



**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

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. 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.

Em especial, aos designers, Luciana Martins e Gerson de Oliveira, pelo compartilhamento de conceitos e de informações sobre processo de trabalho; e a toda equipe da ,**OVO** que, gentilmente, atendeu às inúmeras solicitações de materiais feitas via e-mail. .

À Fernanda Grisolia e à Julieta Campos Pereira, do Museu as Casa Brasileira, e, em especial, ao Professor Auresnede Pires Stephan (Prof. Eddy), pela disponibilidade em nos conceder a entrevista para o levantamento de dados sobre o Prêmio Design Museu da Casa Brasileira.

Ao orientador, Prof. Dr. Olimpio José Pinheiro, pela dedicação na condução deste trabalho e pelo estímulo à pesquisa na busca do foco desta investigação.

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, em especial, aos professores, Dr^a. Marizilda dos Santos Menezes e Dr. José Carlos Plácido da Silva, pela generosa colaboração no exame de qualificação, com seus apontamentos para o aprimoramento da dissertação, além do apoio e estímulo no decorrer do processo.

Um agradecimento especialíssimo à Prof. Dr^a Lucy Niemeyer, com quem troquei as primeiras ideias sobre o projeto de mestrado hoje concretizado com a sua validação, pois sua presença foi determinante na condução da defesa, graças à clareza de seus apontamentos, assim como, pelo apoio ao tema pesquisado e por 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. 118 folhas. Dissertação (Mestrado em Design) – FAAC – UNESP – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Bauru.

RESUMO

O presente estudo, que se caracteriza como investigativo qualitativo, tem como objetivo principal analisar a convergência entre os campos das artes visuais e do design. Para fundamentar a análise, foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica que analisou as contribuições das vanguardas modernistas para o design moderno e o papel da escola alemã, Bauhaus, no campo do design; e apresentou o conceito de linguagem híbrida, a mestiçagem no design brasileiro, as relações entre a arte e design e o Prêmio Museu da Casa Brasileira (MCB). Com base neste levantamento teórico, foram apresentados os designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, da empresa ,OVO, e os objetos selecionados por este estudo, que são os dois produtos premiados pelo MCB, que possuem características artísticas e são comercializados e reconhecidos como objetos do design brasileiro contemporâneo. Esses produtos foram analisados e foram levantadas as características híbridas dos mesmos.

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 present study, that if characterizes as investigative qualitative, it has as objective main to analyze the convergence it enters the fields of the visual arts and design. To base the analysis, a bibliographical research was developed that analyzed the contributions of the modernist vanguards for design modern and the paper of the German school, Bauhaus, in the field of design; e presented the concept of hybrid language, the mestization in design Brazilian, the relations between the art and design and the Prize Museum of Brazilian Casa (MCB). On the basis of this theoretical survey, had been presented designers Luciana Martins and Gerson de Oliveira, of the company, OVO, and the objects selected for this study, that are the two products awardees for the MCB, that possess artistic characteristics and is commercialized and recognized as objects of design Brazilian contemporary. These products had been analyzed and raised the hybrid characteristics of the same ones.

Keywords: Design; Visual arts; Hybridism; OVO.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – “O Grande Vidro -1912	18
Figura 2 – Capa da Revista L'esprit Nouveau	19
Figura 3 – A Fonte, 1917/1964	22
Figura 4 – Modelo para Torre 3ª Internacional, 1919-1920	24
Figura 5 – Composição com grande superfície nas cores vermelho, 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 ideia 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 em comemoração 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 – Mauricio Azeredo	80
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

CNPQ	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
EBA	Escola de Belas Artes
ESDI	Escola Superior de Desenho Industrial
ETC	Escola Politécnica de Criação
FGV	Fundação Getúlio Vargas
FAU	Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
HfG	Hochschule für Gestaltung
IAC	Instituto de Arte Contemporânea
ICSID	International Council of Societes of Industrial Design
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
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: A CONTRIBUIÇÃO 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 presente pesquisa visa a refletir sobre a natureza do design e sobre a tênue linha que separa o universo da criação artística da produção industrial ou pós-industrial. Para tal, foram analisados os processos de hibridação entre o design e as artes visuais, em produtos do design brasileiro, especificamente nos produtos desenvolvidos pelos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, detentores de Prêmios do Museu da Casa Brasileira e responsáveis pela da empresa ,**OVO**.

Para proporcionar maior compreensão sobre o objeto de investigação, a dissertação está estruturada em quatro capítulos. No primeiro capítulo, são apresentadas as vanguardas históricas do século XX a fim de se verificar suas contribuições para a formação do design moderno e suas influências na escola Bauhaus, cujos mestres, em sua maioria, eram oriundos de alguns desses movimentos. Cabe ressaltar que as considerações sobre a etimologia do termo e sobre a natureza do design fundamentam-se nas reflexões suscitadas a partir das obras de Flusser, Cardoso e Maldonado e nos pressupostos do design moderno estabelecidos no *Werkbund*, na Alemanha.

O segundo capítulo aborda as escolas do design moderno e a formação do ensino de design internacional, na Bauhaus, em seus três períodos, e na 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 América latina. No caso do Brasil, a influência dos conceitos desenvolvidos tanto na Bauhaus como em Ulm foi direta, deu-se em todo seu processo e teve a sua origem no encontro de Pietro Maria Bardi com Max Bill, em 1953, fato que abriu oportunidade para que alguns alunos do IAC fossem estudar na escola de UfG em Ulm. Mais tarde com o retorno de Alexandre Wollner, egresso de Ulm, propiciou o estabelecimento da ESDI no Rio de Janeiro, nos moldes da instituição alemã. A qual visava à formação e à institucionalização do ensino de design no Brasil.

O foco do terceiro capítulo é a hibridação entre as linguagens das artes visuais e do design. Apresenta-se, inicialmente, a transcendência do modernismo ao pós-modernismo, com o intuito de situar a produção de design e suas relações com o processo histórico e cultural. As características de hibridismo são investigadas a partir das obras de Lucia Santaella, no que se refere à significação do objeto e nos estudos do sociólogo Nestor Canclini, no que diz respeito às questões da cultura

híbrida como miscigenação cultural. O enfoque da pesquisa é a inter-relação das linguagens e a miscigenação entre os seus constituintes.

O quarto capítulo trata do objeto de análise desta pesquisa e nele são apresentados o histórico do Museu da Casa Brasileira, assim como, o histórico do Prêmio Design MCB, para se realizar o levantamento dos produtos de design que evidenciam características de hibridação. Dentro desta delimitação, foi selecionada a dupla de designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, premiada, em primeiro lugar, nas categorias mobiliário residencial, em 1995, com a cadeira 'Cadê', e na categoria utensílios, em 2005, com o cabideiro 'Huevos Revueltos'. É importante destacar que a premiação em primeiro lugar foi o critério adotado para a de seleção dos designers a serem pesquisados. Luciana Martins e Gerson de Oliveira são os responsáveis pela empresa ,OVO, cuja trajetória é apresentada neste capítulo.

A partir deste levantamento, apresenta-se a categoria a ser investigada em relação à questão do hibridismo. Esta pesquisa de cunho investigativo-qualitativo, foi realizada, num primeiro momento, no Museu da Casa Brasileira, em março de 2009 junto à equipe que coordena o Prêmio Design, com a colaboração expressiva do Professor Auresnede Stephan Pires, que integrou a comissão de premiação por 12 edições, com o objetivo de apurar os designers premiados e as categorias que possibilitam o estudo de um processo de hibridação nos produtos de design.

A partir deste levantamento, foram determinados os designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, e se procedeu ao segundo momento da pesquisa, na busca de informações sobre o processo de trabalho, o desenvolvimento dos produtos, o processo de pesquisa e as relações entre arte e design, que estruturam a tônica da linguagem da dupla.

Como os dois campos, o design e o da arte, são de natureza subjetiva, uma vez que trabalham a função estética das mensagens, pretende-se analisar as contribuições recíprocas 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. É 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: A CONTRIBUIÇÃO DAS VANGUARDAS HISTÓRICAS PARA O DESIGN MODERNO

Este 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, uma influência do Arts & Crafts, movimento que teve início na Inglaterra, na segunda metade do século XIX e que perdurou até o século XX. O socialista William Morris (1834-1896), pintor, designer, poeta e expoente desse movimento, 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 pelos conceitos do crítico de arte e escritor John Ruskin (1819-1905), contrário às ideias capitalistas da sociedade contemporânea, ele propunha a arte como beleza e função; como experiência vivida para todos, a valorização do artesanato e a recuperação do artesanato medieval.

As vanguardas mais preocupadas com essa autodefinição da arte, com a sua descontaminação, com a busca da pureza e do essencialismo, como o cubismo, o neoplasticismo, o 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. Neste ponto, eles 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), e se esforçame 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 – O Grande Vidro - , 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*, obra ambígua demais para ser compreendida a primeira vista; mede pouco menos de 274 cm de altura por 175 cm de largura e 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 a 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 à arte e à arquitetura que celebravam a máquina como fonte de beleza. Os futuristas e os vorticistas aclamaram a era da máquina e a promessa de

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 manteve-se essencialmente fiel 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 ideário

transformação 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 tema.

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, com o romantismo de Delacroix, que rompe com as temáticas e os cânones clássicos, dessacralizando os deuses e os heróis e coloca o Realismo em cena, o homem comum, o camponês, como é o caso de Gustav Coubert.

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 à forma retangular da tela (DANTO, 2006, p. 9).

Toda a Arte Moderna representou uma sucessão de rupturas, tanto temática quanto formal, e de buscas constantes de autonomia e de 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. Fundamentadas na ideia de que não existe somente uma maneira de ver e representar o mundo, mas várias formas de percebê-lo, representá-lo e apresentá-lo.

Nas vanguardas modernistas, percebe-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 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, e se passa 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 mesmo.

Para Arthur Danto, 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. (Danto, 2006, p. 33)

Ao mesmo tempo em que nada mais é absoluto e que existem várias verdades, que tudo é relativo, percebe-se, nos manifestos das vanguardas, uma definição, um estilo, uma redescoberta e revelações categóricas. 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, da pureza da forma, o que liberta a arte de narrativas e de acessórios. Outros manifestos ironizam, descontextualizam e se apropriam de formas, ao sublimarem o ordinário *ready-made* e transfigurem objetos em ícones, numa experiência cultural comum. Como exemplo clássico, no caso dos *ready mades*, 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 – A Fonte, 1917/1964.
Fonte: MINK (1996, p. 66).

A arte moderna é um momento de autoconsciência, em que esta se propõe a perguntar o que ela própria é; uma reflexão filosófica que tem origem remota, em Sócrates, quando este pergunta ao artista Parásio: qual a natureza da pintura?

As vanguardas mais preocupadas com essa autodefinição da arte e com a 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. Essas vanguardas buscam a pureza e o essencialismo como o cubismo, o neoplasticismo, o suprematismo e o construtivismo russo.

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

As vanguardas foram incorporadas pela Bauhaus, com suas divergências e antagonismos, suas rupturas com as técnicas perspectivistas e suas buscas por experiências perceptivas novas. Artistas como Kandinsky e Klee procuram adequar toda essa revolução estética em uma metodologia.

Ocorreu, também, a influência do cubismo em vários movimentos, como o futurismo e o construtivismo, e em outras linguagens. como a da escultura, que passou a ser pensada não só como um objetos modelado, mas como objeto construído, arquitetura e design. O cubismo rompe com o espaço e com a perspectiva renascentista; os objetos passam a ser vistos a partir de uma multiplicidade de ângulos: superior, frontal, posterior e de planos que se interpenetram. O espaço parece mover-se para trás e inaugura 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).

Em 1918, Malevitch pinta o “quadrado branco sobre fundo branco”. Simmen e Kohlhoff 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. (SIMMEN; KOHLHOFF, 1999, p. 23)

O mundo da sensibilidade é o que importava para o suprematismo, a expressão pura, sem representação.

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



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

A respeito desses movimentos, Dempsey assinala que:

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. (DEMPSEY, 2002, p. 109)

Outro movimento importante, que teve repercussão na Bauhaus, foi o neoplasticismo, movimento holandês criado em 1917, por Theo Van Doesburg, Piet Mondrian e Vantorgelo, que buscavam a purificação da arte, reduzindo-a àquilo que ela tem de básico, ou seja, formas, linhas e cor. Arte espiritual teve 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 nas cores vermelho, amarelo, preto, cinza e azul, 1921.
Fonte: ART KNOWLEDGE NEWS (2009).

Walter Gropius, em um 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 para 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, ou seja, adequar função e beleza, em uma locomotiva ou até mesmo em uma faca. Essa preocupação com o nível estético do objeto industrial é 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, o Vorkus, cujo objetivo era eliminar da mente do aluno todos os preconceitos que eles traziam, de modo a fazê-los 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 iniciarem a “direção e ordem fluentes.” Suas práticas incluem uma dieta vegetariana, pela qual, todos os aprendizes, como eram chamados os alunos, deveriam passar, com objetivo de buscar limpeza física e, por consequência, a pureza da forma. Vários exercícios com materiais e texturas diferentes eram desenvolvidos pelo grande mestre da cor, que propunha paletas de cores individuais, de “timbre subjetivo”, que seriam as preferências cromáticas pessoais. Para ele, cada pessoa tinha sua própria concepção de harmonia cromática, valor interessante de ser observado na prática pedagógica da Bauhaus, tinha por objetivo a produção seriada, ou seja, de forma industrializada, de modo a promover a cultura de massa.

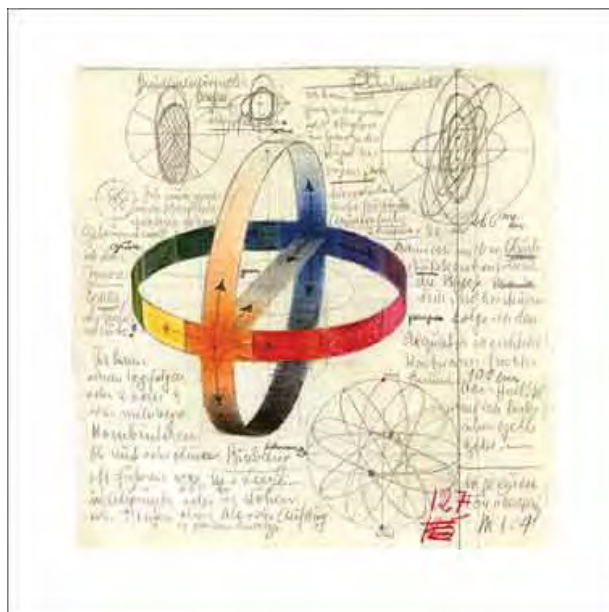


Figura 6 – *Bandraeumlich* da Esfera da Cor, 1919-20.
Fonte: IITEN (2009).

Wassily Kandinsky (1866-1944), em 1919, escreve o livro: “Do Espiritual na Arte”, onde concebe sua teoria da cor. Em 1922, o artista é convidado a lecionar na Bauhaus em Weimar e escreve sua segunda obra teórica “Ponto, linha, plano”. Kandinsky foi influenciado pela obra “Doutrina das cores”, do filósofo e escritor alemão Goethe, e pelo pensamento antroposófico de Rudolf Steiner, que discutia as implicações espirituais das cores. A cor, para ele, tinha um efeito direto sobre a alma humana; assim, quando 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.

Kandinsky desenvolveu uma série de exercícios que estabelecem uma relação entre cor e forma. Conforme Droste:

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

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.

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. (DROSTE, 2006, p. 67)

Paul Klee, em 1920, era considerado um dos artistas mais importantes do expressionismo. Nessa época, u a proposta de lecionar na Bauhaus e procurou desenvolver uma didática para um curso sobre a forma. Em algumas aulas, examinava seus próprios trabalhos, num estudo de formas e cores elementares que proporcionavam aberturas perceptivas para o “design”, e 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 como em Klee, uma subjetividade, pois mesmo com toda objetividade dos exercícios propostos para os alunos, da análise e da síntese da forma e cor, havia a busca de uma “realidade interior”, em Kandinsky; do “timbre pessoal” em Itten; e do “eu profundo” ou o “eu divino”, em Klee. O expressionismo sempre esteve ligado ao misticismo e mesmo o grupo “a ponte” (1905) e depois o “cavaleiro azul”, preocupavam-se com o cósmico, com o lírico e com o universalismo, pois viam arte como criação de um mundo melhor e idealizado.

O segundo período da Bauhaus, compreendido entre 1923 e 1929, em Dessau é marcado por características das vanguardas construtivistas, cubistas e neoplasticistas. O movimento De Stijl fez críticas severas em relação à primeira fase expressionista da Bauhaus, por considerá-la reacionária e individualista. Gropius, no início, não aceitou muito bem as ideias radicais do holandês Theo Van Doesburg, mas incorporou essa nova estética, buscando uma formulação própria. O objetivo de oxigenar o corpo docente, convida o artista húngaro, Laszlo Moholy-Nagy, um pedagogo de extrema habilidade, e o arquiteto Hannes Meyer, para renovar o ensino de arquitetura; e propõe a unidade de todas as artes, na projeção e construção arquitetônica como estruturação de uma democracia social estável. Neste sentido, Pereira de Souza 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. (SOUZA 2001, p. 45)

Neste período da Bauhaus, existiu a preocupação com a composição, com o desenvolvimento formal do design moderno, com conceitos de forma/ função/ qualidade, e com a técnica. Em 1928 Gropius demitiu-se da direção da escola Bauhaus e Hannes Meyer, que o substituiu, 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. Os docentes-artistas contratados, como Kandinsky, Klee, Itten, Albers, Moholy-Nagy, Meyer e Van Doesburg, eram comprometidos com a reflexão sobre a arte, sobre as novas tecnologias e, conseqüentemente, sobre as novas percepções e, com suas pesquisas e buscas líricas, expressivas, suprematistas, neoplásticas e construtivistas, contribuíram para o desenvolvimento estético da 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 dos conceitos estéticos, ao representarem um mundo mimético ou não mimético, como apresentação do real, ao enfatizarem, 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 todas essas reflexões filosóficas e com o preciosismo técnico.

1.2 ETIMOLOGIA E SENTIDO

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

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

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

Cardoso faz as seguintes 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 já contém nas suas origens uma ambigüidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro de registrar/configurar/formar. (CARDOSO 2004, p.14)

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 o artesanato, as artes plásticas e as 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, começa-se a perceber o valor de se resgatar antigas relações com o fazer manual.

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

Entretanto, o emprego da palavra permanece infrequente até o início do século XIX, quando surge, primeiramente na Inglaterra, e logo depois, em outros países europeus, um número considerável de trabalhadores que já se intitulavam designers, ligados 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 XVIII e XIX, 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).

A primeira Revolução Industrial ocorreu na Inglaterra, por volta de 1750 e se tende “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, observa-se ainda 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 XVIII 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, pois ambos concordam que ela vem do inglês e tem sentido de plano, desígnio, intenção, mas, como afirma Cardoso “quanto à configuração, arranjo, estrutura e não apenas objetos de fabricação humana”. E neste sentido ele é mais abrangente do que Flusser.

Conforme Flusser (2007), a cultura moderna e burguesa provocou uma ruptura entre o mundo das artes e o da técnica e das máquinas, assim, a cultura dividiu-se em dois ramos distintos: um científico, qualificável, duro, e outro, estético, qualificador, brando. Essa separação começou a se tornar 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, “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)?”

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

- 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. (FLUSSER, 2007, p.184)

Maldonado (2006, p. 11) assinala que o design industrial pode ser entendido 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, 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, 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. (MALDONADO, 2006, p.12)

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

Neste contexto, Maldonado 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). (MALDONADO, 2006, p.13)

Desse modo, 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, tratam-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, em cujos projetos concorrem o design industrial, alteram, substancialmente a sua fisionomia, se numa determinada estrutura socioeconômica, prefere-se 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.

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 poderá motivar 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 necessidades e objetos, produção e consumo. Habitualmente, o designer, imerso na rotina da sua profissão, não consegue intuir a efetiva incidência social da sua atividade. E isto 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”.

Neste contexto, não parece supérfluo recordar que, 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), ou seja, pertence à categoria de fenômenos que não podem ser analisados isoladamente, mas sempre em relação a outros, com os quais constituem um único tecido conectivo.

Assim, 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 como 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. Desse modo é 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 do século XX, o debate sobre a relação

arte-técnica ou arte-indústria incidu sobre a evolução da arquitetura moderna, e como esta evolução, por seu lado, condicionou esse debate.

Embora a história do design moderno, ao privilegiar, muitas vezes, a arquitetura, não possa ser considerada uma verdadeira história do design industrial, não resta dúvida de que as mais recorrentes matrizes interpretativas relacionadas com as origens do design industrial foram as criadas em seu interior, ou seja, aquelas segundo as quais o design industrial não seria mais do que a emanção direta de uma correlação de influências recíprocas, entre certas ideias 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 materiais novos, recursos energéticos e dispositivos mecânicos).

Pensou-se encontrar, na história do design moderno, o momento exato em que este se tornou mediador a arte e a técnica, ou seja, como e quando se chegou, historicamente à superação do preconceito ideológico contra a técnica rumo *“mechanization on the world picture”*. O que só é parte da verdade.

A moderna consciência social e cultural em relação à técnica e ao design industrial é resultado de um mesmo desenvolvimento que esteve sempre fortemente condicionado pelo procedimento concreto da sociedade e pelo modo de produção capitalista.

1.3 OS PRESSUPOSTOS HISTÓRICOS DO DESIGN INDUSTRIAL

É inquestionável o fato de que as estruturas sócio-econômico-culturais de uma sociedade determinam as atividades humanas, a visão sobre as mesmas, sobre o mundo e sobre a natureza. Assim, na atualidade a vida humana e suas atividades são determinadas pelo modo de produção capitalista, no qual:

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).

Estas questões vão se tornando cada vez mais complexas e o desenvolvimento do materialismo reconhecerá a necessidade de se completar *l'homme machine avec l' homme sensible*, como cita S. Moravia (1974 apud MALDONADO, 2006).

Nas representações visuais das máquinas,entre séculos XVI e XVIII, já se sentia 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 as imagens objetivassem somente divulgar “instruções para uso”, as máquinas eram apresentadas, não isoladamente, de forma abstrata – como acontece atualmente – mas integradas num ambiente, ou seja, num “cenário” apropriado, transformando-se numa personagem, num ator de ação, em suma, em 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 artificiose machine* (Paris,1558), de Agostino Ramelli.

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).

Novas abordagens filosóficas, relacionadas aos objetos técnicos e aos artefatos em geral, começam, pois, a abrir caminho. Entre elas, chamados profuncionalistas, para os quais, a beleza de um objeto depende de sua utilidade e eficiência, isto é, da sua adequação à função a que se destina, idéia que teve os seus apoiadores mais ardorosos na Inglaterra.

Um basta decisivo para o funcionalismo 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. Weinbrenner (1766-1826). Este último, na terceira parte do seu Tratado de Arquitetura (*Architektonisches Lehrbuch*) (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 e, ao ser confrontado com ela, tem, necessariamente que agir, para moldá-la e assim, torná-la menos agreste. Para atingir tal objetivo, o homem utiliza-se de instrumentos, ou seja, de objetos capazes de submeter outro objeto que lhe é adverso.

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 (da qual participam 14.000 expositores e seis milhões de visitantes), a 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).

³ Em 1855, realiza-se a segunda exposição mundial em Paris, com 20.000 expositores e cinco milhões de visitantes; depois, de novo Londres, em 1862, com 29.000 expositores e seis milhões de visitantes; em 1867, em Paris com nove milhões de visitantes; em 1873, Viena, com sete milhões. Poucos anos depois, acontecem 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 a de Chicago, em 1893 com, quase idêntico número.

No campo da legislação, finalmente, algumas iniciativas tiveram uma influência direta sobre a fisionomia dos objetos técnicos e contribuíram para modificação das a tarefa do design industrial. Nos últimos vinte anos do século XIX, surge, em diversos países, a obrigatoriedade cobrir as engrenagens das máquinas-ferramentas para se evitar acidentes de trabalho e são publicadas as primeiras leis para a 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 IDEIAS DO DESIGN MODERNO

Desde 1789 até a primeira década do século XX, o capitalismo burguês se implantou, praticamente, sem que nenhuma força social mais importante a ele se opusesse. As Grandes Revoluções foram o ponto de partida para a hegemonia burguesa: o argumento da industrialização como única forma única para se atingir o progresso foi o seu grande trabalho político. As Grandes exposições industriais exerceram importante papel na difusão e disseminação dessa ideologia (CARDOSO, 2004), entre elas: a “Grande Exposição de 1851, no Crystal Palace, obra arquitetônica e industrial de Joseph Paxton” (SOUZA, 2001, p.14).

As exposições se multiplicaram pelo mundo e foram o instrumento básico de propaganda das ideias industrialistas. 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 ideias de John Ruskin (1819-1900) e Morris (1834-1896).

Morris, Ruskin e outros não representam, em nenhum momento, qualquer espécie de ruptura: logo, contradiz em, 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 do século XIX e do início do século XX, como se vê no manifesto

futurista de 1909. Dentre as 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 se concentrava 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, que incluía o ensino das artes aplicadas.

Preocupados com o abismo existente entre artesãos, indústrias 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 devido à radical polêmica estabelecida 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, onde pregou novas concepções formais para os produtos industriais alemães; propôs formas simples e racionais e a padronização e standardização (tipificação) como parâmetros de projeto para os designers. Muitos veem no Werkbund a raiz da razão do progresso do design e o marco do design alemão, e 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 desempenhavam um papel importante para a difusão e disseminação da ideologia industrial e que as revoluções contribuíram para a hegemonia da industrialização, a buscarem o progresso, assim, o seu papel político. A Alemanha, no final do século XIX, era uma nação que reivindicava seu “espaço vital” como país industrializado. Georg Kerchensteiner, em 1906, realizou a remodelação do ensino, e inclui nos currículos as artes aplicadas.

De Fusco denominou de Projeto Werkbund uma associação profissional que agregava artistas, artesãos, arquitetos e designers, que ficou conhecida devido a uma 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, ao fazer publicar, em toda Alemanha, o Manifesto da Bauhaus. Em 12 de abril de 1919, foi criada por meio 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 termo Bauhaus foi criado pelo arquiteto Walter Gropius, pela fusão do verbo alemão *bauen* [construir] com o substantivo *haus* (casa).

Considerada como a mais influente e famosa escola de arte do século XX, a Bauhaus tornou-se o centro nervoso europeu de algumas utópicas ideologias e tendências da época. Os ecos marcantes da emblemática Bauhaus soam até hoje por seus intensos debates acerca da natureza, do status e dos métodos do design; que nos seus últimos tempos, adquiriu uma índole extremamente moderna devido ao seu compromisso democrático e à 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 a arte e a tecnologia das máquinas, ou seja, reconciliou os dois momentos principais do processo produtivo: o criativo e o material, ao propor que o aluno deveria saber projetar e executar a 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, pois o estilo Bauhaus tinha origem em determinados pressupostos sólidos e seus integrantes se distanciavam de tudo e de todos que não assumiam a mesma posição e mesmos pensamentos que eles.

De acordo com Wolfe:

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.(WOLFE, 1990, 0.185)

Compositores, artistas ou arquitetos de um reduto começaram a desenvolver os instintos do clero medieval; uma vez no reduto, um artista passava a pertencer à “igrejinha”. Vários redutos começaram a competir entre si para determinar quem tinha a visão mais pura, ou seja, a menos burguesa. O posicionamento de superioridade dos redutos foi marcante para seu o distanciamento da sociedade e a negação constante à burguesia deixou os artistas e os 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, à mão, as peças dos interiores arquitetônicos. Esta atitude foi contestada por Theo van Doesburg – um dos principais 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 o privado na sociedade alemã, onde se dava uma crescente ascensão da burguesia. A simplificação total das linhas criava uma linguagem estilística adequada à expressão de uma nova era econômica e cultural na Alemanha.

Toda essa concepção formal vinha ao encontro dos anseios da classe dominante, a burguesia alemã, que experimentava um intenso nacionalismo e que consagrou o jovem e avançado Gropius pelas novas formas para os 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 sua capacidade de resposta, em relação à forma e ao processo, deveria se adequar às necessidades da sociedade, o que seria fundamental.

De acordo com Niemeyer (2000), a estrutura pedagógica da escola foi desenvolvida por um núcleo idealizador com o 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 propunha o desenvolvimento das práticas e a elaboração de protótipos com o objetivo de 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, de modo a atender o ideal dos membros responsáveis pela instituição.

Segundo Niemeyer (2000), a forte ligação entre teoria e prática, proposta pela instituição, foi desenvolvida durante todos os três anos do curso e se destacou como referência para o ensino atual. Os conhecimentos teóricos adquiridos por cada aluno encontravam aplicação prática e experimental nas oficinas e 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 seus conhecimentos sobre os processos de produção industrial, os verdadeiros estágios.

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

2.1.1 Fases de Desenvolvimento

Rainer Wick (1982) delimita em três fases distintas a história da Bauhaus (WICK apud BÜRDEK, 2006):

a) A fase da fundação 1919-1923

Nesta fase, 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 Palco, Têxtil, Encadernação, 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 que o Mestre Artesão acabava se submetendo ao mestre da Forma. Por estes motivos, surgiram muitos conflitos e tensões sociais, também na Bauhaus, nas quais o artista era o foco. Foi nesta fase que, na área do design, foram concebidos objetos únicos e desenvolvidas as primeiras experiências para o estabelecimento de 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 tornou-se, aos poucos, uma intuição de ensino e de produção de protótipos industriais. Estes, 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, foram as de metal e de marcenaria. Marcel Breuer foi aluno da Bauhaus e, em 1925, tornou-se mestre de oficina de metal. Com o desenvolvimento de mobiliário em tubo metálico, ele estabeleceu uma 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 a materiais tensionados (trançado, tecido, couro) e assim, ele conseguiu desenvolver um tipo totalmente novo de assento, cujo princípio foi logo aplicado a mesas, armários, estantes, escrivaninhas, camas ou a outros móveis combinados.

Conforme Bürdek (2006), a meta de projeto, na Bauhaus, era a de criar produtos acessíveis e funcionais para as várias camadas da população. 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 a priorização das “questões do consumo de massa”. Função diz respeito 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; e isto 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); assim, processos de tipificação, fabricação em série e produção em massa se tornaram padrão nos trabalhos da Bauhaus. Em 1927, o arquiteto suíço Hannes Meyer passou a ser chefe do departamento de Arquitetura e fundamentou uma formação sistemática e científica para a área. (BÜRDEK, 2006)

c) A fase da desintegração 1928-1933

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

O designer deveria servir ao povo, isto é, satisfazer suas necessidades elementares, no âmbito da habitação, com produtos adequados. Devido a isto, o conceito inicial de uma escola superior de arte foi definitivamente liquidado. Muitos artistas deixaram a Bauhaus, entre eles, Schlemmer, Klee e Moholy-Nagy. Meyer também deixou a Bauhaus, em 1930, em consequência 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 escola 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 a prevista e esperada autodissolução da Bauhaus.

A teoria do design desenvolvida na Bauhaus expandiu-se desde como símbolo de uma nova era, que passou a ter como base a forma geométrica, e de funcionalismo, este fundamento em Meyer, que supostamente, não apresentava nenhum estilo. Meyer deu à Bauhaus uma orientação mais voltada para os aspectos técnicos da produção industrial e sua organização, do que para as questões

artísticas. Klee, Kandinsky, Albers e Schlemmerer opuseram-se 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 da de Dessau. Ela foi 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) Consequências produto-culturais da Bauhaus

Com base no postulado de Walter Gropius, “Arte e Técnica – uma nova unidade”, foi criado um novo profissional de indústria, alguém que domina, 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 do designer industrial, como é 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”.

Segundo 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 práticas, 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 que acreditava 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 de 1930, não tinham nenhuma influência na cultura de massa da época. Os compradores dos produtos da Bauhaus pertenciam a círculos intelectuais, que eram abertos aos novos conceitos de projeto. Apesar disso, pode-se, hoje, falar de um estilo bauhausiano que foi decisivo para o design do século XX (BITTNER, 2003 apud BÜRDEK, 2006).

e) As consequências pedagógicas da Bauhaus

A emigração de estudantes e docentes da Bauhaus a efetivação de inúmeras pesquisas, do ensino e da prática do conceito inovador ali desenvolvido, pelo mundo afora.

Bürdek (2006) mostra, cronologicamente, as consequências 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 convidado 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 da *Harvard Graduate School for Design*, onde Marcel Breuer lecionou até 1946.
- Em 1938, Ludwig Mies van der Rohe foi nomeado diretor do Departamento de Arquitetura do *Armour Institute of Technology*, em Chicago, EUA, o qual, em um processo de fusão em 1940, deu origem ao importante *Illinois Institute of Technology*.
- Em 1939, foi fundada, em Chicago, por Moholy-Nagy, a *School 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.

- Entre 1950 e 1959, Albers lecionou na Universidade de Yale, em New Haven, e ali 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, assim, 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) e Max Bill (1908-1994), e permaneceu até 1968.

A HfG é considerada a mais significativa tentativa de se reestabelecer uma ligação com a tradição do design alemão e é sucessora da Bauhaus, por sua metodologia de ensino, seus ideais políticos e por, também, ter acreditado que o design tinha um importante papel social a desempenhar.

Outra ligação com a Bauhaus está no seu quadro docente, que, em parte era oriundo da Bauhaus; entre os docentes convidados que lecionaram em Ulm, estão Josef Albers, Walter Peterhans, 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 transformar 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

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

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

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 e 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 valiam-se do conceito reacionário do "design de produto como arte". Ele acreditava que havia chegado o tempo de se 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).

Para ele, esta fase deveria 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 que vai além da ação projetual; ele deve ser também um agente coordenador de todo o processo produtivo. Assim, além da capacidade de planejar e projetar, 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 seria inteiramente obsoleto, já que este era formulado a partir de 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). Ele via a chance de uma nova filosofia da educação baseada no "operacionalismo científico".

Em 1958, houve a especificação do programa de estudos da HfG e, com isso, um aumento das disciplinas teóricas, desse os docentes mais jovens, como Aicher, Gugelot e Maldonado se distanciaram, fortemente, da tradição da Bauhaus. Com base neste novo conceito, estabeleceu-se 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: Teoria Organizacional, Análise de Operações Matemáticas.

A inserção da disciplina Semiótica (teoria geral dos signos), no currículo, foi uma inovação na Europa, porém, o curso de Semiótica ficou limitado aos departamentos 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 nos anos de 1955/56.

A estrutura e a 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 de que o design era, entre outros, a estruturação da ordem; este conceito é utilizado, hoje 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 como interesse as operações matemáticas e sua aplicabilidade ao processo de design, interesse este compartilhado com Maldonado e Horst Rittel.

Tomás Maldonado também argumentava a necessidade de uma pesquisa fundamental, em tópicos especiais como: os estudos de combinatória; as sistemáticas formais dos produtos; e 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, resultou da necessidade contemporânea de estar à frente das inovações técnicas e científicas; por outro, havia a necessidade de se 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. Alguns 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 de 1950 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 momento, uma sistemática do projeto, e para se conseguir uma, foram transferidos os princípios da metodologia matemática para o processo de design. Este recurso, que se utilizou da analogia, foi visto como a única possibilidade de se formular, pela primeira vez, critérios para uma metodologia do Design (RINKER, 2006, p. 6). Não há dúvida de que este procedimento tinha suas limitações. Foi por essa razão que Maldonado e Gui Bonsiepe, em 1964, colocaram a metodologia desenvolvida, até então, em teste (MALDONADO; BONSIPE, 1964 apud RINKER, 2006, p. 8). Eles alertaram para não se perseguir esse objetivo 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 comprovaram 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, consolidou-se a ideia de que as instituições culturais, além da conservação e exposição de obras de arte consagradas, deveriam se abrir para apresentar a arte livre e renovada de sua época, por meio de exposições temporárias e de atividades didáticas, culturais e

sociais. Essa ideia, 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).

Conforme Niemeyer (2000), a concretização dessa obsessão foi facilitada pelo encontro de Chateaubriand e Pietro Maria Bardi, marchand e jornalista italiano, que viera Rio de Janeiro, em 1946, para apresentar 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 e pela aquisição do acervo, e sua esposa, a arquiteta italiana, Lina Bo Bardi, iria orientar o projeto de suas instalações e sua construção, na Avenida Paulista; a obra foi iniciada em 1957 e concluída em 1968. Pietro Maria Bardi foi contratado para orientar a criação da instituição que viria a ser o MASP.



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

O ambiente de São Paulo era propício à criação de instituições, pois muitos queriam ver seus nomes ligados às atividades artísticas. Famílias paulistas 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 a colaboração de Iolanda Penteado, instituiu 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, ilustrado a seguir (NIEMEYER, 2000).

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. Neste instituto, foram ministradas os primeiros cursos de design do país e entre os alunos, a maioria bolsistas, estavam: Alexandre Wollner, Antonio Maluf, Emilie Chamie, Ludovico Martino e Mauricio Nogueira Lima. Os professores eram expoentes em suas áreas, entre eles: 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 o 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, mas a insuficiência de recursos não permitiu a sua continuidade. Os cursos do IAC lançaram sementes férteis em São Paulo, com destaque para 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 para fundar o primeiro escritório de design brasileiro, o Forminform. Macedo organizou diversas exposições e bienais internacionais de design, no Rio de Janeiro, e, mais tarde tornou-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, se deu em 1962, e o responsável pelo

movimento de renovação no ensino da arquitetura foi 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”. Artigas o primeiro a invadir o campo do desenho industrial ligado à arquitetura e, para ele, o âmbito de atuação do arquiteto não se restringia ao projeto da construção: havia que se 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 pois tais modificações fizeram desse modelo uma verdadeira profissão de fé: “Foi assumida a responsabilidade de inclusão de Desenho Industrial e da Comunicação Visual”.

Conforme Niemeyer (2000), pelo planejamento do curso, seriam destinadas ao Desenho Industrial quatro horas-aula 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 ideia de criação desta instituição surgiu de um grupo de empresários e da alta burguesia do Rio de Janeiro.

Segundo Carmem Portinho, Diretora Executiva Adjunta do MAM, a proposta de criação de uma Escola de Design no prédio da futura sede do MAM RJ partiu de Max Bill, quando este 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, de

1948, em aço inoxidável (114,0 x 88,3 x 98,2 cm); a obra integra, hoje, 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, no Brasil uma escola nos moldes da Ulm, deu-se em razão de ele ter encontrado, aqui, um caráter particular, uma simbiose perfeita de ideologias que favoreciam a identificação da escola alemã com o momento político da época, ou seja, o positivismo da era JK e a presença da arte concreta que questionava 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, que enfocaria a arte e a produção industrial e 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 a execução; em 27 de janeiro de 1958, foi inaugurada escola do MAM pelo então Presidente da República Juscelino Kubitschek. Com o objetivo de fundamentar a proposta do novo curso, membros da diretoria do MAM encomendaram a Tomás Maldonado um modelo de currículo para a escola, emantiveram contatos com Max Bill.

Maldonado colaborou, intensamente, na elaboração do currículo do curso planejado para o MAM, no que o "operacionalismo científico" estava presente e serviu de base para o currículo da ESDI. Em 1959, várias palestras no MAM, e, 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 Itten, Joseph Albers, Paul Klee e Wassily Kandinsky (NIEMEYER, 2000).

Convém esclarecer ainda que segundo Niemeyer:

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. (NIEMEYER, 2000, p.74)

É por meio da comunicação visual que os homens se comunicam entre si na vida social, dizem com acerto os mentores de Ulm. A tipografia, a publicidade, a 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 Assim, cursos adicionais nessa área foram ministrados por Alexandre Wollner e Karl-Heinz Bergmiller, ambos ex-alunos da HfG. Bergmiller, ex-companheiro de classe de Wollner, em Ulm que, em 1958, tinha emigrado para o Brasil, em 1962, passa a integrar 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

⁵ Jayme Maurício: jornalista do Correio da Manhã.

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 e 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 viabilização da expansão industrial.

O design, ao longo de sua história, sempre foi dinamizado quando este tipo de ação política prevaleceu. Constatou-se que, repetidamente, houve a expectativa de que o ensino de projeto contribuísse para elevar a qualidade do produto industrializado e para ele dar 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 de 1950, houve alguns designers que desenvolveram trabalhos segundo esta concepção, como Geraldo de Barros, Antonio Maluf, Zanine Caldas, Sergio Rodrigues e 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, ali 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 de 1930/40, quando a influência de Lê Corbusier não impediu que profissionais brasileiros, dessa área, construíssem uma linguagem formal própria.

Neste sentido, Niemeyer assinala 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'". (NIEMEYER, 2000, p.107)

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 raízes barrocas brasileiras, 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, o que impossibilitou o desenvolvimento de uma visão crítica do conteúdo do ensino como do papel do 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 o da identidade corporativa da Petrobrás e o das cédulas do cruzeiro, Magalhães ofertou estágio, em seu escritório, a alguns de seus alunos que, por sua vez, passaram a lecionar a disciplina de projeto de design.

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

... 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. (NEIMEYER, 2000, p.116)

A ESDI transformou-se 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 HIBRIDAS

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

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

No tocante à 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 Previtt 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.(HARVEY,1989, p. 45)

O Pós-Modernismo, que 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 dos paradoxos inerentes ao Pós-Modernismo, ele se afasta das formas puras e racionais de algumas correntes do modernismo, abre um diálogo, às vezes irônico, com diversos estilos artísticos históricos e se apropria de motivos clássicos. Um 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, pode-se salientar as características pós-modernas da produção do pintor norte americano Russell Connor, que utiliza obras referentes da história da arte e as re-contextualiza, num procedimento híbrido; como 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 apropria-se da obra “*Lês demoiselles d’Avignon*” de Picasso, e nela insere as mulheres do “Rapto das filhas de Leucipo”, de Rubens. Ele opera, assim, uma miscigenação de identidades artísticas entre Rubens e Picasso constrói 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 também, motivos também da cultura popular, entre eles, a colagem, que foi definida por Max Ernest como o “encontro de duas realidades distantes em um plano estranho a ambos”.

O Pós-Modernismo tem fortes influências de alguns movimentos de vanguarda, como o dadaísta, o surrealista e o da Arte Pop, e se utiliza da paródia, do hibridismo, do pastiche e da intertextualidade. Segundo Linda Hutcheon:

Além de serem indagações ‘fronteiriças’, as maiorias 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. (HUTCHEON, 1991, p.28)



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

Percebe-se reflexos desta influência em Marcel Duchamp que parodia a obra clássica de Leonardo da Vinci, “La Gioconda”. Numa atitude de *readymade*, Duchamp faz interferências gráficas sobre um cartão postal barato que reproduz, em off-set a Mona Lisa. Ele insere, com lápis preto, bigode de pontas levantadas, um elegante cavanhaque e, 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 que, para relacionar uma obra com a outra, utiliza, de forma irônica, o humor e a dualidade interpretativa, características muito exploradas por ele, por meio de códigos visuais contrapostos aos códigos verbais. Esta obra de 1919 pertence ao acervo do *Philadelphia Museum of Art*. Sobre esta obra de Duchamp. Tomkins reflete:

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? (TOMHINKS, 2004,p.245-246)

Ironicamente, a obra L.H.O.O.Q. pôs para funcionar o vasto mecanismo da crítica, que, por 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.

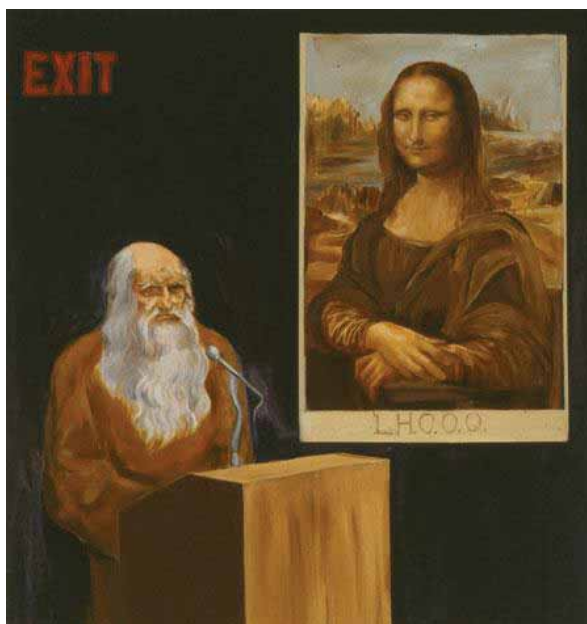


Figura 12 – Arte não é diversão, 1990.
Fonte: CONNOR (2009).

No pós-modernismo, percebe-se um pastiche proposital por apropriação, transtextualidade ou autoreferência, mesmo que por oposição; o pluralismo; a abertura de espaço para o diálogo com os “marginalizados” da sociedade, com as minorias étnicas, sexuais, feministas e ambientais; e a preocupação com questões sociais e políticas. Assim se constrói a poética da pós-modernidade, com múltiplas vozes, sem certezas absolutas. Neste sentido, Harvey comenta:

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. (HARVEY, 2000, p.47)

O quadro 1 apresenta as diferenças entre o modernismo e o pós-modernismo, com suas influências dadaístas e surrealistas e a incorporação do “acaso”, do “jogo”, da “ironia”, da “indeterminação”, da “descrição” e da “desconstrução”, num 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>happening</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).

Percebe-se, assim, que houve mudança de paradigmas (constelações de ideias, princípios, métodos, teorias que fazem parte de uma comunidade científica ou artística, num momento histórico): do velho paradigma cartesiano para o novo paradigma sistêmico, uma mudança de pensamento. Pelo paradigma sistêmico, parte-se do particular para o geral; as partes inter-relacionam-se como numa teia, e formam um todo dinâmico, assim, muda-se a estrutura, que é vista como uma manifestação de um processo dinâmico, que considera o saber é o sujeito observante, que não é mais monocular, pois é convidado a interagir, instalar-se e participar das descrições aproximadas e não mais verdadeiras.

No pós-modernismo, pode-se falar em metáfora da rede, pois se percebe a realidade com uma “rede” de relações e interconexões, como passagem ontológica

para o epistemológico (teoria do conhecimento) e não mais o ser isolado, centrado em si mesmo, mas interconectado com o mundo. Neste caso, trata-se especificamente, da cibercultura, da cultura na rede de relações virtuais, que abre espaço para conceitos, como o do rizoma, colocado por Deleuze e Gattari, em sua obra Mil Platôs. E é nesta rede, na teia pós-moderna, que se realiza e se age em platôs, por vezes em camadas distintas, que, ao mesmo tempo, conservam características da identidade cultural e preservam a individualidade, porém, conectam-se e interagem de modo a construir, nesta mimese, novos códigos para a elaboração de novos significados.

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

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 multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente. (HALL, 1992, p.13)

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

Arthur Danto (2006),ressalta que, no pós-modernismo, falta uma unidade estética, há uma desordem informática, 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 e que seu significado mudará, a medida que aumenta a perspectiva histórica em relação a ele.

3.2 ARTES HIBRIDAS

Muitas artes são híbridas pela própria natureza: o teatro, a ópera e a performance são as mais evidentes. Conforme Santaella (2003, p. 135), são consideradas híbridas as produções artísticas que se utilizam de: “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 tiveram seu início 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, p.135).

A razão para o desenvolvimento de processos de intersemiose talvez seja a necessidade de se procurar entender a complexidade contemporânea, pois, segundo Santaella (2003), a hibridização é fruto do progresso tecnológico e das descobertas no campo da percepção, que possibilitaram aos artistas as misturas de materiais e inúmeros meios e suportes, que favoreceram a sobreposição e a sincronização das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática.

Não existem mais limites entre as técnicas, pois a arte solicita, cada vez mais, outras percepções além da visão. A questão das hibridizações nas artes é muito vasta, sendo assim, serão discutidos os três campos mais significativos, segundo Santaella:

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. (SANTAELLA, 2003, p.135 – 136)

As pinturas, as gravuras e as esculturas, do século XV ao XX, “representavam o mundo, real ou imaginário como consistindo em figuras distintas, bem definidas e reconhecíveis em espaços tridimensionais ampliados” (SZAMOSI apud SANTAELLA, 2003, p. 136). Já no final do século XIX, as artes começam a abandonar 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 dos materiais, objetivado novos modos de fazer 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 à deformação do mesmo. Os Cubistas criaram o contraste entre verdade - artifício, não só representando os objetos, mas apresentando-os como são na realidade. Configurando, assim, vários olhares e várias 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, além de outros abstracionistas geométricos, que 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 cessava de avançar (SANTAELLA, 2003).

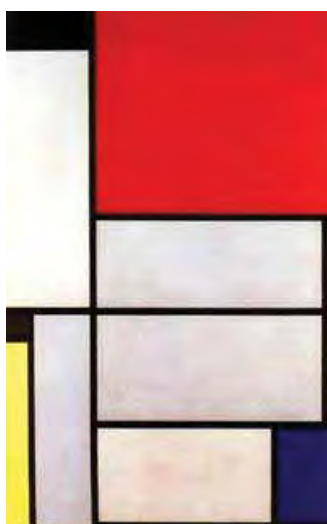


Figura 15 – Pintura n°1, óleo sobre tela, 1921.
Fonte: DOESBURG (2009).

A partir dos anos de 1950, sob o impacto desse avanço tecnológico, os processos artísticos começaram a se transformar, o que se acentuou nas décadas de 1960 e, principalmente, na de 1970. Neste momento, a então denominada *pop art*

começa a apresentar processos de misturas de meios e efeitos, especialmente dos pictóricos, fotográficos e até mesmo, gráficos, como na obra de Roy Lichtenstein, e a fazer uso irônico, crítico e inusitadamente, criativo dos ícones da cultura de massas, dando continuidade, assim, à hibridização das artes já iniciada pelo movimento Dada. Essa hibridização se intensificou, realmente, na década de 1970, quando as instalações começaram a proliferar. De acordo com os teóricos, na década de 1960, a arte moderna cedia terreno para outros tipos de criação, dentro de novos princípios, denominados de pós-modernos.



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

Observa-se, por outro lado, que a mistura de imagens não se dá somente no universo das artes, embora aconteça nesse meio, de modo privilegiado. No cotidiano, de forma natural, as imagens se acasalam e se interpenetram, a ponto de se poder afirmar que essa mistura constitui o estatuto da imagem na contemporaneidade. Assim, também a computação gráfica herdou caracteres plásticos da pintura e, evidentemente, da fotografia, o que produziu uma verdadeira revolução neste meio, devido às manipulações que passaram a ser desenvolvidas.

É fato conhecido que, logo após a invenção da fotografia (França, 1839), os pintores passaram a deixar os seus ateliês para flagrar a vida cotidiana como faziam os fotógrafos, assim, artistas como Ingres, Millet, Courbet, Delacroix serviram-se da fotografia como ponto de referência e de comparação. Os impressionistas: Monet, Cézanne, Renoir e Sisley fizeram-se conhecer, expondo no ateliê do fotógrafo Nadar, e se inspiraram 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, em sua obra *O ato fotográfico*, sob o título de *A arte é (tornou-se) fotográfica?*, onde reflete sobre o percurso das relações entre a arte contemporânea e a fotografia, no século XX.

Revolução similar, ou até mesmo, mais profunda, do que a produzida pela fotografia em relação à pintura, foi a provocada pela infografia sobre a fotografia. Neste sentido, Lister (2001, p. 303-347 apud SANTAELLA, 2003, p. 139) assinala que tal fato “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 evidenciava, ironicamente, que, assim como qualquer imagem tem um caráter de signo, pois 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 por 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: momento em que a era mecânica industrial sai do seu apogeu e dá início à era eletrônica, pós-industrial. É por isso, também, que a *art pop*, na sua reação ao desmesurado crescimento dos

meios e dos 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, perfeitamente, nos moldes do Movimento Moderno. (PORTOGHESI, 1980, p. 37),

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 nesse período: a cadeira Mezzadro, de 1957 (produção Zanotta, 1971) o banco Sella, de 1957 (Zanotta, 1983), e a cadeira Allunaggio, de 1966 (Zanotta, 1980). Polano, a respeito do trabalho dos Castiglioni, comenta:

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. (MORAES, 2006, p.155)



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



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

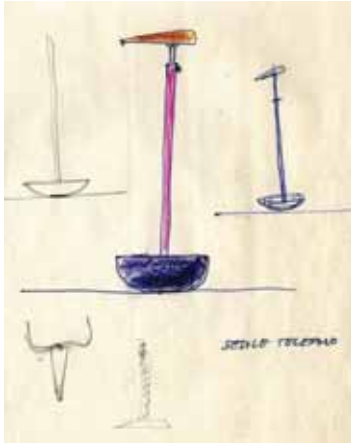


Figura 20 – Croquis de Sella.
Fonte: CASTIGLIONI (2009).



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



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



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

Ao refletir sobre o processo de trabalho de Castiglioni, Moraes comenta:

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. (MORAES, 2006, p.156)

No início dos anos de 1980, Ettore Sottsass o líder do fenômeno Memphis, desejava praticar um design diferente, assim, nasceu em 1976, um espaço importante de pesquisa e um projeto milanês de vanguarda radical, denominado *Alchymia*. Registra-se, assim, a corrente de Mendini, de um lado, e a de Sottsass, de

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

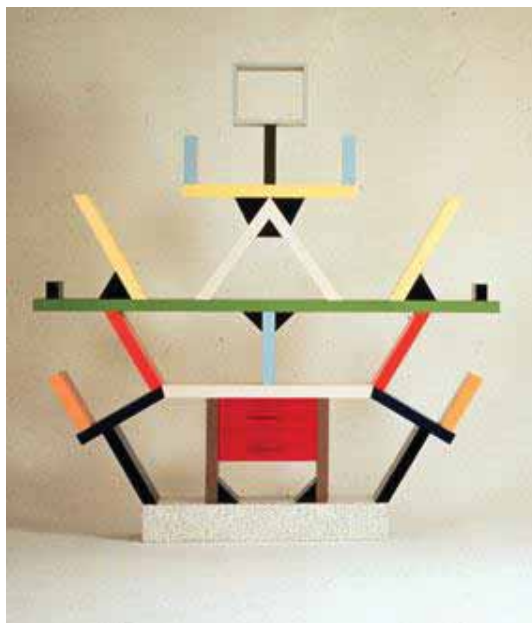


Figura 24 – Estante Carlton, 1981, projeto.
Fonte: SOTTSSASS (2009).

Sottsass, entre outros designers italianos, nos anos de 1960/70, tinha uma visão do design relacionada 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”.

Neste sentido, conforme Ettore Sottsass:

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. (SOTTSSASS 1997 apud MORAES, 2006, p.157-158)



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 1980, mas reconstruir alguns momentos desta transformação que teve seu início após a década de 1960. Não se pode esquecer, e sim destacar, a exposição *Italy: The New Domestic Landscape*, realizada em 1972, no MOMA de New York, com curadoria de Emilio Ambasz, e 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, propunha ser um vetor em constante movimento em meio às transformações socioculturais em curso.

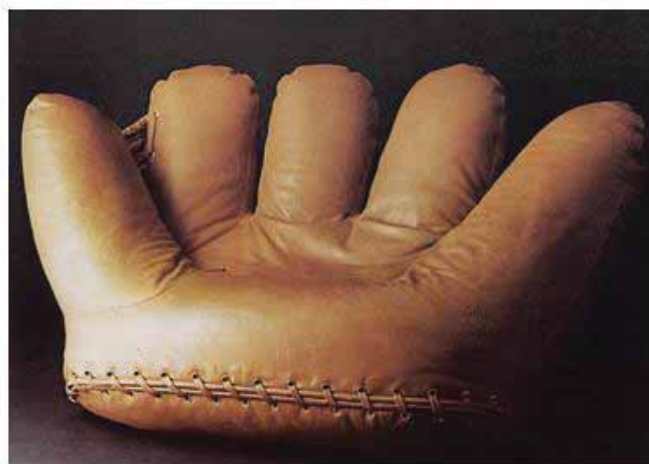


Figura 26 – Joe Sofa, 1970.
Fonte: LOMAZZI (2009)

Do final dos anos de 1960 em diante, desponta o experimentalismo do grupo de vanguarda radical *Archizoon Associati*, 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).

Segundo 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*. No editorial de lançamento da revista *MODO*, ele 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 evidencia 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:

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. (BRANZI, 1999 apud MORAES, 2006, p. 160)

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 de 1980. Os objetos do Memphis evidenciavam a ideia de recuperação dos signos, das formas e das 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 de hotéis do mundo, não necessariamente, belos e famosos. Evidencia claramente, a associação do 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 de 1980, os valores simbólicos presentes na periferia de Milão e os signos provenientes de lugares longínquos, como a Califórnia e a Índia.⁶ Entretanto, o *Nuovo Design* italiano sofre também críticas e contestações por parte da corrente racional-funcionalista, entre elas, a acusação de ser um movimento maneirista, *Neo-Art Décor*, ou um tardio Dadaísta, apelido reservado a Mendini e ao grupo Alchymia. Isto pode ser bem percebido pelas palavras de Sottsass, em 1985, sobre o manifesto do novo design italiano, 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 por meio das redes informáticas e da *World Wide Web* [www].

Esta nova realidade “projetual”, tornou-se possível graças ao vasto mundo da Internet, com suas facilidades e as várias possibilidades de conexão com as

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 de 1980, em todo o mundo, deu visibilidade ao movimento (Jullie, 1993), demonstrado, por fim, uma necessidade de mudança, ao incrementar o interesse pelos fatores semânticos.

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

Assim, fica evidente a existência de um cenário híbrido e plural, que 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 se propôs rever todos os conceitos inerentes à condição moderna, do território urbano à arquitetura, e, 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 “distribalizando índios, desfrancizando negros e deseuropeizando brancos” (MORAES, 2006, p. 166).

O pluralismo existente na base da sociedade brasileira e a grande hibridação presente na composição 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, almejava-se inovar em escala planetária, em conduzir a massa humana, de maneira uniforme, por uma única estrada, de modo a formar uma sociedade programada e projetada para o bem de todos.

Todavia, percebe-se que este aspecto múltiplo, característico da segunda modernidade, sempre esteve presente em todas as manifestações culturais e artísticas brasileiras, e, deste modelo múltiplo, o Brasil sempre se alimenta e se renova. Muitos dos artistas europeus do início do século XX não se enquadraram, por inteiro, nos moldes do pensamento moderno. No Brasil, o modernismo não foi diferente, a Semana de 22 foi um divisor de águas para a literatura e para as artes plásticas.

Em relação ao modernismo brasileiro, é importante recordar o aspecto antropofágico nele introduzido, muito antes do advento do pós-modernismo, 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.

A unicidade é apontada como fator fundamental para o reconhecimento internacional e a sua inexistência é a razão da baixa autoestima que reina no setor

do design brasileiro. O que é importante notar é que essa falta à unicidade nasce, exatamente, da condição de tensão e confronto existente em uma sociedade heterogênea, híbrida, plural e de grande diversidade cultural como o Brasil. (MORAES, 2006).

Os designers brasileiros assumem o pensamento pós-moderno como protesto contra o estado da arte do design local, que não consegue 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, apresenta-se como uma manifestação política em favor da liberdade de expressão e contra a insatisfação então vivida, ou seja, o regime militar e as fortes influências do exterior sobre o sistema de produção industrial local.

Esta prática se interrompe nos anos de 1960, com os projetos de: Joaquim Tenreiro, Sergio Rodrigues e Michel Arnoult e com a expectativa dos designers locais de que poderia ocorrer, por meio do modelo industrial adotado, uma promissora produção, em larga escala. Destacam-se, dentre outros, na autoprodução desta época, designers locais como Fúlvio Nanni Júnior (1952-1995), Maurício Azeredo (1948) foto abaixo, Carlos Motta (1952), Adriana Adam (Bucareste, 1946) e Luciano Devia (Turim, 1943) (MORAES, 2006, p. 178).



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

3.4 MISTIÇAGEM E DESIGN BRASILEIRO

O design, no Brasil, nos anos de 1980 não produziu quantidade significativa, mas iniciou um novo processo para o reconhecimento de uma estética brasileira, multicultural e mestiça. 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 de 1990.

A nova realidade do país 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, ao afirmar que o “Brasil foi um país destinado a viver em uma pós-modernidade de fato”. A heterogeneidade local, desta vez, está presente, no design brasileiro, como aspecto positivo, um espelho do mix social existente no país.

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

Cabe notar que um novo cenário é delineado, a partir dos anos de 1990, no design ocidental, quando se abre 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 da nova tecnologia da informação para a 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, o modernismo foi a cultura da sociedade industrial e 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 a essência da cultura local”. [...] “o design passa a ser entendido como metáfora de um conjunto de conceitos gerando significados e 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 da 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 uma atividade somente do âmbito projetual e passou ao patamar intelectual. Hoje, pode-se, assim, falar, de fato, da existência de uma cultura do projeto. 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).

CAPÍTULO IV

,OVO – LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA

4.1 HISTÓRICO MUSEU DA CASA BRASILEIRA

O Museu do Mobiliário Artístico e Histórico Brasileiro foi criado, em maio de 1970, para atender à necessidade de conservação, restauração e catalogação de móveis e objetos considerados de valor histórico e artístico para o país e para promover exposições deste tipo de objetos. Meses depois, passa a ser denominado Museu da Cultura Paulista – Mobiliário Artístico e Histórico Brasileiro, pois a intenção era ampliar o seu o seu campo de ação, de modo a torná-lo, também, um centro de estudos sobre a 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 paulista. Em 1972, a instituição muda-se para o solar da família Prado, na avenida Faria Lima, antiga residência do prefeito Fábio Prado e endereço atual do Museu da Casa Brasileira

Uma comissão foi encarregada da tarefa de compor o patrimônio do Museu, da qual participaram 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, o maior trabalho e mais importante foi a busca de peças para a composição do 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, resultado de uma investigação que levantou informações do século 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 ao 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. Neste sentido, Suzan Yelavich, diretora do Cooper-Hewitt, o museu nacional do design dos Estados Unidos, afirmou (1993, apud Ferlauto, 2006, p.10) que “lugares, produtos, assim como o ciberespaço, quase todas as coisas produzidas pelo homem expressam ideias sobre como viver – e são o resultado de ideias de design”

Desse modo, faz-se necessário o registro referente a essa produção que se caracteriza conforme o modo de viver e os costumes da sociedade. Por reconhecer os valores socioeconômicos e antropológicos do design, em 1986, Jorge da Cunha, na época secretário da Cultura do Estado de São Paulo, e o publicitário Roberto Dualibi, diretor do Museu da Casa Brasileira, idealizaram a criação do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira. Segundo Marlene Acayaba, diretora do Museu no período de 1995 a 2002, o Prêmio Design MCB tem, como objetivos, promover o “[...] ofício do designer, estimular a adoção de soluções de arte e tecnologia brasileiras e revelar novos talentos” (ACAYABA, 2001, p.7).

Este prêmio, que foi criado por uma instituição cultural pública, é mantido pela Secretaria de Estado da Cultura do Estado de São Paulo e não tem interesses comerciais, mas busca agregar personalidades importantes, tanto na área de projetos quanto da produção teórica. Esses fatores o credenciaram como o termômetro por excelência área, pois assumiu a tarefa de definir e exibir o design brasileiro, de formar o gosto popular e de sensibilizar o empresariado e o poder público para a valorização do mesmo, bem como, do profissional, o que o tornou o grande incentivador dessa produção.

O Prêmio Design do MCB, um dos primeiros concursos de design de produtos, assistiu às mudanças econômicas, tecnológicas e de comportamento dos últimos anos, e, sem dúvida, é uma referência fundamental para os profissionais do design nacional. Desde o início da instituição do prêmio, existe um comprometimento com a construção de mecanismos que busquem a qualidade e a inovação no design do país. A semente plantada por esses dois visionários frutificou, pois propiciou a percepção consciente da sociedade, sobre a importância do design para a economia

do país e o atendimento às premissas dessa produção, que consiste na busca pela melhoria da qualidade de vida e do bem estar do cidadão, o que demonstra a sua grande evolução ao longo dos anos.

O Prêmio Design MCB, que, atualmente, está sob a responsabilidade do arquiteto Giancarlo Latorraca como diretor técnico, e de Miriam Lerner, como diretora geral, foi gerido, desde a sua instituição, por: 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); e Adélia Borges (2002-2006).

A relação de Adélia Borges⁸ com o prêmio sempre foi intensa, pois, além de conselheira do Museu da Casa Brasileira, como jornalista e diretora da revista Design & Interiores ela acompanhou as diversas edições do Prêmio Design. Adélia integrou a comissão de seleção e premiação nas edições de 1990, 1993, 1994 e 1998. Em 1996, ela organizou o do livro-catálogo sobre os 10 primeiros anos do Prêmio Design, quando realizou um 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 Premio Design MCB, com êxito localizaram e entrevistaram todos os designers contemplados até então.

Se hoje o concurso tem as categorias definidas por uma nomenclatura bastante clara, como: mobiliário, utensílios, iluminação, têxteis e revestimento, equipamentos eletro-eletrônicos, equipamentos de construção, novas ideias/conceitos e ensaios críticos, é porque o Prêmio vem 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 veio incentivar e reforçar a valorização da pesquisa em design. Nesta edição, foi premiada a dissertação de mestrado apresentada na FAU USP, com o título, “Matéria, tecnologia e instrumentos para a melhoria da qualidade do móvel popular residencial seriado”, de autoria de Andréa Denise Vieira de Campos Krause, sob orientação do

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). Destaca-se as curadorias das exposições “Os Novos Alquimistas”, “Mauricio Azeredo”, “Uma História do Sentar”, “Kumuro – Bancos Indígenas da Amazônia”, “Design Brasileiro Hoje: Fronteiras”.

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, o que comprova a demanda neste segmento, incentiva o mercado editorial e dá visibilidade às publicações que apresentam pesquisas no campo teórico, contribuindo, assim, para o desenvolvimento do ensino e da memória do design brasileiro. Cabe ressaltar alguns nomes premiados, como Lucy Niemeyer, pela obra, 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 as primeiras iniciativas, em 1951, com o IAC, no MASP, passando pela implantação da ESDI, em 1962 até 1992. O livro revela histórias pouco divulgadas dos bastidores do design e faz críticas severas ao modelo de ensino adotado no país. A obra foi contemplada 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 e apresenta uma discussão sobre a formação do profissional da área, centrada na polêmica questão “design de centro x design de periferia”, principal preocupação do autor.

Na 13ª edição, em 1999, foram contemplados, Mauro Claro, pela dissertação de mestrado, defendida na FAU USP, sobre o Unilabor, entre os anos 1954 e 1967; e Sonia Cals e Maria Cecília Loschiavo dos Santos, pela obra “Tenreiro”, que foi um dos mais representativos designers do mobiliário brasileiro. 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 ao buscar definir campos e conceitos, de forma a facilitar a compreensão do trabalho do designer pelo usuário.

João de Souza Leite na 17ª edição é premiado pela dissertação de mestrado, defendida na UFRJ, cuja pesquisa apresenta 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, considerado um dos principais pensadores, cuja produção foi fundamental para a cultura brasileira e, em especial, para a formação do design gráfico brasileiro.

Em 2005, na 19ª edição, foi premiada a publicação da editora Cosac Naify, 'O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960' organizada por Rafael Cardoso, que inclui textos de Edna Cunha Lima, Priscila Farias e outros pesquisadores. Os ensaios foram organizados, cronologicamente, a partir do início do século XX até o início dos anos de 1960, e abordam temáticas ligadas à área 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 de suas interlocuções com o desenvolvimento internacional. A obra resultou de sua pesquisa de doutorado, no Politécnico de Milão, sob a orientação de Andrea Branzi.



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

Recebeu premiação, também, 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’. Dantas faz uma análise do comportamento do consumo e das tendências socioculturais e tecnológicas. Na mesma edição, recebe menção honrosa, o livro ‘O Design Gráfico Brasileiro: anos 60’, organizado por Chico Homem de Mello, que apresenta ampla documentação da história recente do design gráfico no Brasil.

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

Conforme relatado na ata da premiação, o trabalho traz valiosa contribuição à historiografia do design brasileiro, pela pesquisa, documentação e pelo levantamento material e também análise das influências e correspondências entre o design as diversas vertentes do design, 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. – André Stolarski
Fonte: FREITAS (2009).

Um aspecto apontado pelo professor Auresnede Pires Stephan⁹, em entrevista concedida ao autor, em março de 2009, foi a inovação efetiva 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 a evolução e complexidade do design. Assim, foi definido que dois especialistas, por categoria, analisariam, com profundidade, os inscritos em cada uma delas e, desde então, esta é a forma de atuação do júri até o presente.

O professor Auresnede Pires Stephan comentou que o Prêmio Design MCB exerce um importante papel na sociedade – por certificar a excelência e por se abrir para a experimentação e para os novos talentos.

A mudança na forma de avaliação das peças inscritas teve como objetivos: 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, à concretude da solução projetual; à funcionalidade, palavra de ordem sistêmica, num produto de design; e ao seu potencial de industrialização.

⁹Auresnede Pires Stephan é 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. Como consultor da AM Designers Associados, coordenou a realização dos prêmios Continental 2001 e Marazzi de design Cerâmico.



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

Para ideias ainda no papel ou no protótipo, criou-se, em 2004, na 18ª edição, uma nova categoria, “Novas ideias/Conceitos”, deliberadamente aberta à experimentação e à prospecção. O primeiro projeto premiado, nesta categoria, foi o automóvel Urbano 828K, uma contribuição brasileira para um problema mundial: a necessidade de veículos pequenos para transporte urbano. Este automóvel para três passageiros é o menor carro do Brasil e foi desenvolvido pela equipe da Óbvio design, a partir do 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 dessas décadas e das que as antecederam, não são mais a força dominante para a destinação do Prêmio. Elas foram contestadas a partir da produção dos anos 1990, particularmente, a partir do trabalho dos irmãos Campana (Estante Labirinto, 1997), mas, também, de outros projetos, - como a luminária Móbile, de Ricardo Heder, de 1991; a poltrona Cadê, de Luciana Martins e Gerson de Oliveira, em 1995 e 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 que a poltrona 'Cadê' trabalha com a ideia de esconder o objeto. Assim, de certa maneira, ela procura

¹⁰ Cláudio Ferlauto 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 e jurado nas edições 11ª e 20ª do Prêmio Design do MCB.

fazer uma voz contrária ao dogma 'a forma segue a função', que era dominante na Bauhaus, pois faz o contrário: a forma esconde a função. E essa é a ideia de deslocamento.

Após a premiação, a peça passou a ser produzida pela Projeto, o que confirma a visibilidade que o Prêmio dá aos designers e aos objetos participantes. É importante ressaltar que, na mesma época, a dupla Luciana Martins e Gerson Oliveira, estava 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, ao autor da pesquisa:

[...] 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 (STEPHAN, 2009).

Dentro desta vertente, encaixa-se a produção dos Irmãos Campana, os quais, na edição de 1997, foram premiados com a estante 'Labirinto', formada por um conjunto de chapas dobradas que cria 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.

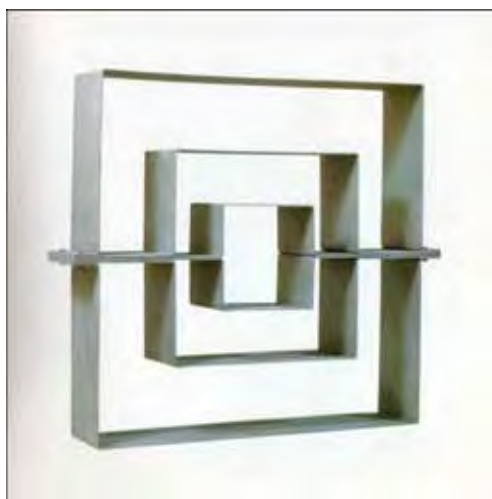


Figura 38 – Estante Labirinto.
Fonte: ACAYABA (2001, p.19)

Nesta linha de produtos, Renato Santomauro, em 1998, foi contemplado com o primeiro lugar na categoria iluminação, com a luminária de teto 'Cuca', projeto que se utiliza de um processo de assemblage, ou seja, 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. Assim, produtos industrializados, utilizados de forma coordenada, geram um novo objeto e cada uma das peças recebeu uma nova função e um novo significado, 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:

[...] Não havendo mais razões para polarizações dicotômicas, a discussão que o Prêmio 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. (FERLAUTO, 2006, p.11)

Os produtos mudaram, e, por conseguinte, o Prêmio também; hoje encontram-se objetos nos quais se percebe 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 o 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 à funcionalidade; produz iluminação direta ou indireta, e apresenta um aspecto lúdico, de acordo com a configuração desejada pelo usuário,

pois pode fazer alusão ao peixe ou ao tatu. As peças são produzidas em alumínio estampado 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, e produzido pela Coza, explora inovação num produto tradicional. A peça única, de formas simétricas que utilizam uma estratégia de espelhamento reverso, permite o uso duplo: como prendedor de roupa, por pressão, ou como gancho para peças especiais. O uso do polipropileno possibilita a eliminação da mola metálica, peça que tornaria o objeto frágil e encareceria o produto. A peça é 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 economia de meios e de operações na produção, trunfos do projeto. Vale destacar o processo de intersemiose que se caracteriza, neste caso, pela 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. O nome atraente, o caráter lúdico, o humor característico da dupla de designers e a surpresa provocada pelo objeto, ao retirar as bolas de bilhar do seu contexto original, alterar as dimensões e reverter o plano, as horizontal para a vertical, são fatores que tornam o objeto instigante. Sem dúvida, é uma peça com forte referência aos *ready made* de Duchamp, na sua ação e reflexão, e, principalmente, por surpreende ao deslocar funções e significados.

Quando indagado sobre a presença de processos híbridos nos objetos inscritos no Prêmio Design do MCB, o Professor Auresnede Pires Stephan é enfático em afirmar que as categorias que mais evidenciam estas características são; luminárias e mobiliário, porém ele ressalta que há falta de sofisticação e refinamento no trato desta questão, ou seja, há falta de apuro estético e técnico associado à ingenuidade na operação dessa transposição ou nas possibilidades imagéticas do processo, como também, no argumento poético transportado para o projeto. Cabe citar, como exemplo, um fato ímpar ocorrido na 6ª edição, em 1991, o famoso caso da premiação do 'Lustre I' de Edith Diesendruck.

Segundo Adélia Borges:

“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 a reportagem na *Folha de São Paulo*, contudo, não passa de "uma peça em metal com desenho tradicional, só que 'enfeitada' com fios 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)

Não são estes processos híbridos tratados nesta pesquisa, embora parafraseando Adélia Borges, não se pode passar indiferente a este objeto.

A profissão de designer de produtos é recente, pois teve sua origem com a criação da Bauhaus (1919-1933), e sua consolidação, a partir da HfG - *Hochschule für Gestaltung Ulm* – a Escola Superior da Forma de Ulm (1952–1968) na Alemanha; no Brasil a implantação da primeira escola de design sed eu em 1962 – 63, com a criação da ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial no Rio de Janeiro.

O Prêmio Design MCB com sua primeira edição 1986 e, embora seja uma instituição bastante recente, pois conta com apenas 23 anos de existência, com seus incansáveis esforços, possibilitou que o design brasileiro, hoje, destaque-se e transite pelas mais importantes tendências do design moderno e contemporâneo. Suas escolhas oscilam entre as ideias da tradição do design, herdadas do Tratado de Arquitetura, do clássico binômio forma e função, e uma prospecção contemporânea, na produção de utensílios e bens de consumo.

4.3 RELAÇÕES ENTRE O DESIGN E A ARTE

A discussão sobre o caráter artístico do design é uma das questões que, tradicionalmente, mais preocupam os jovens que se deparam com problemas conceituais pela primeira vez. A resposta mais simples à questão "o design é uma arte ou não?" é a que avalia que este não deve ser assim considerado, pois, de acordo com a história da arte, a partir do século XIX, nesse conceito encaixavam-se as produções individualistas e transcendentais, enquanto os designers sempre defenderam uma atividade funcional, que atendesse à sociedade. No século XIX, novas necessidades socioeconômicas levaram a uma cisão nas atividades ditas artísticas e houve, a partir daí, uma diferenciação gradual, mas bastante evidente, entre designers e artistas plásticos.

Por outro lado, é importante ressaltar que o termo "arte" não é restritivo, isto é, não deve estar atrelado a qualquer atividade profissional. Neste sentido Ernest H. Gombrich (1999, p.15) apresenta uma leitura relativista da arte, ao afirmar que "nada existe realmente a que se possa dar o nome de arte", ou seja, a arte é um valor e não um fenômeno da cultura.

O historiador italiano Giulio Carlo Argan (1992) propõe uma visão mais abrangente da arte moderna, ao entendê-la como um momento de reavaliação, de crise histórica, que atinge (ou abrange) todas as manifestações artísticas legítimas da modernidade, entre elas, a arquitetura, o urbanismo e os vários campos do design. Vale ressaltar, entretanto, que, devido à reestruturação do consumo de massa, no período pós-moderno, que produziu a fetichização acentuada da produção industrial, novas definições epistemológicas do design se fazem necessárias, o que o afasta, consideravelmente, da arte contemporânea.

4.4 ,OVO – LUCIANA MARTINS E GERSON DE OLIVEIRA

,**Ovo** é o nome da loja-atelier da dupla de designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, que é não só um lugar de trabalho, mas também, um espaço para realização de palestras, workshops e cursos. A palavra ,**Ovo**, que acompanha os sócios desde o início de suas atividades no campo do design, partilha significados e sentidos relevantes à criação. Além do sentido próprio da palavra ovo, que remete à

ideia de origem, criação, o uso da vírgula, como parte integrante da identidade visual da marca, como demonstrado abaixo, exerce a função de pausa e tempo, o suspiro de uma ação, neste caso, a criação. “É simplicidade, formação, humor, dá uma ideia 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 estrearam no campo do design em 1991 e, desde o início, seus produtos 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, também, pelos procedimentos artísticos e de comunicação. A relação com as artes plásticas vem desde o início precoce da dupla, que, apenas 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. 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).

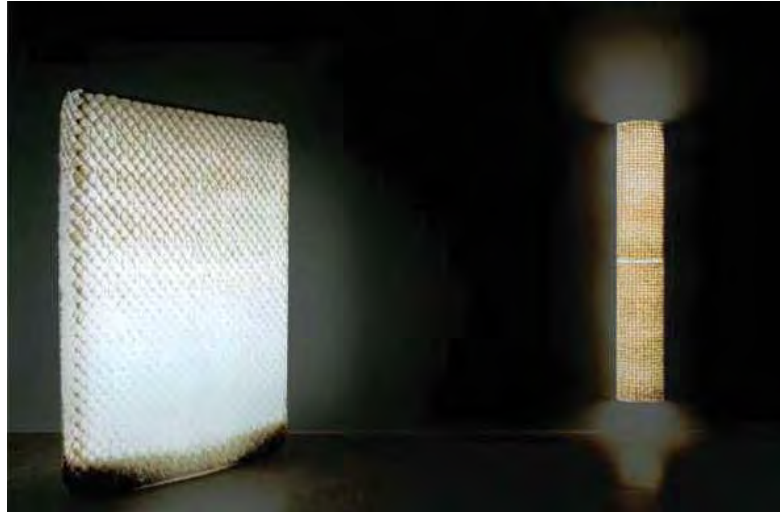


Figura 44 – Exposição entre Objetos, 1995.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

Em 1995, os designers recebem o primeiro prêmio, pela famosa e lúdica cadeira Cadê, objeto de estudo desta pesquisa. No mesmo ano, participam da exposição Entre Objetos, com três luminárias, das quais, duas foram produzidas com algodão-bolinha, e a outra, com material de primeiros socorros, como gazes, o que deu à peça uma leveza superior à sugerida por suas dimensões. A cadeira Cadê também integrava o conjunto exposto nessa mostra. A curadora da exposição, Maria Alice Milliet, 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 em 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. (MILLIET, 1995)

A Itália é o país líder mundial no segmento do design e foi em Milão, cidade centro desse processo, que Luciana e Gerson fizeram sua primeira incursão no exterior, ao apresentar a cadeira Cadê, na 1ª edição da mostra Brasil Faz Design, que ali recebe nova premiação.

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 os termos sujeito e objeto e se refere, entre outras coisas, à relação que se estabelece entre o autor e o usuário, através do objeto. A exposição coletiva foi organizada pelos designers Luciana Martins e Gerson de Martins, pelos Irmãos Campana e por Jacqueline Terpins. Sobre a exposição, a 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, Luciana e Gerson apresentam suas criações em Miami, na exposição *Design Brazil*, na *5 Contemporary Designers*. Na virada do século XX, em 2000, realizam a exposição *Playground* na galeria Brito Cimino Arte Contemporânea onde expõem, pela primeira vez, *Huevos Revueltos*, peça comercializada, hoje, também na loja do MOMA, em New York, e que é objeto do presente estudo. O objeto que dá título à exposição é um tapete multiuso, produzido em couro, material que confere calor e conforto. O tapete é, ao mesmo tempo, um sofá, no chão, pois o volume acoplado forma um espaço lúdico para se deitar, ler, ou para outras inúmeras utilizações. Para Luciana Martins, a exposição *Playground* serviu para mostrar que a linha que separa a arte do design está mais embaralhada do que nunca. “São dois universos que cada dia mais se fundem 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 à revista Casa Vogue.

No texto crítico da exposição Martin Grossmann 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. (GROSMANN, 2000)



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

Em 2000, Luciana e Gerson retornam a Milão para mais uma edição da mostra Brasil Faz Design e, posteriormente, apresentam seu trabalho no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro – MAM RJ, e no Museu da Casa Brasileira – MCB, 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, os designers participam da exposição comemorativa do cinquentenário da Bienal de São Paulo, criada por Ciccilo Matarazzo, em 1951, no segmento Rede de tensão, que explora limites fronteiriços da arte. É importante ressaltar que, desde o seu início, a Bienal vem acolhendo o design, pois, já na primeira edição, premiou o artista-designer suíço, Max Bill, com o primeiro lugar na categoria escultura, com a obra Tripartida. Este fato foi bastante positivo para o Brasil, pois, em 1953, Bill retorna e se encontra com Pietro Maria Bardi, então diretor do MASP, quando trocam informações para aperfeiçoamento do IAC – Instituto de Arte Contemporânea, que facilitou o contato de artistas brasileiros com oportunidades de estudos na UfG, em Ulm, na Alemanha.

Em novembro de 2002, Luciana e Gerson 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 e 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.



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

Em 2004, acontece um fato diferenciado: Eduardo Brandão, curador e sócio da Galeria Vermelho, convida-os para criar um produto-objeto, para a mostra Hora Aberta, com uma funcionalidade específica, a de acomodar o espectador dos vídeos da mostra. Hoje, o produto, denominado ‘Campo’, é comercializado, ou seja, o produto criado inicialmente para uma mostra de arte, em 2008 passa a ser

produzido, industrialmente, como objeto em sua função original, a de servir como assento. O objeto carrega, na sua configuração, características de uma instalação; disponibiliza criações modulares extremamente versáteis, que lembram uma colméia; e apresenta, 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 reforçar o caráter lúdico escultórico do produto, pois este se configura de acordo com a referência e a interação do usuário.

Ainda no ano de 2004, 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, os limites dos campos de atuação das duas linguagens. Assim, as relações vão além da simples vizinhança, pois “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. 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 e se utilizam de procedimentos de produção industrial.



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, surge uma oportunidade ímpar na carreira da dupla Luciana Martins e Gerson de Oliveira, quando esta é convidada, pelo curador Felipe Chaimovich, para participar do Projeto Parede, no MAM, em São Paulo. Este projeto este criado em 1996. Era a primeira vez, até aquele momento, que os designers participavam deste renomado e disputado espaço expositivo, que convida apenas dois artistas por ano, pois o período de exibição é de seis meses, o que propicia um altíssimo nível de visibilidade aos autores. Para esta exposição, foi retomado e ampliado o objeto *Home Sweet Home*, então assumido como uma instalação denominada de Projeto P.A., título que reafirma as características híbridas utilizadas pela dupla, desta vez, no campo da linguística, carregado de dualidade na interpretação e significação entre as linguagens verbal e não verbal. Pode-se afirmar que esta é uma das características marcantes da linguagem da ,**OVO**, que estimula e instiga um exercício interpretativo do espectador-usuário que, diante de suas criações, não fica passivo. Em relação ao projeto P.A., há várias possibilidades imagéticas, pois pode ser interpretado como “prova de artista”, terminologia utilizada no campo da gravura, mas, também, pode ser a abreviatura de “Para Ação”, ao assumir múltiplas ações exercidas pelo corpo, como sentar, apoiar, pendurar, recostar, subir, sustentar e até 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, é de aço inox, acrílico e madeira, com pintura em poliuretano emborrachado, e tem, aproximadamente, 20 metros de extensão e oscilações de altura respaldadas por tabelas antropométricas. Este é o conceito fundamental do projeto, pois estas alterações de alturas determinam a função ou a ação que pode ser exercida pelo espectador-usuário. A obra propicia a interação dos visitantes do museu, que podem experimentar as situações propostas pelos designers. Essa ação, não usual num museu, aproxima o espectador do terreno da arte e do design. “Há um uso real, não é ficção. O trabalho foi pensado para funcionar”, afirma Gerson. 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, além das variações de alturas, também apresenta variações de espessura, o que confere resistência ao material que recebe a carga do corpo para as diferentes ações cotidianas e agrega valor ao desenho do objeto. Cabe colocar que foram utilizados alguns Huevos Revueltos na composição da instalação, sobre a qual comenta Gerson: “O trabalho veio da ideia 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, os designers retornam ao Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, então na 19ª edição, quando recebem três premiações: o primeiro lugar, na categoria utensílios, com Huevos Revueltos – objeto de investigação desta pesquisa; uma menção honrosa, na mesma categoria, com Box in the Box; e na categoria Mobiliário residencial, um 2º lugar com a cadeira Terceira.

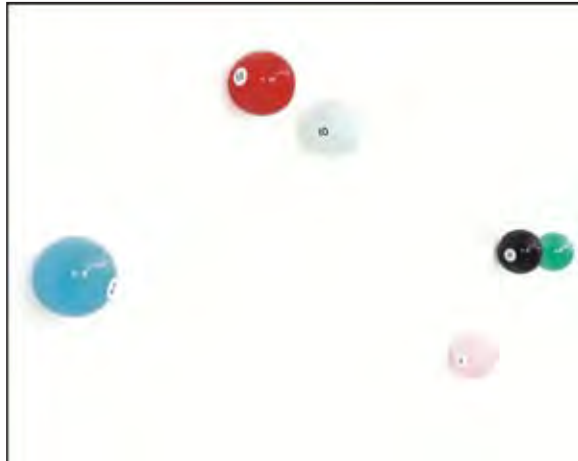


Figura 53 – Cabideiro Huevos Revueltos.
Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

A produção da **,OVO** consta em importantes publicações nacionais e internacionais, como *50 Chairs*, com a cadeira Cadê; *50 Tables*, com a mesa Pigmento, no livro *50 Lights* com a luminária Estação da Luz; e no *International Design Yearbook* editado por Philippe Starck. Várias peças da dupla ilustram páginas de diferentes edições da revista *Wallpaper*, produto midiático do mercado editorial inglês reconhecido por lançar tendências.

Luciana e Gerson conheceram-se no final dos anos de 1980, na USP, no espaço da ECA, Escola de Comunicação e Artes, especificamente, no curso de cinema, ambiente que proporcionou e possibilitou as primeiras experiências lúdicas e sensoriais com o espaço vivenciado por seus personagens imaginários.

Desta formação em cinema, percebe-se a transposição de elementos textuais para a linguagem visual, como movimentos, direção, enquadramentos; o uso de recurso da memória imagética, ações lúdicas, articulações da forma e um intenso exercício de gravar, velar, revelar, conceitos constituintes de seus objetos.

A transposição também se realiza ao se permitir que a projeção da película cinematográfica se desprenda do plano vertical da projeção e invada a malha urbana, proporcionando experiências sensoriais em espaços públicos e privados. Hoje, este cenário passa a ser a casa inserida no espaço urbano, vivenciada por usuários que valorizam ações lúdicas e 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, selecionados para comentários mais aprofundados, neste artigo, foram delimitados

pela classificação: 1º lugar no Prêmio Design Museu da Casa Brasileira; para 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: Fotógrafo 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. Este produto é carregado de valores sógnicos e questionadores, pois proporciona a investigação do usuário em relação ao objeto, a iniciar-se pelas questões: “Por onde devo me sentar?”, “Cadê a frente?”, “Cadê o encosto?”

O objeto fascina por esse questionamento que a forma proporciona ao espectador-usuário, reforçado pelo espaço negativo gerado pelo corpo do mesmo. 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, ou seja, à configuração do cubo. Esta ação reaparecerá na mesa Mientras Tanto, premiada na 4ª edição do “Brasil Faz Design”, em 2000.



Figura 55 – Cadeira Cadê.

Fonte: Fotografia Fernando Laszlo – imagem cedida pela ,OVO.

A cadeira foi desenvolvida a partir de uma brincadeira lúdica com a afilhada da dupla e atua no campo da arte, quando se considera a forma como massa ocupando o espaço, conceito clássico herdado da escultura e ato relacionada à performance ou *body art*, ao delimitar o espaço negativo do sentar-se. Segundo Borges:

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 Proberto decidiu produzi-la. (BORGES, 1996, p. 70)

Esta atitude da Proberto é confirmada pelo Professor Auresnede Pires Stephan, em entrevista ao autor, no Museu da Casa Brasileira, quando disse que o Prêmio confere uma chancela aos produtos e aos designers, o que influencia o seu ciclo no mercado e lhe agrega valor. 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 com o 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, as bolas de

bilhar, mas as utilizam como referentes para exercer um procedimento projetual de espaço e tempo. Como aponta Milliet:

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. (MILLIET, 1995)



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

Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

O redimensionamento do objeto faz parte do processo de construção de Huevos Revueltos – as bolas de bilhar, para exercerem a função de cabide, sofrem alterações no seu dimensionamento; a transposição de planos é definitiva nessa produção, pois há um deslocamento do plano horizontal do jogo para uma ação lúdica de interação com o sujeito, que tem total liberdade para exercer a instalação do produto, de modo a simular ou não uma jogada no plano vertical de uma sala de jantar, de jogos ou mesmo em um escritório e, quem sabe, é a bola oito para uma decisão comercial.

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

5 CONCLUSÃO

Em meio às diversas tendências do design contemporâneo, constata-se o crescimento da utilização de processos híbridos entre arte e design, de acordo com levantamento realizado nos designers participantes do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, estes estão mais presentes nas categorias; mobiliário residencial, utensílios e iluminação. Tal constatação é reafirmada pelo Professor Auresnede Pires Stephan em entrevista concedida no Museu da Casa Brasileira.

A produção da dupla, Luciana Martins e Gerson de Oliveira, desde o início, apresenta uma linguagem instigante e carregada de fortes valores indiciais, que transcende o seu uso pragmático. Essa qualidade estética diferenciada é reconhecida, no mercado, pela singularidade de sua linguagem ímpar, oriunda das artes visuais, como consequência do repertório de formação acadêmica em cinema de seus autores.

A cadeira Cadê carrega, em seu corpo matérico, questões imagéticas relacionadas ao repertório da escultura, tais como, massa, peso e espaço. Já o seu uso, que está subentendido num primeiro olhar, remete a questões da performance, ou ainda, da *body art*, ao se considerar a interação do usuário com o produto. No campo da arte, a relação que se estabelece entre o sujeito e o objeto, por meio do olhar, propicia um diálogo enigmático e desafiador, que coloca em cheque a função primeira do produto e abre inúmeras possibilidades de interpretação. A cadeira Cadê apresenta características resilientes, proporcionadas pelo uso do elastano, tecido elástico. Somente a interação com o usuário a transformará e a configurará como um objeto utilitário e não somente contemplativo.

O cabideiro Huevos Revueltos também possibilita uma interação com o agente-consumidor, ao lhe proporcionar a experiência de realizar a instalação de diversas maneiras. Nessa ação de interação e intervenção no espaço, o usuário articula uma configuração para o objeto, de modo a determinar a sua funcionalidade. A interação e a intervenção são possibilidades presentes na arte contemporânea, quando esta propicia uma articulação do pensamento em relação à obra-objeto.

Huevos Revueltos é uma produção que remete às reflexões propostas por Duchamp, ou seja, a transposição da significação original do objeto para uma nova função, fundamentada num argumento poético, cuja gênese está na memória

imagética que esse objeto carrega, como valor simbólico ocidental. Huevos Revueltos possibilita ainda uma operação de inversão de valores e de planos, pois o plano horizontal do jogo de bilhar pode assumir uma projeção no plano vertical, o que resulta numa ação lúdica: o usuário-agente, ao interagir, numa construção criativa, para configuração e simulação de uma possível jogada, compõe a peça como melhor lhe convém.

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

A investigação no Museu da Casa Brasileira foi fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa, pois possibilitou o contato com significativa representatividade do design nacional e com diversas vertentes e categorias estabelecidas pelo Prêmio Design MCB. Neste sentido, vislumbrou-se possíveis desdobramentos e campos de investigação para trabalhos futuros. Entre as possibilidades, pode-se elencar, desde a catalogação dos produtos em anuários ou, ainda, a disponibilização digital de um banco de dados para pesquisa, que compreenderia: os designers premiados e seus respectivos produtos objeto da premiação; o histórico da premiação; a evolução do design; e as contribuições dos prêmios para os profissionais premiados.

Sem sombra de dúvida, as proposições da dupla, Luciana Martins e Gerson de Oliveira, aproximam os campos das artes visuais e do design de modo a gerar uma miscigenação na operação promovida pelo usuário.

Assim, pode-se perceber a construção de um diálogo em torno do repertório da arte transportado para um produto de design, projetado para suprir uma demanda de mercado de um público alvo ávido por conceitos contemporâneos que traduzam seus anseios de reflexão e interação com o seu entorno.

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 Prêmio 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 reinterpretação 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. **Culturas 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. **Dicionário 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. **Dicionário 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: contraconstrucción: (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. **Óbvio**: a nova versão do Óbvio! 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.