de Eugene Chevreul.

Os híbridos da fotografia e da arte, que tiveram início com os impressionistas, perduram até hoje. A eles Dubois (1994, p. 291-207 apud SANTAELLA, 2003, p. 138-139) dedica um capítulo do seu *O ato fotográfico*. Sob a denominação de “A arte é (tornou-se) fotográfica? Pequeno percurso das relações entre a arte contemporânea e a fotografia no século XX”.

Revolução similar, ou talvez até mesmo mais profunda do que a fotografia produziu sobre a pintura, infografia viria provocar sobre a fotografia. Lister (2001, p. 303-347 apud SANTAELLA, 2003, p. 139) “oferece uma substancial apreciação sobre essa questão”. O mesmo diz que “isso equivale a uma ‘infecção’ na estabilidade analógica da imagem fotográfica por um código digital intrinsecamente fluido e maleável”.

Duchamp foi o primeiro a se dar conta das repercussões que os objetos industrialmente produzidos, quer dizer, objetos-signos, traziam para a arte (SANTAELLA, 2003). Nas suas enigmáticas contravenções, ele estava ironicamente evidenciando que, assim como qualquer imagem tem um caráter de signo porque se trata obviamente de uma forma de representação, qualquer objeto também tem uma natureza sígnica ou quase-sígnica que lhe é própria e que é ditada pela sua funcionalidade. Do mesmo modo que uma palavra muda de sentido quando se desloca de um contexto para outro, também os objetos encontram nos usos, inevitavelmente contextuais, a consumação de seus significados.



Figura 17 – Vista da exposição comemorativa aos 60 anos do MAM SP em 2008.

Fonte: DUCHAMP (2009).

Duchamp é uma espécie de rito de passagem: ponto em que a era mecânica industrial sai de seu apogeu, dando início à era eletrônica, pós-industrial. É por isso,

também que a *art pop*, na sua reação ao desmesurado crescimento dos meios e produtos da cultura de massas, não foi senão a explicitação de uma atividade estética inseparável da crítica que já estava implícita em Duchamp.

3.3 O DESIGN NO CONTEXTO DE UMA CULTURA HETEROGÊNEA

Raymond Roussef, Gertrud Stein, Much, Duchamp, Ryan, Tzara, Picabia, Apollinaire, Marinete, Breton, Jacob, Picasso, Dali e Bruñel, não se enquadravam (PORTOGHESI, 1980, p. 37), não se enquadravam perfeitamente nos moldes do Movimento Moderno.

Além dos citados acima, também os italianos dos anos cinquenta e sessenta, não se enquadravam no paradigma moderno da cultura material do design. O designer Achille Castiglioni (1918-2002), definido como designer dadaísta, (MORAES, 2006, p. 154) “inseriu em seu trabalho alguns elementos e materiais não convencionais dentro da produção industrial de então. Esses elementos conferiram por fim, um diferencial e uma poética própria dos objetos destinados à produção seriada”. Castiglioni produziu neste período: a cadeira Mezzadro, de 1957 (produção Zanotta, 1971) o banco Sella, de 1957 (Zanotta, 1983), e a cadeira Allunaggio, de 1966 (Zanotta, 1980).

Sergio Polano (apud MORAES, 2006, p. 155) diz que:

Aquele típico itinerário projetual dos irmãos Castiglioni, que sabem fazer uso da componente artesanal e industrial, já presente na cultura material dos objetos, para remontá-los em novas combinações, adaptáveis à produção em série: uma espécie de montagem dadaísta, de poética ready-made.

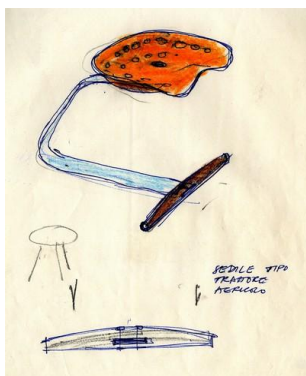


Figura 18 – Croquis de Mezzadro.
Fonte: CASTIGLIONI (2009).



Figura 19 – Mezzadro 1957 projeto.
Fonte: CASTIGLIONI (2009).

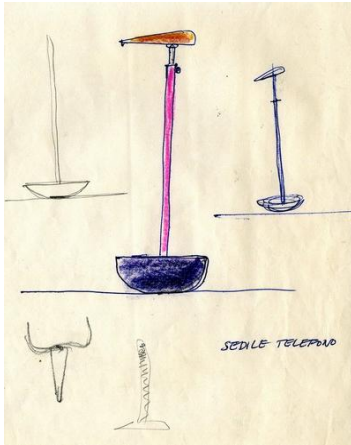


Figura 20 – Croquis de Sella.
Fonte: CASTIGLIONI (2009).



Figura 21 – Sella, 1957, progetto.
Fonte: CASTIGLIONI (2009).

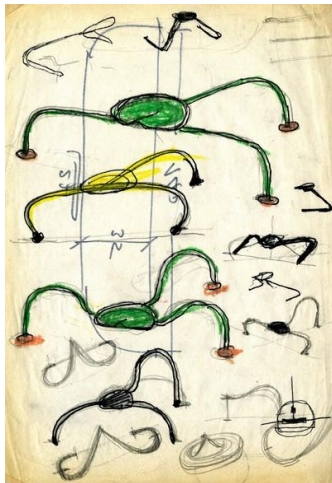


Figura 22 – Croquis de Allunaggio.
Fonte: CASTIGLIONI (2009).



Figura 23 – Allunaggio, 1966, progetto
Fonte: CASTIGLIONI (2009).

E ainda MORAES (2006),

A escolha das funções é o primeiro ato do design e torna-se uma condicional até o momento final do processo criativo. É justamente neste nível, digamos que se pode e se deve exercitar ao máximo a capacidade interpretativa aplicam-se essencialmente à identificação das funções objetivas (tecnológicas, de uso, comerciais, econômicas, etc), porém a parte mais importante, para um designer, está no exercício da sua própria liberdade na escolha das funções subjetivas [...] outro ponto fundamental do meu comportamento, que hoje reconheço como sendo corrente nos meus projetos é a consideração de que o projeto é, ou deveria ser sempre negação ou contestação do existente. Em minha opinião pode-se afirmar que a qualidade, sobretudo em termos sociais, do projeto deve ser proporcional à capacidade de inovação.

No início dos anos de 1980, Ettore Sottsass o líder do fenômeno Memphis, desejava praticar um design diferente com relação a isso, nasceu então em 1976, um espaço importante de pesquisa e projeto da vanguarda radical milanês chamado *Alchymia*. Registrando, assim, a corrente de Mendini de um lado e a de Sottsass de

outro, com Branzi como terceiro independente. Memphis nasce em 1980, como consequência do civil e silencioso dissenso entre Sottsass e Michele De Lucchi em respeito as finalidade que Mendini preestabelecia para *Alchymia*.



Figura 24 – Estante Carlton, 1981, projeto.
Fonte: SOTTASS (2009).

Entretanto, considera-se que nos anos sessenta e setenta alguns designers italianos, possuíam pensamentos relacionados com as transformações que ocorriam no mundo. Moraes (2006, p. 157) explana que “deve-se lembrar que esses protagonistas italianos não operavam mais de forma intuitiva, como sucedeu anteriormente com Castiglioni, mas como atores conscientes das transformações e dos questionamentos ao paradigma moderno ainda dominante”.

Ettore Sottsass (1997 apud MORAES, 2006, p. 157-158), diz que:

Pensamos que já era tempo de discutirmos a relação entre cultura industrial e o destino do design e nos pareceu útil experimentar o que teria acontecido, com o design, se tomássemos de qualquer modo certa distância da supostamente inevitável condição de ser ele uma cultura industrial.

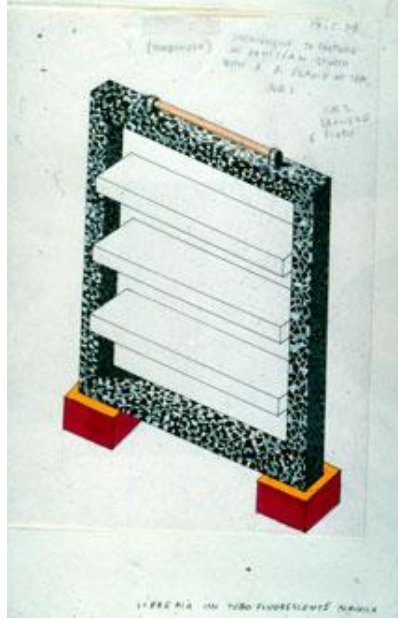


Figura 25 – Desenho para Estante, 1979.
Fonte: SOTTASS (2009).

O objetivo aqui não é revisar a história do design italiano rumo ao modelo pós-moderno nos anos 80, mas reconstruir alguns momentos desta transformação que teve seu início após os anos sessenta. Não se pode esquecer, e sim destacar, a exposição *Italy: The New Domestic Landscape*, realizada em 1972 com curadoria de Emilio Ambasz, no MOMA de New York, destacamos a participação dos designers Vico Magistretti, Gianfranco Frattini e Livio Castiglioni, Enzo Mari, Piero Gilardi, Ettore Sottsass e Paolo Lomazzi. O evento expôs ao mundo que o novo design italiano não se apresentava por meio de uma metodologia rígida, ou como um estilo único de percurso previsível, ao contrário, se propunha ser um vetor em constante movimento em meio às transformações socioculturais em curso.



Figura 26 – Joe Sofa, 1970.
Fonte: LOMAZZI (2009)

No final dos anos sessenta em diante, desponta o experimentalismo do grupo de vanguarda radical *Archizoon Associatti*, cujas propostas conceituais de *Non Stop City* assinalam a imperfeição urbana, considerando-a como um terno fenômeno descontínuo. *Non Stop City* é uma metrópole híbrida e plural que muda e se adapta às várias transformações sociais. Por esses motivos, as referências de *Non Stop City* são entendidas como uma proposta pós-industrial e pós-moderna, exatamente por estes conceitos, tal proposta merece consideração.

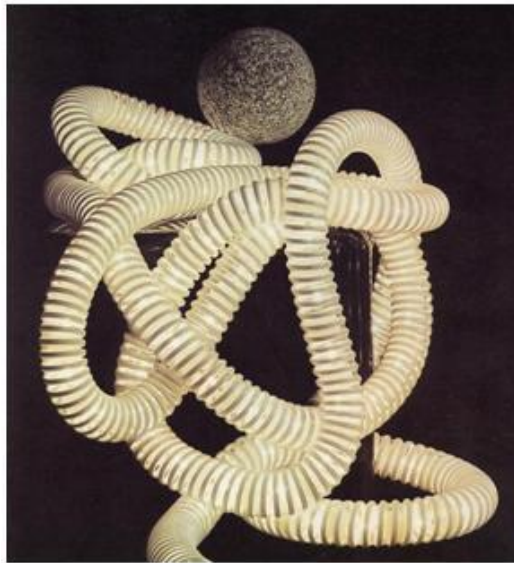


Figura 27 – Boalum (luminária flexível)
Fonte: FRATTINI; CASTIGLIONI (2009).

Ainda em Moraes (2006) é interessante notar que os conceitos projetuais do grupo *Archizoon* são os ícones da prenúncia dos conflitos hoje vividos pelas grandes cidades, cuja necessidade de adaptação às grandes mudanças sociais desponta de maneira clarividente somente na era atual da globalização, isto é, trinta anos após o seu *Manifesto*.

De acordo com De Moraes (2006) em 1977, Alessandro Mendini dirigiu as revistas, *Casabella*, *Modo* e *Domus*. E foi no primeiro editorial de lançamento da revista *MODO*, que propôs como veículo de difusão do fenômeno chamado “novo design italiano”, uma revista de informação e crítica de design. Foi mesmo o design italiano, muito antes da arquitetura (PORTOGHESI, 1982, p. 35), que pôs em evidência o *gap* existente entre a nova realidade comportamental e de consumo e o modelo projetual então na prática.



Figura 28 – Valentine, 1969
Fonte: SOTTSSASS (2009).

Para Andréa Branzi (1999, p. 140 apud MORAES, 2006, p. 160):

O design italiano foi o primeiro a colocar com mais clareza, já na segunda metade dos anos setenta, a questão da renovação global da linguagem formal dos objetos. Através dos laboratórios autônomos e experimentais de Alchymia e Memphis que operavam em uma mesma linha de pesquisa no design italiano, surge uma primeira amostra dos novos signos, excêntricos em relação à maestria clássica, que foi então chamado de Nuovo Design.

Após 20 anos de contribuição à empresa Olivetti, Ettore Sottsass, torna-se o mais expressivo designer do novo design italiano. Ele propaga sua forte linguagem a partir dos anos oitenta. Os objetos de Memphis evidenciavam a idéia de recuperação dos signos, formas e cores do cotidiano mais banal: das chapas de aço dos pisos dos ônibus aos laminados plásticos aplicados nas cadeiras de bar, tornados, porém nobres ao serem elevados à condição de produtos de elite. Por fim, a escolha dos nomes para os objetos da primeira coleção – todos os nomes de hotéis do mundo, que não necessariamente fossem belos e famosos. A idéia era, claramente, associar o design Memphis a uma experiência multicultural.



Figura 29 – Beverly desk, 1981.
Fonte: SOTTSSASS (2009).

Sottsass soube muito bem utilizar a sua capacidade de homem de arte, intelectual e designer, ao colocar lado a lado, durante os anos oitenta, os valores simbólicos presentes na periferia de Milão e os signos provenientes de lugares longínquos como a Califórnia e a Índia.⁶ Mas o *Nuovo Design* italiano sofre também críticas e contestações por parte da corrente racional-funcionalista, como por exemplo, a acusação de ser um movimento maneirista, de ser *Neo-Art Décor*, ou um tardio Dadaísta, apelido reservado a Mendini e ao grupo Alchymia. Isto pode ser bem percebido em algumas palavras sobre o manifesto do novo design italiano, como as de Sottsass em 1985 em um debate com Tomás Maldonado promovido pela revista MODO: “o nosso projeto global é constituído de uma consciência da nossa imersão em um consumo total de imagens e descrições, cujas proveniências são planetárias, são circulares, são tempestuosas: nós agimos dentro deste âmbito” (MORAES, 2006, p.162).

É oportuno notar a analogia entre a acusação de maneirismo feita anteriormente à cultura pós-moderna e a vastíssima possibilidade de conexão que hoje se apresenta através das redes informáticas e da *World Wide Web* [www].

Esta nova realidade “projetual”, como sabemos, tornou-se possível através do vasto mundo da Internet, onde se revela a facilidade e as várias possibilidades de

⁶ O grupo italiano Memphis rompeu claramente com o modelo purista funcionalista, ao criar produtos com grande ênfase nos detalhes e nas cores, dando menos importância à causa funcional dos objetos. O rápido sucesso comercial do design Memphis, no início dos anos oitenta em todo o mundo, deu com à sua influência visibilidade ao movimento (Jullie, 1993), demonstrado por fim uma necessidade de mudança ao incrementar o interesse pelos fatores semânticos”.

conexão com as diversas culturas existentes. Esta realidade nos permite hoje conjecturar uma forte ligação do fenômeno Internet com os próprios ideais intrínsecos ao pensamento pós-moderno (PORTOGHESI, 1982, p. 35).

Como fica evidente a existência de um cenário híbrido e plural, que em muito se aproxima dos ideais da cultura pós-moderna, de um modelo pós-industrial, que segue em sintonia como o modelo de globalização, e de um design múltiplo. O abrangente fenômeno da pós-modernidade propôs rever todos os conceitos inerentes à condição moderna, do território urbano, à arquitetura, abrangendo de igual forma os artefatos da produção industrial, sempre colocando em evidência a heterogeneidade, o pluralismo e o multiculturalismo.

De acordo com o antropólogo Darcy Ribeiro, a identidade étnica e a configuração cultural do Brasil formaram-se “destribalizando índios desfrancizados negros e deseuropeizando brancos” (MORAES, 2006, p. 166).

O pluralismo existente na base da sociedade brasileira e a grande hibridação presente como componente formativa da população do país, curiosamente, em muito se aproximam das teorias e dos ideais da Cultura Pós-Moderna. No modernismo, existia a tentativa do domínio da ciência e da técnica, se pensava poder inovar em escala planetária, conduzir a massa humana de maneira uniforme por uma única estrada, uma sociedade programada e projetada para o bem de todos.

Todavia, percebe-se, que este aspecto múltiplo presente na segunda modernidade sempre esteve presente em todas as manifestações culturais e artísticas brasileira, e deste modelo múltiplo o Brasil sempre se alimenta e se renova. Muito dos artistas europeus do início do séc. XX, não se enquadraram, por inteiro, nos moldes do pensamento moderno. No Brasil, o modernismo não foi diferente, a Semana de 22 contribuiu como divisor de águas na literatura e nas artes plásticas.

No modernismo brasileiro, vale à pena recordar o aspecto antropofágico nele introduzido muito antes do advento do pós-moderno, que como se sabe pratica de forma incisiva e determinante a “antropofagia” das demais culturas existentes. Curiosamente, percebe-se que o conceito metafórico da antropofagia em si consiste na base formativa da próxima cultura brasileira.

Neste ponto ainda é lembrado o conflito brasileiro no que diz respeito à falta da unicidade da identidade cultural do seu design. A unicidade é apontada como

fundamental para proporcionar um reconhecimento internacional, e consiste ainda em razão de baixo-estima por parte do design brasileiro. O que é importante notar é que essa falta à unicidade nasce exatamente da condição de tensão e confronto existente dentro de uma sociedade heterogênea, híbrida e plural, de grande diversidade cultural (MORAES, 2006).

Os designers brasileiros assumem o pensamento pós-moderno como protesto contra o estado da arte de design local, que não conseguia instituir-se de maneira autônoma e definitiva, mantendo-se sempre como um modelo de esperança *ad infinitum*.

Afirma-se ainda, que a condição pós-moderna no design brasileiro reflete como uma manifestação política em favor da liberdade de expressão e contra a insatisfação então vivida - o regime militar e as fortes influências do exterior sobre o sistema de produção industrial local.

Prática esta interrompida nos anos 60 com os de projetos de: Joaquim Tenreiro, Sergio Rodrigues e Michel Arnoult, com a expectativa dos designers locais de que poderia ocorrer, por meio do modelo industrial adotado, uma promissiva produção em larga escala. Destacam-se, dentre outros, na auto-produção desta época, designers locais como Fúlvio Nanni Júnior (1952-1995), Maurício Azeredo (1948), Carlos Motta (1952), Adriana Adam (Bucareste, 1946) e Luciano Devia (Turim, 1943) (MORAES, 2006, p. 178).



Figura 30 – Banco Ressaquinha.
Fonte: ARCO WEB (2009).



Figura 31 – Poltrona *Sand*.
Fonte: PORTAL SENAI DESIGN (2009)

3.4 MISTIÇAGEM E DESIGN BRASILEIRO

O design no Brasil nos anos 80, não produziu quantidade significativa, mas iniciou um novo processo para o reconhecimento de uma estética brasileira multicultural e mestiça. Sendo assim, abriu-se um novo caminho para os designers brasileiros por intermédio da decodificação do próprio pluralismo estético local, cujo modelo, em sua forma mais madura, surge a partir da segunda metade dos anos noventa.

A nova realidade nos conduziu a esse novo modelo, que começou a pôr em evidência uma estética múltipla, em que se nota uma forte presença dos signos híbridos e de uma energia particularmente brasileira.

Branzi (1988, p. 65 apud MORAES, 2006, p. 170) observa a afinidade do pensamento múltiplo pós-moderno com a realidade local brasileira: “O Brasil foi um país destinado a viver em uma pós-modernidade de fato”. A heterogeneidade local, desta vez, esta presente no design brasileiro como aspecto positivo, um espelho do mix social existente dentro do país.

O ideal pluralista do design brasileiro continua a apresentar muitos desafios, uma vez que se desenvolve em uma sociedade onde os maiores conflitos foram e ainda são gerados pela complexidade de decodificação da grande diversidade existente internamente.

Cabe notar que o novo cenário é delineado a partir dos anos 90 no design ocidental onde há um grande espaço para o debate sobre a sociedade da mídia e da

informação, do conhecimento e do saber. Os autores Lyotard, Hassan e Bell observam a importância da mídia e de toda uma gama da nova tecnologia da informação na criação de uma nova realidade 'desmaterializada' para o homem pós-industrial. Eles afirmam que se o produto industrial foi o símbolo da era moderna, a informação seria o símbolo da era pós-moderna. O que sugere que se o modernismo foi à cultura da sociedade industrial, o pós-modernismo seria a cultura da sociedade pós-industrial (MORAES, 2006).

É importante reconhecer que a globalização em curso traz, "de forma acentuada, para dentro da cultura do design, elementos, códigos e conceitos de sentidos múltiplos, híbridos e sincréticos, mas, ao mesmo tempo, tende a valorizar o a essência da cultura local". (MORAES, 2006, p. 192).

Assim, "o design passa a ser entendido como metáfora de um conjunto de conceitos gerando significados e desta conferindo valor na sua significância, e tudo isto hoje passa a ser considerado ao se desenvolver um novo produto" (MORAES, 2006, p. 192). Existe ainda a questão de estética, que passa do âmbito subjetivo para seguir a ética e o modelo comportamental de determinados grupos sociais. Por tudo isto, o design deixou de ser atividade somente do âmbito projetual, passando ao patamar intelectual. Hoje, já podemos então falar, de fato, da existência de uma cultura do projeto.

CAPÍTULO IV

,OVO – LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA

4.1 HISTÓRICO MUSEU DA CASA BRASILEIRA

Em maio de 1970 motivados pela necessidade de conservação e restauração, catalogação de móveis e objetos, considerados de valor histórico e artístico para o país surge a necessidade de um espaço dedicado a estas funções além de promover exposições sobre a temática então é fundado o Museu do mobiliário Artístico e Histórico Brasileiro. Meses depois o nome sofre alteração, passando então a Museu da Cultura Paulista – Mobiliário Artístico e Histórico Brasileiro, com este nome extenso a intenção era de ampliar o campo de atuação do Museu, visando uma espécie de centro de estudos e investigação em torno da evolução da cultura brasileira.

Em 1971, passa a se chamar Museu da Casa Brasileira. A simplificação do nome não altera o objetivo de formação de um centro de pesquisas sobre os equipamentos, usos e costumes da casa brasileira, com exposição permanente de seu acervo.

Idealizado pelo então secretário da Fazenda do Estado de São Paulo, Luís Arroba Martins, no governo de Roberto de Abreu Sodré, o Museu ganha sede provisória em um antigo sobrado da Alameda Nothmann, no centro da capital paulistana. Em 1972, a instituição muda-se para o solar Fábio Prado, na avenida Faria Lima, antiga residência do prefeito Fábio Prado endereço atual do Museu da Casa Brasileira

É formada uma comissão com a tarefa de compor o patrimônio do Museu entre eles Sérgio Buarque de Hollanda, Carlos Lemos e Antonio Cândido de Mello e Souza, entre outros, liderados pelo historiador Ernani Silva Bruno, que, por nove anos consecutivos, dirige a instituição.

Durante os primeiros cinco anos a, o maior trabalho de constituição do Museu concentra-se na busca de peças que compusessem o cenário da casa brasileira. Nesse mesmo período tem início, sob a coordenação de Ernani Silva Bruno, a compilação de fichas sobre equipamentos, usos e costumes nas habitações brasileiras. Esse material soma um inventário com 28 mil referências, compreendendo dos séculos XVI ao XIX.

A natural evolução do Museu como um espaço dedicado ao mobiliário e às criações em seu entorno justifica o nascimento do Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira, que se torna a mais conceituada premiação de design de produtos no

país. Outro dado relevante da consolidação do Museu se dá em 1992, com o surgimento da Sociedade de Amigos do Museu da Casa Brasileira, constituída por um grupo de voluntários que trabalha para a obtenção de recursos visando o desenvolvimento das atividades culturais da instituição.

4.2 PRÊMIO DESIGN MUSEU DA CASA BRASILEIRA

Os objetos e seu design representam a cultura de seu tempo, Suzan Yelavich, diretora do Cooper-Hewitt, o museu nacional do design dos Estados Unidos. Afirmou em 1993 que “lugares, produtos, assim como o ciberespaço, quase todas as coisas produzidas pelo homem expressam idéias sobre como viver – e são o resultado de idéias de design” (FERLAUTO, 2006, p. 10). E neste sentido se faz necessário o registro referente a esta produção caracterizando desta forma o modo de viver e costumes de uma sociedade.

Reconhecendo os valores socioeconômicos e antropológicos, Jorge da Cunha, em 1986, na época secretário de Estado da Cultura em São Paulo, e o publicitário Roberto Duailibi, então diretor do Museu da Casa Brasileira idealiza a criação do Premio Design Museu da Casa Brasileira. Segundo Marlene Acayaba,⁷ diretora do Museu no período de 1995 a 2002 o Premio Design MCB, tem como objetivos promover o “[...] ofício do designer, estimular a adoção de soluções de arte e tecnologia brasileiras e revelar novos talentos incentivar são seus atributos principais” (ACAYABA apud BORGES, 1996, p.5).

Realizado por uma instituição cultural pública mantido pela Secretaria de Estado da Cultura do Estado de São Paulo, sem interesses comerciais, e de agregar em torno de si personalidades importantes, tanto na área do projeto quanto da produção teórica. Estes dados o credenciaram ano a ano como o grande termômetro, assumindo a tarefa de definir e exibir o design brasileiro. Numa tentativa de formar o gosto popular e sensibilizar o empresário o poder público para a valorização do design bem como do profissional, sendo o grande incentivador do design brasileiro.

O Prêmio Design do MCB, um dos primeiros concursos de design de produtos, assistiu as mudanças econômicas, tecnológicas e de comportamento dos

⁷ Foi diretora do Museu da Casa Brasileira, onde coordenou as publicações, O móvel da Casa Brasileira – Equipamentos Usos e Costumes da Casa Brasileira, coleção de 5 volumes, e 11º ao 15º Premio Design MCB. Jurada na 16ª edição do Premio design MCB.

últimos anos, e sem dúvida é uma referência fundamental para os profissionais do design nacional. Desde o início do prêmio existe um comprometimento com a construção de mecanismos que buscasse a qualidade e a inovação no design do país. A semente plantada por esses dois visionários frutificou. A percepção consciente sobre a importância do design para a economia do país e ainda atendendo as premissas do design melhorando a qualidade de vida e o bem-estar dos cidadãos, demonstrando grande evolução ao longo de suas edições.

As atuações dos gestores Roberto Duailibi (1985-1988), Maria de Lourdes Janotti (1988-1989), João Marino (1989-1991), Cláudia Vada (1991-1992), Carlos Bratke (1992-1995) e Marlene Acayaba (1995-2002), Adélia Borges assume em 2002 e sua gestão se estende até maio de 2006. Hoje estão na direção do Museu, o arquiteto Giancarlo Latorraca como diretor técnico e a direção geral a cargo de Miriam Lerner.

A relação de Adélia Borges⁸ com o prêmio sempre foi intensa, além de conselheira do Museu da Casa Brasileira, acompanhou a evolução do prêmio como jornalista e diretora da revista Design & Interiores em diversas edições do Prêmio Design. Integrou a comissão de seleção e premiação nas edições de 1990, 1993, 1994 e 1998. Em 1996 foi autora do livro-catálogo sobre os 10 primeiros anos da realização do Prêmio Design, quando realizou levantamento juntamente com Julieta Pereira integrante da comissão do Prêmio Design desde sua 3ª edição até hoje. Numa busca incansável pelas informações na intenção de levantar a documentação para a construção da memória do Prêmio Design MCB, com êxito localizaram e entrevistaram todos os designers contemplados até então.

Se hoje o concurso tem as categorias definidas por nomenclatura bastante claras, como mobiliário, utensílios, iluminação, têxteis e revestimento, equipamentos eletro-eletrônicos, equipamentos de construção, novas idéias/conceitos e ensaios críticos, é porque o Prêmio veio se adaptando continuamente aos novos tempos.

Dentro das reformulações do Prêmio Design MCB cabe salientar na 10ª edição em 1996, a criação da categoria ensaios críticos, que vem incentivar e reforçar a valorização da pesquisa em design. Nesta edição foi premiada a

⁸ Jornalista e curadora especializada em design. Autora dos livros; Cadeiras Brasileiras [1994], Prêmio Design Museu da Casa Brasileira [1996], Mauricio Azeredo - a construção da identidade brasileira no mobiliário [1999] e Designer não é personal trainer (2002). Destacamos as curadorias das exposições "Os Novos Alquimistas", "Mauricio Azeredo", "Uma História do Sentar", "Kumuro – Bancos Indígenas da Amazônia", "Design Brasileiro Hoje: Fronteiras".

dissertação de mestrado apresentada na FAU USP com o título, “Matéria, tecnologia e instrumentos para a melhoria da qualidade do móvel popular residencial seriado” com autoria de Andréa Denise Vieira de Campos Krause sob orientação do Professor Dr. João Bezerra de Menezes, a dissertação é um relato sobre a qualidade do mobiliário residencial popular produzido no Brasil.

Nas edições seguintes nomes consagrados no ensino do design são reconhecidos pela produção intelectual, comprovando demanda neste segmento. Ação que incentiva o mercado editorial e gera visibilidade as publicações de pesquisas no campo teórico, contribuindo com o desenvolvimento do ensino e memória do design brasileiro, cabe ressaltar alguns nomes premiados como. Lucy Niemeyer, hoje um clássico no ensino da história do design brasileiro, ‘Design no Brasil, origens e instalação’.

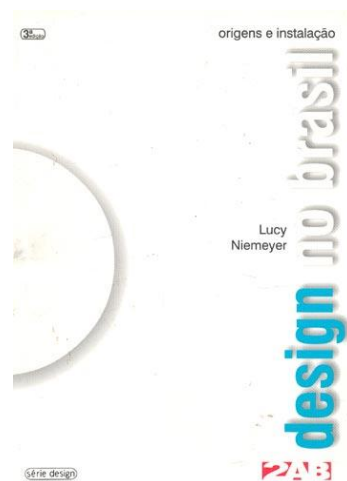


Figura 32 – Capa do livro: Design no Brasil, origens e instalação.
Fonte: NIEMEYER (2000).

A obra discorre sobre a história do país com enfoque no processo de institucionalização do design brasileiro, desde suas primeiras iniciativas em 1951 com o IAC no MASP, passando pela implantação da ESDI em 1962 analisando-as até 1992. O livro revela histórias pouco divulgadas dos bastidores do design e faz críticas severas ao modelo de ensino adotado no país. O livro foi contemplado com o Prêmio Fúlvio Nanni na 12ª edição em 1998, na mesma edição também foi premiado Dijon de Moraes com a obra ‘Limites do Design’, que foca os limites tecnológicos e científicos do design até sua a discussão sobre a formação do profissional da área. Centrado na polêmica questão “design de centro x design de periferia” principal preocupação do autor.

Na 13ª edição em 1999 foram contemplados, Mauro Claro com dissertação de Mestrado defendida na FAU USP sobre o Unilabor entre os anos 1954 e 1967. Outra obra de referência premiada é 'Tenreiro', ele que foi um dos mais representativos designers de mobiliário brasileiro, de Soraia Cals e Maria Cecília Loschiavo dos Santos. Na virada do século, Ana Luisa Escorel é premiada na 14ª edição com o livro 'O efeito multiplicador do design', obra que pretende valorizar a atividade do design, buscando definir campos e conceitos de forma a facilitar a compreensão do trabalho de designer pelo usuário.

João de Souza Leite na 17ª edição com a dissertação de mestrado apresentada na UFRJ. Onde pesquisa as possibilidades pedagógicas para o design e tem por base a análise da evolução do discurso do design a partir Bauhaus e seus desdobramentos até chegar ao Brasil. A dissertação tem como título 'Design: entre o saber e a gramática; Anotações para uma perspectiva experiencial à sua pedagogia', a pesquisa foi classificada em 2º lugar na categoria. Já em 2004 então 18ª edição Souza Leite ganha o primeiro lugar com a organização do livro 'A herança do olhar: o design de Aloísio Magalhães'. Pioneiro designer pernambucano que é considerado um dos principais pensadores, e sua produção foi fundamental para a cultura brasileira e em especial para a formação do design gráfico brasileiro.

Em 2005 na 19ª edição a publicação da editora Cosac Naify, O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960 com organização de Rafael Cardoso, incluem textos de Edna Cunha Lima, Priscila Farias, e outros pesquisadores, os ensaios estão organizados cronologicamente a partir do século 20 ao início dos anos sessenta, que abordam temáticas ligadas gráfica, fotografia, design editorial, capas de livros e discos entre outros.

O ano de 2006 foi efervescente na categoria ensaios críticos, Dijon de Moraes é contemplado novamente desta vez com o livro 'Análise do design Brasileiro: entre mimese e mestiçagem', obra reveladora para a compreensão do desenvolvimento do produto nacional e as interlocuções com o desenvolvimento internacional. Obra resultante de sua pesquisa de doutorado no Politécnico de Milão sobre orientação de Andrea Branzi.



Figura 33 – Livro ‘Análise do design Brasileiro: entre mimese e mestiçagem.’
 Fonte: MOARES (2006)

Também recebeu premiação a tese de doutorado defendida na FAU – USP por Denise Dantas sob o título, ‘Design orientado para o futuro, centrado no indivíduo e na análise de tendências’, faz uma análise sobre o comportamento do consumo e as tendências socioculturais e tecnológicas. Ainda na mesma edição com menção honrosa, o livro O Design Gráfico Brasileiro: anos 60, organizado por Chico Homem de Mello, apresenta ampla documentação da história recente do design gráfico no Brasil.

André Stolarski foi premiado na edição 21ª em 2007 pelo texto “O Design brasileiro na órbita da I Exposição Nacional de Arte Concreta: 1948-1966” que trata da relação entre design e o construtivismo no Brasil escrito para a exposição Concreta '56 - A raiz da forma, da qual foi o curador da seção design apresentada no Museu de Arte Moderna de São Paulo.

Conforme justificativa relatada na ata da premiação, o trabalho traz valiosa contribuição à historiografia do design brasileiro pela pesquisa, documentação, levantamento material e análise das influências e correspondências entre o design em suas diversas vertentes como, identidade visual, publicidade, publicações e impressos, livros, revistas, jornais, cartazes, embalagens, mobiliário e suas imbricações com as artes plásticas na fase concreta.



Figura 34 – Catálogo exposição Concreta '56 – a raiz da forma.

Fonte: FREITAS (2009).

Um aspecto apontado pelo professor Auresnede Pires Stephan⁹ em entrevista concedida ao autor em março de 2009 na busca de levantamento de dados para a pesquisa, foi à inovação a partir da 15ª edição em 2001 na forma de julgar as peças inscritas. Anteriormente o júri era composto por 10 integrantes que participavam da avaliação de todas as categorias, porém esta fórmula mostrou-se superada com o passar dos anos dada à evolução e complexidade do design. Assim foi definido que dois especialistas por categoria poderiam analisar com profundidade os inscritos específicos nas categorias, e desde então esta é a forma de atuação do júri até o presente.

Professor Auresnede Pires Stephan comenta que o Prêmio Design MCB exerce um importante papel na sociedade – tanto o de certificar a excelência como a de se abrir para a experimentação e aos novos talentos.

A decisão foi de reforçar o papel do Prêmio, que além de avaliar intensamente a pesquisa na área do design levando em consideração os aspectos relativos à qualidade estética, ao discernimento e concretude da solução projetual, e a funcionalidade palavra de ordem sistêmica num produto de design, e por fim seu potencial de industrialização.

⁹ Designer pela FAAP e publicitário pela ESPM, é mestre pela Universidade Mackenzie. Foi jurado em 12 edições do Premio Design MCB. Foi diretor da revista Design e coordenador do curso de desenho industrial da Faculdade de Belas Artes. Consultor da AM Designers Associados, coordenou a realização dos prêmios Continental 2001 e Marazzi de design Cerâmico.



Figura 35 – Cartaz da 12ª edição 1998.
 Fonte: MUSEU DA CASA BRASILEIRA (2009).

Para as idéias ainda no papel ou no protótipo, criou-se em 2004 na 18ª edição uma nova categoria “Novas idéias/Conceitos”, esta sim deliberadamente aberta à experimentação e à prospecção. O projeto premiado foi Automóvel urbano 828/2 uma contribuição brasileira a um problema mundial, a necessidade de veículos pequenos para transporte urbano, este automóvel para três passageiros é o menor carro do Brasil. Desenvolvido pela equipe da Obvio design, sobre design do 828 de Anísio Campos de 1982.



Figura 36 – Automóvel urbano 828/2
 Fonte: MONTADORAS DO BRASIL (2009).

Na opinião de Cláudio Ferlauto¹⁰, as bipolaridades forma-função e design – indústria, que dominaram quase toda a produção brasileira destas décadas e das que as antecederam não são mais a força dominante dentro do prêmio. Elas foram contestadas a partir da produção dos anos 1990, particularmente exemplificada pelo trabalho dos irmãos Campana (Estante Labirinto, 1997), mas também presente, aqui ou ali, em outros projetos, - como a luminária Móbile de Ricardo Heder de 1991; a poltrona Cadê de Luciana Martins e Gerson de Oliveira, em 1995, a luminária Cuca de Renato Santomauro, em 1998 [...] (FERLAUTO, 2006. p, 11).

A poltrona Cadê recebeu o Prêmio Joaquim Tenreiro, na categoria mobiliário residencial na 9ª edição em 1995. Para Adélia Borges “O nome é perfeito para definir este cubo preto em tecido elástico, onde não se percebe nem assento, nem encosto. A poltrona só ‘aparece’ quando alguém se senta e ela molda-se ao corpo. [...] A primeira reação das pessoas à poltrona é de espanto, seguido de receio de sentar. O projeto transcende a contestação com bom humor e soluções técnicas apuradas, resultando numa poltrona confortável” (BORGES, 1996, p.146).



Figura 37 – Poltrona Cadê.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

Em depoimento concedido ao autor Gerson comenta, a poltrona 'Cadê' trabalha com a idéia de esconder o objeto. Então, de certa maneira, ela procura fazer uma voz contrária ao dogma 'a forma segue a função', que era um dos dogmas

¹⁰ Trabalha com design e arquitetura. É editor das coleções de design da editora Rosari, autor de O livro da gráfica, O tipo da Gráfica, B de Bodoni e A Fôrma e forma, e é professor da na Universidade Anhembi Morumbi, no Centro Universitário Belas Artes, jurado nas edições 11ª e 20ª do Premio Design do MCB.

da Bauhaus, e ela faz o contrário: a forma esconde a função. E essa é a idéia de deslocamento.

Após a premiação a peça passou ser produzida pela Probjeto, confirmando a visibilidade que o Premio denota aos designers e objetos participantes, importante ressaltar que a dupla Luciana Martins e Gerson Oliveira, estavam no início da promissora carreira, que hoje é referência do design nacional no circuito internacional. Esta ação do Projeto vem reafirmar o depoimento do Professor Auresnede Pires Stephan.

[...] o Prêmio Design MCB exerce uma espécie de chancela sobre os produtos agregando valor perante a sociedade, conferindo credibilidade ao designer assim como ao produto sendo premiado ou não, certamente abre novos rumos para carreira deste profissional assim como amplia o potencial comercial e a visibilidade do produto (AUTOR DA PESQUISA, 2009).

Dentro desta vertente se encaixa a produção dos Irmãos Campana que na edição de 1997 foram premiados com a estante 'Labirinto', formada por conjunto de chapas dobradas que criam um sistema modular de componente. O sistema pode ser mantido em sua forma original como também pode ser alterado em sua montagem, resultando numa outra configuração para o objeto.

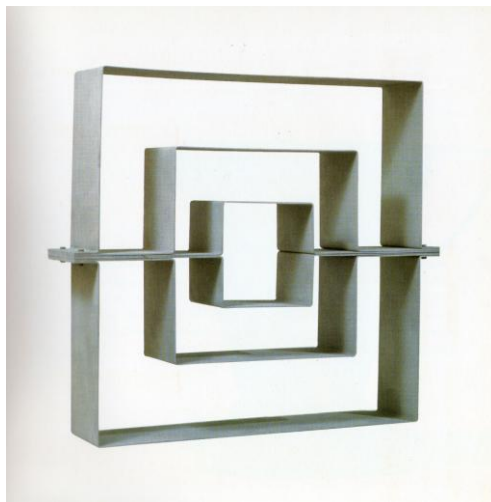


Figura 38 – Estante Labirinto.
Fonte: ACAYABA (2001, p.19)

Seguindo esta linha de produtos Renato Santomauro em 1998 foi contemplado com o primeiro lugar na categoria iluminação com a luminária de teto 'Cuca' projeto que utiliza de um processo de assemblage, ou seja, a utilização de peças industrializadas pré existentes no mercado, neste caso uma saladeira plástica, um pires e uma caneca de cerâmica. A saladeira de plástico torna-se cúpula

translúcida, que evita o ofuscamento indesejável causado pela lâmpada acesa. O pires cerâmico garante e arremata o encontro da luminária com o teto e a caneca cerâmica abriga o soquete e suas ligações à fiação elétrica. Coordenadas de forma a construir um novo objeto atribuindo a ele nova função e significação, numa referência aos ready mades duchampianos.



Figura 39 – Luminária CUCA.
Fonte: ACAYABA (2001, p.69).

Esta vertente não configurou um ambiente dominante nas edições mais recentes. Segundo Ferlauto (2006, p. 11):

[...] Não havendo mais razões para polarizações dicotômicas, a discussão que o Premio coloca pode ser resumida no surgimento de produtos mais simples e inteligentes, cujos valores simbólicos, antes de funcionais ampliam as fronteiras da atividade. Demonstram que os novos tempos obrigam os profissionais a unir no projeto – matérias, tecnologias, funções, significados – coisas que viviam separadas no mundo mecânico, com o objetivo de criar a facilidade aos usuários.

Os produtos mudaram, e, por conseguinte, o premio também. e nele encontra-se objetos nos quais percebe-se que a produção não pode estar deslocada do ecológico e que há um estreito contato do design com a cultura de massa e seus consumidores. A luminária Movediça de Paulo Bianchi e Aleverson Ecker obteve primeiro lugar do Prêmio na categoria protótipo para iluminação em 2001, é uma linha destinada ao público infantil que alia uma forma adequada ao universo das crianças correspondendo com sua funcionalidade. Produz iluminação direta ou indireta, e apresenta um aspecto lúdico de acordo com a configuração desejada pelo usuário pode fazer alusão ao peixe ou ao tatu. As peças são produzidas em alumínio

estampada e policarbonato injetado, materiais atóxicos, resistentes e recicláveis. O sistema de montagem das peças, por rosca simples, é rápido e intuitivo.



Figura 40 – Luminária MOVEDIÇA.
Fonte: ACAYABA (2001, p. 215).

O prendedor de roupas Multiuso de Márcia Albuquerque e Taciana Silva premiado em 1º lugar na categoria utensílios na edição de 2004 produzido pela Coza, explora em inovação num produto tradicional. A peça única de formas simétricas que utilizam uma estratégia de espelhamento reverso permite o uso duplo em prender a roupa por pressão e servir de gancho para peças especiais, O uso do polipropileno possibilita a eliminação da mola metálica, peça que tornaria o objeto frágil e encareceria o, produto. Resultado de produção acadêmica do curso de Desenho Industrial da PUC-RJ. Conforme relata a ata de premiação, o objeto apresenta capacidade de síntese formal e a economia de meios e operações na produção como trunfos do projeto. Vale destacar o processo de intersemiose se caracteriza neste caso na possibilidade de seu duplo uso.



Figura 41 – Prendedor de roupas multiuso.
Fonte: FERLAUTO (2006, p. 70)

O cabideiro *Huevos Revueltos*, de Luciana Martins e Gerson de Oliveira obteve em 2005, o primeiro lugar na categoria utensílios. Com o nome atraente e humor característico da dupla de designers. O caráter lúdico, e a surpresa provocada pelo objeto ao retirar as bolas de bilhar do seu contexto original, alterar as dimensões do objeto e reverter o plano da horizontal para a vertical, este são os procedimentos operados pelo instigante objeto. Sem dúvida é uma peça com forte referência aos *ready made* de Duchamp, na sua ação e reflexão, ainda mais quando este surpreende por deslocar funções e significados.

Quando indagado sobre a característica de processos híbridos nos objetos inscritos no Premio Design do MCB, Professor Auresnede Pires Stephan é categórico em afirmar que as categorias que despontam com maior índice a esta característica são; luminárias e mobiliário, porem o mais importante ressaltado por ele é a falta de sofisticação e refinamento ao tratar da questão. Sugerindo a falta de apuro estético e técnico, associado ingenuidade na operação desta transposição ou nas possibilidades imagéticas no processo e também no argumento poético transportando para o projeto. Cabe citar como exemplo um fato impar na 6ª edição em 1991, o famoso caso da premiação do ‘Lustre I’ de Edith Diesendruck.

Segundo Adélia Borges (1996) “no meio do caminho entre o kitsch e a vanguarda, entre o embevecimento e a irreverência, entre o nobre e o banal, eis aí um objeto ao qual não se fica indiferente. Edith Diesendruck dá um novo uso a fôrmas de empada, bocas de fogão, bolas de gude e fios de latão para compor seu lustre a maneira dos pomposos similares de cristal.” [...] Nas palavras do jurado Décio Pignatari na época “uma verdadeira bricolagem, antítese dos conceitos mais

estabelecidos do design no Brasil”. Para Ricardo Anderaós jornalista que assinou reportagem na *Folha de São Paulo*, contudo, não passa de “uma peça em metal com desenho tradicional, só que ‘enfeitada’ com fos de cobre e bolinhas de gude”, na qual o acento lúdico se transforma em farsa (BORGES, 1996, p.100).



Figura 42 – Lustre I.
Fonte: FERLAUTO (2006, p. 10)

Seguramente não são destes processos híbridos que tratamos nesta pesquisa. Parafraseando Adélia Borges, não se pode passar indiferente a este objeto.

Para uma profissão recente como a de designer de produtos, rememorando a história, Bauhaus (1919-1933), *Hochschule für Gestaltung Ulm* - Escola Superior da Forma de Ulm (1952–1968) e a implantação da primeira escola de design no país a ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial no Rio de Janeiro em 1962-63.

O Prêmio Design MCB com sua primeira edição 1986, hoje com 23 anos neste curto período historicamente, porem longo tempo de incansáveis esforços permitiu identificar, destacar e transitar pelas mais importantes tendências do design moderno e contemporâneo. Suas escolhas oscilam entre as idéias da tradição do design herdadas do Tratado de Arquitetura o clássico binômio forma e função, porem busca e vislumbra também uma prospecção contemporânea na produção de utensílios e bens de consumo.

4.3 RELAÇÕES ENTRE O DESIGN E A ARTE

O questionamento do caráter artístico do design é uma das questões que tradicionalmente mais preocupam os jovens que se deparam com os seus problemas conceituais pela primeira vez. A resposta mais simples à questão "o design é uma arte ou "não"? Design não deve ser chamado de arte, devido a uma determinada forma de se enxergar sua história relativamente à história da arte moderna e contemporânea. Isso porque a partir do século XIX o termo "arte" ganhou um sentido ideológico ligado a uma produção material individualista e transcendente, enquanto os designers defendiam uma atividade funcional que atendesse à sociedade. No século XIX novas necessidades sócio-econômicas levaram a uma cisão nas atividades ditas artísticas, havendo a partir daí uma diferenciação gradual, mas bastante evidente, entre designers e artistas plásticos.

É importante entendermos que "arte" não precisa ser um termo restritivo ligado a qualquer atividade profissional. Ernest H. Gombrich procurava em sua obra não produzir uma leitura relativista da arte, daí a afirmar que "nada existe realmente a que se possa dar o nome de Arte". Ou seja, arte é um valor e não um fenômeno da cultura.

O historiador italiano Giulio Carlo Argan propõe uma visão mais abrangente da arte moderna, entendendo-a como momento de reavaliação de si mesmo em sua crise histórica, considerando aí os vários campos do design (como a arquitetura, o urbanismo e o design em si mesmo) como manifestações artísticas legítimas da modernidade. Vale ressaltar, porém, que com a reestruturação do consumo de massas no período pós-moderno, assim como junto de um processo de fetichismo acentuado da produção industrial, novas definições epistemológicas do design são necessárias, afastando-o consideravelmente da arte contemporânea.

4.4 ,OVO – LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA

Iniciamos esclarecendo a denominação do nome da loja-atelier, OVO da dupla de designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, que tratam o espaço de trabalho como loja-atelier e ainda tem como objetivo utilizar o espaço para palestras, workshops e cursos. ,**OVO** aliás, é a palavra que acompanha os

designers, desde o início das atividades no campo do design, segundo eles, a palavra partilha significados e sentidos compartilhados relevantes à criação. Além do sentido pragmático, o uso da vírgula como parte integrante da identidade visual na marca, exerce a função de pausa e tempo, o suspiro de uma ação. “É simplicidade, formação, humor, dá uma idéia de duplicidade. Congrega conceitos de nosso trabalho” afirma Luciana em entrevista concedida ao autor.



Figura 43 – Logotipo da empresa ,OVO.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

A dupla Luciana Martins e Gerson de Oliveira estréiam no campo do design em 1991 e desde o seu início seus produtos já marcam território com forte personalidade. “Dizem coisas para além do uso pragmático”, como afirma Mara Gama na apresentação dos designers no site oficial da dupla. (GAMA, 2009)

Seus objetos possuem um fio condutor, um pensamento que fica entre o estranhamento e a dúvida, que é respondida a partir do uso cotidiano. As peças são reconhecíveis não só pela qualidade plástica, mas pelos procedimentos artísticos e de comunicação.

A relação com as artes plásticas vem desde o início precoce da dupla, que, apenas com dois anos depois da estréia, participa de duas exposições coletivas de designers: a exposição Entre Objetos na galeria Montessanti-Roesler e outra no MASP, intitulada Iluminativa. Continuando sua promissora carreira, em 1994 são selecionados para a 8ª edição do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira. A expressiva capacidade de comunicação e uma sutil contaminação com universos mais artísticos conferem ao trabalho da ,OVO dimensões mais simbólicas (GUEDES, 2008, p. 202).



Figura 44 – Exposição entre Objetos, 1995.
 Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

Em 1995 recebem o primeiro prêmio de sua carreira com a famosa e lúdica cadeira Cadê, objeto de estudo desta pesquisa. No mesmo ano participam da exposição Entre Objetos com três luminárias, duas delas utilizam algodão-bolinha e a outra o material de primeiros socorros, gazes, que graças às qualidades matéricas dos materiais utilizados, as peças têm leveza superior à sugerida por suas dimensões. A cadeira Cadê também integrava o conjunto exposto na mostra. A curadora da exposição, Maria Alice Milliet (1995)¹¹, comenta no texto de apresentação da exposição:

As pessoas interessadas em arte e design ficam confusas quando o trabalho dos criadores é levado a extremos que abalam noções estabelecidas. Na maioria dos casos, a resistência ao inusitado não se deve ao apego à tradição. O público, disposto a aceitar novidades veiculadas pelos meios de comunicação disponíveis no mercado, desconfia do que ocorre à margem da produção massificada. Os bloqueios à percepção e a desconfiança dificultam a aparição de qualquer coisa que ouse existir fora do sistema de grande circulação. Isso acontece com as artes plásticas e o design, mas também na música, no cinema, no teatro e na literatura quando surgem como produções independentes. Embora reconhecidas pela crítica como sendo os segmentos mais criativos, são acolhidos com reserva pelos consumidores até que absorvidos por empresas de porte que entram no circuito, vista de regra, previamente expurgada dos excessos. Só esta disponível para o incomum quem guarda ainda a curiosidade da criança e o espírito aventureiro do jovem.

A primeira incursão no exterior foi na Itália, país líder mundial no segmento do design. Onde Milão ocupa o centro deste processo, e foi lá que aconteceu a 1ª

¹¹ Crítica de arte. Foi Diretora da Pinacoteca do Estado de São Paulo (1989-1992) e Curadora do Museu de Arte Moderna de São Paulo (1993-4 e 2002-4). Atualmente, dirige a Fundação José e Paulina Nemirovsky, em São Paulo.

edição da mostra Brasil Faz Design onde a dupla recebe nova premiação com a cadeira Cadê.

Em 1997, com apenas seis anos de incursão no campo do design, são selecionados pelo designer francês Philippe Starck para exposição *Design Mit Zukunft* em Bremen, Alemanha. No mesmo ano acontece a exposição *Subjetos* no MuBE – Museu Brasileiro da Escultura, o título da exposição é um neologismo que une sujeito e objeto, refere-se, entre outras coisas à relação que se estabelece entre o autor e o usuário através do objeto. A exposição coletiva foi organizada entre os designers Luciana Martins e Gerson de Martins, os Irmãos Campana e Jacqueline Terpins. Sobre a exposição à editora da revista ARC Design, Maria Helena Estrada comenta:

SUBJETOS – nos remete à instigante vanguarda internacional dos anos 80, ao design experimental, muito próximo a arte. *Subjetos* é uma parada para a reflexão e o início de uma estrada. Processos projetuais que partem de uma qualidade rara, presente no melhor design brasileiro – o frescor do novo. Perpassando pó uma sutil ingenuidade. (ESTRADA, 1997, p. 24).



Figura 45 – Vista parcial da exposição *Subjetos* no MuBE.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

Em 1998 apresentam suas criações em Miami na exposição *Design Brazil*, na *5 Contemporary Designers*.

Na virada do século XX, realizam a exposição *Playground* na galeria Brito Cimino Arte Contemporânea foi exposto pela primeira vez *Huevos Revueltos*, hoje também comercializado na loja do MOMA em Nova York, objeto de estudo a ser abordado mais adiante. O objeto que dá título a exposição é um tapete multiuso, produzido em couro, material que confere calor e conforto. Ao mesmo tempo em que pode ser usado como tapete, também é um sofá no chão. O volume acoplado forma um espaço lúdico para deitar, ler, proporcionando múltiplas utilizações de uso para o

usuário. Para Luciana Martins, a exposição Playground serviu para mostrar que a linha que separa arte e design está mais embaralhada que nunca. “São dois universos que cada dia mais se funde em um só. O que ajuda a definir o que é arte e o que é design é o contexto, se está exposto numa galeria, museu ou loja”, explica Luciana em depoimento a revista Casa Vogue.

No texto crítico da exposição Martin Grossmann (2000)¹² comenta:

Observando atentamente os objetos expostos na galeria e também aqueles que estão presentes no catálogo, deduzo que são possuidores de uma qualidade geométrica, e por extensão abstrata. Neste âmbito, as qualidades essenciais de cada objeto independem de seu uso, função ou até mesmo sua estética. Desta forma, o contexto de utilidade, funcionalidade ou exposição são secundários, ou seja, não é primordial promover um debate acerca da classificação destes: não resolve denominá-los arte ou design, mesa ou cadeira, etc. Em essência, cada objeto é uma singularidade, algo que basta a si próprio. Como conjunto, os objetos são também generalidades, princípios elementares. Neste estado eles estado, eles estão muito próximos ao universo da matemática pura, que estuda as propriedades das grandezas em abstrato.



Figura 46 – Vista parcial da Exposição Playground.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

No mesmo ano retornam a Milão para mais uma edição do Brasil Faz Design, posteriormente foi apresentado no MAM Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro e no MCB Museu da Casa Brasileira em São Paulo.

¹² Professor Titular da Universidade de São Paulo. Diretor do Centro Cultural São Paulo desde agosto de 2006. Atua como gestor cultural desde 1985 em importantes Instituições de Arte, práticas essas apoiadas pelas pesquisas e estudos em Curadoria; Ação, Mediação e Política Cultural; Museologia; Crítica Teoria e História da Arte e da Arquitetura.

Em 2001 é em Portugal que a dupla aporta, desta vez na Bienal da Prata. No Brasil participam da Bienal 50 anos no segmento Rede de tensão que explora limites fronteiriços da arte. Exposição comemorativa ao cinquentenário da Bienal de São Paulo criada por Ciccilo Matarazzo em 1951. Que agora recebe o design, se bem que isso já estava na sua gênese quando na primeira edição premiou o artista-designer suíço Max Bill com o primeiro lugar na categoria escultura com a obra Tripartida. Fato que vem render frutos ao Brasil, pois ao retornar ao Brasil em 1953, Bill tem um encontro muito produtivo com Pietro Maria Bardi, então diretor do MASP. Trocam informações para aperfeiçoamento do IAC – Instituto de Arte Contemporânea, proporcionando assim o primeiro contato com os brasileiros que futuramente irão estudar na UfG em Ulm na Alemanha.

Em novembro de 2002 inauguram sua loja-ateliê - ,**OVO** - na Vila Olímpia em São Paulo com a exposição Home Sweet Home. O título da mostra batiza a peça multifuncional feita em aço inox e acrílico fixada à parede que possibilita sentar, escrever, pendurar um casaco, ou utilizá-la como estante. O caráter lúdico característico da dupla continua presente nesta nova fase profissional.

Em 2004 acontece um fato diferenciado: Eduardo Brandão, sócio da Galeria Vermelho, os convida para criar um produto-objeto para a mostra Hora Aberta, com uma funcionalidade específica de acomodar o espectador dos vídeos da mostra; hoje o produto é comercializado denominado 'Campo'. Ou seja, desta vez, o objeto criado para uma mostra de arte, passou anos mais tarde, em 2008, a ser produzido industrialmente como um objeto. Com suas funções do seu propósito inicial, o sentar, o objeto carrega na sua configuração características de instalação, disponibiliza variações modulares extremamente versáteis, com indiciais referentes à colméia, e ainda uma elegante cartela de cores expandidas. O objeto-obra tem um produto complementar para maior comodidade e conforto do usuário: uma manta-almofada, o que vem a reforçar o caráter lúdico escultórico do produto, pois este se configura de acordo com a referência e interação do usuário.



Figura 47 – Exposição hora aberta - objeto campo.
 Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

No mesmo ano, em parceria com sua vizinha, a Galeria Brito Cimino Arte Contemporânea, concebem a exposição Sala de Arte. Para esta ação a proximidade física tornou a relação arte design ainda mais forte, a tal ponto que o muro que dividia os imóveis foi derrubado. Rompendo simbolicamente estes limites dos campos de atuação das duas linguagens. As relações vão além da simples vizinhança. “Muitos dos artistas que a Brito Cimino representa rompem com as barreiras do suporte tradicional. Tentamos aproximar estas obras com o espaço de uma casa.



Figura 48 – Sala de arte – vitrine da ,OVO com a obra de Regina Silveira.
 Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

“Procuramos fazer associações construtivas, dos aspectos formais, dos materiais, para promover o diálogo”, diz Gerson de Oliveira em entrevista concedida ao autor, sobre a exposição. Num amplo exercício de linguagens e rompimento de limites assumindo a hibridação entre arte e design, artistas como Rochelle Costi,

Regina Silveira e Ana Maria Tavares, representados pela galeria, também atuam nos limites da arte utilizando procedimentos de produção industrial.



Figura 49 – Sala de Arte: interior da galeria com mesa camelô, obras de Ana Maria Tavares e Regina Silveira.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

Em 2005, no entanto, vem um momento impar na carreira, Luciana Martins e Gerson de Oliveira são convidados pelo curador Felipe Chaimovich a participar do Projeto Parede no MAM SP, criado em 1996. É a primeira e única vez até o momento que designers participam desse renomado e disputado espaço expositivo do museu, para o qual apenas dois artistas ao ano são convidados, pois o período de exposição é de seis meses do projeto, o que confere uma altíssimo nível de visibilidade aos autores. Para esta exposição é retomado e ampliado o objeto *Home Sweet Home*, agora assumido como uma instalação denominada de Projeto P.A., título que reafirma características híbridas utilizadas pela dupla, desta vez no campo da lingüística; carregado de dualidade na interpretação e significação entre as linguagens verbal e não verbal, podemos afirmar que esta é uma das características marcantes da linguagem da ,OVO. Estimula e instiga um exercício interpretativo do espectador-usuário que diante de suas criações não fica passivo. As possibilidades imagéticas em P.A. podem ser interpretadas como ‘Prova de Artista’, terminologia utilizada no campo da gravura, e neste caso também pode ser a abreviatura de “Para Ação”, que assume múltiplas ações exercidas pelo corpo, como sentar, apoiar, pendurar, recostar, subir, sustentar e ate mesmo deitar.



Figura 50 – Vista parcial do Projeto P.A. – MAM SP.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

A obra, que utiliza a linha como elemento visual numa operação aparentemente simples, como um desenho realizado sem retirar o lápis do papel, num traçado único. Esta linha contínua de aço inox com aproximadamente 20 metros de extensão, com oscilações de alturas respaldadas por tabelas antropométricas, este é o conceito fundamental do projeto, pois estas alterações de alturas determinam a função ou ação que pode ser exercida pelo espectador-usuário. A obra permite a interação dos visitantes do museu a experienciar as situações propostas pelos designers. Ação não usual num museu, desta forma aproxima o espectador com o terreno da arte e do design. “Há um uso real, não é ficção. O trabalho foi pensado para funcionar”, afirma Gerson. Além do aço inox, eles usaram acrílico e madeira com pintura em poliuretano emborrachado. O procedimento de variar alturas foi resgatado da mesa Camelô de 1998, premiada com menção honrosa na 10ª edição do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira.



Figura 51 – Mesa Camelô.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

A linha, que além das variações de alturas também apresenta variações de espessura, e confere resistência ao material que recebe a carga do corpo para diferentes ações cotidianas, assim como agrega valor ao desenho do objeto. Cabe colocar que foram utilizados alguns Huevos Revueltos na composição da instalação. Assim comenta Gerson: “O trabalho veio da idéia de que existem diferentes alturas para essas ações referenciais do corpo”. A obra-objeto integra a coleção do Museu de Arte Moderna de São Paulo.

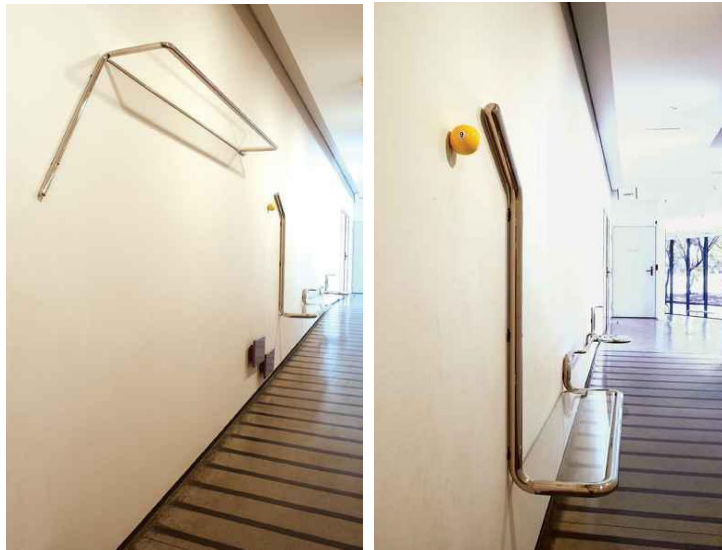


Figura 52 – Detalhes projeto P.A.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

Ainda em 2005 retornam ao Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, então 19ª edição quando recebem três premiações. O primeiro lugar na categoria utensílios com Huevos Revueltos – objeto de investigação nesta pesquisa, e mais uma menção honrosa na mesma categoria com Box in the Box, e na categoria Mobiliário residencial recebem um 2º lugar com a cadeira Terceira.

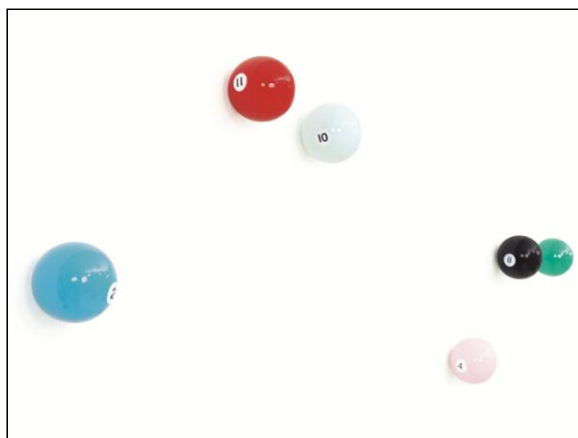


Figura 53 – Cabideiro Huevos Revueltos.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

A produção da **,OVO** consta em importantes publicações nacionais e internacionais, como *50 Chairs* com a cadeira Cadê, *50 Tables* com a mesa Pigmento que também é comercializada no Centro George Pompidou em Paris, e no livro *50 Lights* com a luminária Estação da Luz. E ainda estão no *International Design Yearbook* editado por Philippe Starck, além de suas peças ilustrarem páginas de diferentes edições da revista *Wallpaper*, produto midiático do mercado editorial inglês reconhecido por lançar tendências.

Luciana e Gerson se conheceram no final dos anos 80 na USP, no ambiente da ECA, Escola de Comunicação e Artes, especificamente no curso de cinema, ambiente que proporciona e possibilita as primeiras experiências lúdicas e sensoriais com o espaço vivenciado por seus personagens imaginários.

Desta formação no cinema percebe-se a transposição de elementos textuais para a linguagem visual, como movimentos, direção, enquadramentos, utilizando-se de recurso da memória imagética, ações lúdicas, articulações da forma, com intenso exercício de gravar, velar, revelar, tornando-se conceitos constituintes de seus objetos.

A transposição também se realiza ao permitir que a projeção da película cinematográfica se desprenda do plano vertical da projeção, invadindo a malha urbana, proporcionando experiências sensoriais em espaços públicos e privados aos personagens urbanos. Hoje este cenário passa a ser a casa inserida no espaço urbano, vivenciada por usuários que valorizam ações lúdicas que privilegiam a reflexão no uso atribuído aos objetos que compõem seu habitat particular, seu espaço reservado no universo – sua casa.

Os objetos dos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira reservados para comentários mais aprofundados nesta dissertação foram delimitados pela classificação em 1º lugar no Prêmio Design Museu da Casa Brasileira: a cadeira Cadê, contemplada em 1995 com o Prêmio Joaquim Tenreiro na categoria Mobiliário Residencial, e o cabideiro Huevos Revueltos, premiado em 2005 na Categoria Utensílios.

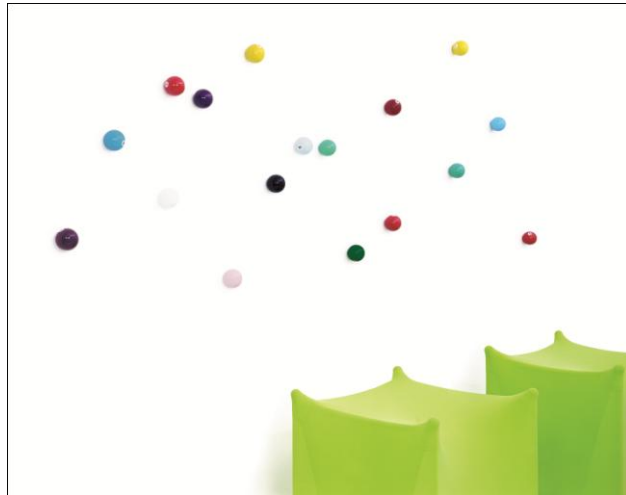


Figura 54 – Cabideiro Huevos Revueltos e Cadeira Cadê.
Fonte: Fotografia Cacá Bratke – imagem cedida pela ,OVO.

4.4.1 A Cadeira Cadê

Nome perfeito para definir um cubo em tecido elástico com estrutura em vergalhões de aço. Produto carregado de valores sógnicos e questionadores, proporciona a investigação do usuário em relação ao objeto, a iniciar-se pelas questões “Por onde devo me sentar?”, “Cadê à frente?” “Cadê o encosto?”



Figura 55 – Cadeira Cadê.
Fonte: Fotografia Fernando Laszlo – imagem cedida pela ,OVO.

O objeto fascina por esse questionamento que a forma proporciona ao espectador-usuário, reforçado pelo espaço negativo gerado pelo corpo do usuário. Assim remete à definição de forma negativa, em que o espaço delimita a forma. A forma será configurada pela interação do usuário com o objeto: o elastano, material resiliente; carregado de memória, retorna ao estado físico inicial assim que o usuário se levanta, voltando à configuração do cubo. Esta ação reaparecerá na mesa *Mientras Tanto*, premiada na 4ª edição do “Brasil Faz Design” em 2000.

A cadeira foi desenvolvida a partir de uma brincadeira lúdica com a afilhada da dupla e atua no campo da arte quando consideramos a forma como massa ocupando o espaço, conceito clássico herdado da escultura, reafirmado pela ação do usuário que acaba por esculpir a forma, numa ação relacionada à performance ou *body art*, ao delimitar o espaço negativo ao sentar-se.

Segundo Adélia Borges (1996, p. 70),

A Cadê subverte o dogma da Bauhaus de transparência da construção, a idéia de que a forma de um produto deve levar a uma rápida percepção de sua função e de seu modo de uso. [...] O projeto transcende a contestação com bom humor e soluções técnicas apuradas, resultando numa poltrona confortável. Depois do prêmio do Museu, a Probjeto decidiu produzi-la.

Esta atitude da Probjeto é uma confirmação do depoimento do Professor Auresnede Pires Stephan, concedido em entrevista ao autor no Museu da Casa Brasileira, dizendo que o Prêmio confere uma chancela aos produtos e designers, influenciando seu ciclo no mercado, agregando valor a este. A cadeira Cadê também recebeu prêmio na mostra Brasil Faz Design em Milão em 1995 e está publicada na renomada edição suíça *50 Chairs* de Mel Byars de 1997.

4.4.2 Huevos Revueltos

Os Huevos Revueltos, produto premiado em primeiro lugar na categoria *Utensílios no 19º Prêmio Design Museu da Casa Brasileira em 2005*, traz aproximações com as práticas dos *ready made* de Duchamp. Neste caso em específico, os designers não se apropriam diretamente dos objetos, bolas de bilhar, mas as utilizam como referentes para exercer um procedimento projetual de espaço e tempo.



Figura 56 – Huevos Revueltos, interação do usuário com objeto.

Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

Como aponta Milliet (1995):

Como elo de ligação entre arte moderna e as manifestações contemporâneas é impossível não destacar a atitude irônica e premonitória de Marcel Duchamp: as apropriações de objetos industrializados – os ready-made- promovidos ao universo da arte. Deslocou com seu gesto a função social do artista, não mais o gênio criador de obras únicas ou modelos para a indústria mas alguém capaz de escolha, de crítica, de interação criativa com o seu entorno.

Percebemos esta atitude no desenvolvimento do projeto de Huevos Revueltos: o redimensionamento do objeto – as bolas de bilhar que, para exercer a função de cabide, sofrem alterações no seu dimensionamento. Procedimento presente na linguagem da dupla, a transposição de planos é definitiva neste produto, pois há um deslocamento do plano horizontal do jogo para uma ação lúdica de interação do sujeito com o produto quando este pode exercer com total liberdade a instalação do produto Huevos Revueltos, que pode simular ou não uma jogada no plano vertical da sua sala de jantar, jogos ou mesmo no seu escritório, e quem sabe é a bola oito para uma decisão comercial.

Sem dúvida Huevos Revueltos contempla ações interativas retomando o senso de humor característico da linguagem dos designers num extremo refinamento entre poética e a produção industrial.

5 CONCLUSÃO

Uma clareira se abre oriunda das diversas tendências do design contemporâneo. Sendo uma delas que pudemos constatar são os processos híbridos entre arte e design que estão mais presentes nas categorias; mobiliário residencial, utensílios e iluminação, denotação reafirmada na entrevista realizada com Professor Auresnede Pires Stephan no Museu da Casa Brasileira.

A dupla de designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira assume sua aproximação com as artes visuais desde o princípio da carreira em depoimentos dados nas entrevistas levantadas no clipping da empresa para diversos veículos da mídia. Desde o início da sua produção apresentam uma linguagem carregada de fortes valores indiciais e instigantes nos seus produtos que dizem além do uso pragmático. Por esta qualidade estética diferenciada no mercado são reconhecidos pela singularidade uma linguagem ímpar oriunda das artes visuais, como consequência de um repertório de formação acadêmica no cinema e seus tentáculos.

A cadeira Cadê carrega no seu corpo matérico questões imagéticas relacionadas ao repertório da escultura como, massa, peso e espaço. Já o seu uso que esta subentendido num primeiro olhar nos remete a questões da performance ou ainda da *body art*, se considerarmos a interação do usuário com o produto ou no campo da arte na relação entre sujeito e objeto ao olhar lhe é reservado o direito de interpretação num diálogo enigmático e desafiador, colocando em cheque a função primeira a qual ela foi projetada. A cadeira Cadê apresenta características resilientes proporcionadas pelo uso do elastano, material elástico. Somente a interação o transformará e o configurará como um objeto utilitário e não somente contemplativo.

O cabideiro Huevos Revueltos possibilita ao agente-consumidor uma interação proporcionada pela possibilidade de realizar uma experiência artística no campo da instalação. Ação de interação e intervenção no espaço e forma final deste produto, onde o usuário participa e determina sua configuração espacial, articulando até na função do objeto, pois a delimitação e sua localização mediada pela sua posição no espaço definirão o cumprimento de uma finalidade por ele determinada. Sendo esta também uma possibilidade no campo da arte contemporânea quando esta proporciona uma articulação de pensamento em torno da obra-objeto, Além

claro de um explícito exercício de interatividade do usuário com o objeto qualidade que esta em evidencia no campo do design contemporâneo.

A proposta de Huevos Revueltos é carregada de reflexões propostas por Duchamp: a transposição da significação do objeto para uma nova função com argumento e poético proporcionado pela memória imagética que o objeto carrega em sua gênese como valor simbólico na sociedade ocidental. Ainda realiza uma operação de inversão de valores e dos planos, o plano horizontal do jogo de bilhar assume uma projeção no plano vertical. Resultante numa ação lúdica ao usuário-agente, numa construção criativa ao interagir na configuração e simulação de uma possível jogada resultante da composição por ele proposta.

A trajetória da dupla é notória e de grande receptividade, recebendo reconhecimento tanto no campo do design quanto da arte, pois atuam em eventos de relevância tanto em espaços públicos quanto privados. Haja vista que Huevos Revueltos são comercializados na sessão de design do MOMA e integram coleções de importantes museus. Assim como figuram em importantes anuários do design internacional assim como nos produtos midiáticos de notoriedade.

A investigação no Museu da Casa Brasileira foi fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa, onde nos deparamos com significativa representatividade do design nacional, com diversas vertentes e categorias estabelecidas pelo Premio Design MCB. Neste sentido denotamos possíveis desdobramentos e campos de investigação para trabalhos futuros. Entre as possibilidades poderemos elencar; desde a catalogação dos produtos em anuários ou ainda a disponibilização digital de um banco de dados para pesquisa. Estendendo aos designers ali premiados produtores destes objetos. Assim como se deu o ciclo dos produtos premiados? Quais foram às evoluções; que rumos estes profissionais tomaram após participação e premiação?

Sem sombra de dúvidas as proposições da dupla, Gerson de Oliveira e Luciana Martins aproximam os campos das artes visuais e do design a tal ponto de gerar uma miscigenação na operação do usuário com o seu uso no cotidiano urbano.

Com isto podemos perceber a construção de um o diálogo construído em torno do repertório de conceitos da arte transportados para um produto de design. Projetado para suprir uma demanda e necessidade de um mercado com um público

alvo ávido por conceitos contemporâneos que traduzem seus anseios de reflexão e ate mesmo interação com seu em torno.

REFERÊNCIAS

A CASA. **Museu do objeto brasileiro**. Disponível em:
<http://www.acasa.org.br/arquivo_objeto.php?reg_mv=OB-00858>. Acesso em: 01 fev. 2009.

ACAYABA, Marlene Milan (Org.). **11º ao 15º Premio Design Museu da Casa Brasileira 1997-2001**. São Paulo, Museu da Casa Brasileira, 2001.

ALBUNS da Web do Picassa. **Galeria Pública de projeto cultural: mondrian**. Disponível em:
<<http://picasaweb.google.com/projetoculturalcluny/Mondrian02#5287174029744743730>>. Acesso em: 01 fev. 2009.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARCO Web. **Banco ressaquinha: a simplicidade do móvel vernacular brasileiro na reinterpretção de Maurício Azevedo**. Disponível em:
<<http://www.arcoweb.com.br/design/design-anos-90-02-03-2009.html>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a bauhaus**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.

_____. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ART Knowledge News. **Museum Ludwig Celebrates**. Disponível em:
<http://www.artknowledgenews.com/Piet_Mondrian.html>. Acesso em: 16 jan. 2009.

BENSE, Max. **Pequena estética**. São Paulo: Perspectiva. 1971.

BILL, Max. **Unidade Tripartida**. Disponível em:
<<http://www.icmc.sc.usp.br/.../artmat/maxbill.html>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

BORGES, Adélia. **Designer não é personal trainer e outros escritos**. 2. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

_____. **Prêmio Design: 1986-1996**. São Paulo, Museu da Casa Brasileira, 1996.

BRIONY, Fer et al.. **Realismo, Racionalismo, Surrealismo**. São Paulo: Cosac&Naify, 1998.

BÜRDEK, E. Bernhard. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgar Blücher, 2006.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturais híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: EDUSP, 2006.

_____. **Imaginários urbanos**. 3. ed. 4^o reimp. Buenos Aires: Eudeba, 2007.

CANCLINI, Nestor Garcia. Noticias recientes sobre la hibridación. In: BUARQUE DE HOLANDA, Heloisa; RESENDE Beatriz (Org.). **Arte latina**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 2. ed. São Paulo: Edgar Blücher, 2004.

CASTIGLIONI, Achille. **Allunaggio** – 1966, progetto. Disponível em: <<http://www.achillecastiglioni.it/it/projects/id-20.html>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

_____. **Mezzadro** – 1957, progetto. Disponível em: <<http://www.achillecastiglioni.it/it/projects/id-29.html>>. Acesso em: 03 fev. 2009.

_____. **Sella** – 1957, progetto. Disponível em: <<http://www.achillecastiglioni.it/it/projects/id-30.html>>. Acesso em: 03 fev. 2009.

CHIPP, H. B. **Teorias da arte moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CONNOR, Russel. **Art is Not Funny: arte não é diversão**, 1990. Disponível em: <http://russellconnor.com/gallery_26.html>. Acesso em: 13 jul. 2009.

_____. **The Kidnapping of Modern Art by the New Yorkers: como Nova York roubou a idéia da arte moderna (1985)**. Disponível em: <http://russellconnor.com/gallery_17.html>. Acesso em: 13 jul. 2009.

COROMINAS, Joan. **Diccionario etmológico da lengua española**. 3. ed. Madrid: Editorial Gredos, 1998.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

_____. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

CUNHA, Antonio Geral da. **Diccionario etmológico nova fronteira da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte - a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Edusp, 2006.

DEMPSEY, Amy. **Estilos, escolas & movimentos**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

DOESBURG, Dibujo Theo van. Historia de La Arquitectura Moderna: contraconstrução: (construction de l'espace-temps II) 1924 theo van doesburg cornelis van esteren. In: HARRY HOLTZMAN, Martin S. James. The New Art - The New Life. **The collected writings of Piet Mondrian Thames and Hudson Londres** 1986 p. 196. Disponível em: <<http://historiadearquitecturamoderna.blogspot.com/>>. Acesso em: 03 fev. 2009.

DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte do século XXI**. São Paulo: UNESP, 1997.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DROSTE, Madaglena. **Bauhaus 1919-1933**. Edição comemorativa. Lisboa: Taschen, 1992.

DUCHAMP, Marcel. **Exposição comemorativa aos 60 anos do no MAM SP em 2008**: uma obra que não é uma obra “de arte”. Disponível em: <<http://www.universia.com.br/.../surrealismo/foto09.htm>>. Acesso em: 01 fev. 2009.

ELIA, Mario Manieri, **Willian Morris y la ideologia de la arquitectura moderna**. Barcelona: Gustavo Gilli, 1977.

ENSINANDO Artes Visuais. **Colagem**. Disponível em: <http://ensinandoartesvisuais.blogspot.com/2008_06_06_archive.html>. Acesso em: 01 fev. 2009.

ESTRADA, Maria Helena. Subjetos, ou a tentativa de reverter valores. **Revista Arc Design**. São Paulo, n. 3, p. 24-29, nov. 1997.

FERLAUTO, Cláudio. **16º ao 20º Prêmio museu da Casa Brasileira**. Texto Claudio Ferlauto (Coordenação Adélia Borges). São Paulo: Museu da Casa Brasileira, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRATTINI, Gianfranco; CASTIGLIONI, Livio. **Italy**: the new domestic landscape – Boalum flexible lamp, 1969. Disponível em: <<http://www.quazen.com/Arts/Visual-Arts/Italy-The-New-Domestic-Landscape.92353>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

FREITAS, Roberto. **XXI Prêmio Design MCB**: texto do livro O Design Brasileiro na Órbita da I Exposição Nacional de Arte Concreta: 1948-1966. Disponível em: <<http://www.meionorte.com/robertofreitas,XXI-PREMIO-DESIGN-CB,45258.html>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

GAMA, Mara. **Sobre a Ovo**: perfil – 2004. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/ovo/perfil.htm>>. Acesso em: 04 maio 2009.

GROSSMANN, Martin. Exposição Playground. **Galeria Brito Cimino**. São Paulo, 2000.

GUEDES, Guta (Curadora). **Experimenta design**. Lisboa, 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1992.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Poética do Pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

ITTEN, Johannes. **Bauhaus**: o impulso decisivo para o modernismo do século XX. Disponível em: <<http://tipografos.net/bauhaus/itten.html>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2007.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991.

LE CORBUSIER, Fondation. **Revista L'esprit Nouveau**. Disponível em: <<http://www.fondationlecorbusier.asso.fr/en.htm>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

LICHTENSTEIN, Roy. **Obvious**: um olhar mais demorado... Disponível em: <http://blog.uncovering.org/archives/2006/10/roy_lichtenstei.html>. Acesso em: 16 jan. 2009.

LOMAZZI, Paolo. **Italy**: the new domestic landscape – Joe sofa, 1970. Disponível em: <<http://www.quazen.com/Arts/Visual-Arts/Italy-The-New-Domestic-Landscape.92353>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

MALDONADO, Tomás. **Design industrial**. Lisboa: Edições 70, 2006.

_____. **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona: Gustavo Gilli, 1977.

MARTINS Luciana; OLIVEIRA, Gerson de. **Ovo**: coleção e exposições. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/ovo/download.htm>>. Acesso em: 06 jun. 2009.

MAURICIO, Jayme. Curso de comunicação visual no Museu. **Correio da Manhã**, Rio de Janeiro, 16 ago. 1959. Itinerário das Artes Plásticas, 1. Caderno, p. 18, c. 6, 7 e 8.

MICHELI, Mario. **As vanguardas artísticas**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MILLIET, Maria Alice. Exposição entre objetos. **Galeria Nara Roesler**. São Paulo, maio 1995.

MINK, Janis. **Duchamp**. Berlim: Taschen, 1996.

MONTADORAS DO BRASIL. **Obvio**: a nova versão do Obvio! 828 apresenta visual bem mais esportivo e moderno. Disponível em: <<http://br.geocities.com/montadorasbrasileiras/obvio/novoobvio828.jpg>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

MOORE, Charles W.. **Piazza d'Italia, New Orleans**. Disponível em: <<http://www.idehist.uu.se/distans/ilmh/pm/moore-piazzaditalia.htm>>. Acesso em: 16 jan. 2009.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

_____. **Limites do design**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

MUSEU da Casa Brasileira. **Cartaz da 12. ed. 1998**. Disponível em: <http://www.designbrasil.org.br/portal/imagens/publicador/2006040312_12_1998.jpg>. Acesso em: 03 fev. 2009.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

_____. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

NIKOS, Stangos (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

PEVSNER, Nikolaus. **Origens da arquitetura moderna e do design**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Os pioneiros do desenho moderno**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PINHEIRO, O. Imagem: miragem, imagem de síntese. **Revista da UFP**. Universidade Fernando Pessoa, Lisboa, 1998.

PORTAL Senai Design. **Poltrona Sand** - designer Fúlvio Nanni Jr. Disponível em: <<http://design.senai.br/Default.aspx?tabid=168&idMateria=335>>. Acesso em: 03 fev. 2009.

QUIJANO, Marcela. **Catálogo da exposição 'modelos de Ulm – modelos pós-ulm'**. São Paulo: 2006.

RAINER, Wick. **Pedagogia da Bauhaus**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

RINKER, Dagmar (Org.). **Catálogo da exposição 'modelos de Ulm – modelos pós-ulm'**. São Paulo: 2006.

SANTAELLA, L. NÖTH, W. **Imagem, cognição, semiótica e mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paullus, 2003.

SIMMEN, Jeanot; KOHLHOFF, Kolja. **Malevitch**. Lisboa: Taschen, 1999.

SOTTSASS JR., Ettore and Perry King; SOTTSASS JR., Ettore (Designer); KING, Perry Alan (Collaborator); Ing. C. & C. Olivetti. **Valentine portable typewriter, 1969**. Disponível em: <<http://www.sfmoma.org/artwork/118389>>. Acesso em: 03 fev. 2009.

SOTTSASS, Ettore (Design). **Memphis: beverly desk, 1981**. Disponível em: <http://www.designmuseum.org/entry/3928?style=design_image_popup>. Acesso em: 03 fev. 2009.

_____. **Design Museum Collection: desenho para estante, 1979**. Disponível em: <http://www.designmuseum.org/entry/4019?style=design_image_popup>. Acesso em: 03 fev. 2009.

_____. **Design Museum Collection: estante carlton, 1981**. Disponível em: <<http://www.designmuseum.org/design/ettore-sottsass>>. Acesso em: 03 fev. 2009.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **História do design**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

TATLIN, Vladimir. **Model for the 3rd International Tower, 1919-1920**. Disponível em: <<http://www.auburn.edu/forlang/russian/art/tatlin-tower.html>>. Acesso em: 03 fev. 2009.

TOMKINS, Carvin. **Duchamp uma biografia**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

VERNANT, Jean-Pierre. **As origens do pensamento grego**. 12. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

VIRILIO, P. **La máquina de visón**. Barcelona: Catedra, 1994.

WOLFE, Tom. **Da bauhaus ao nosso caos**. Rio de Janeiro, Rocco, 1990.

WOLLNER, Alexandre. **Design visual 50 anos**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

WONG, W. **Princípios da forma e do desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)