

História da Arte e do Design

História da Arte e do Design

Franceli Guaraldo

© 2018 por Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida de qualquer modo ou por qualquer outro meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer outro tipo de sistema de armazenamento e transmissão de informação, sem prévia autorização, por escrito, da Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Presidente

Rodrigo Galindo

Vice-Presidente Acadêmico de Graduação e de Educação Básica

Mário Ghio Júnior

Conselho Acadêmico

Ana Lucia Jankovic Barduchi Camila Cardoso Rotella Danielly Nunes Andrade Noé Grasiele Aparecida Lourenço Isabel Cristina Chagas Barbin Lidiane Cristina Vivaldini Olo Thatiane Cristina dos Santos de Carvalho Ribeiro

Revisão Técnica

Luciara Bruno Garcia Raquel de Oliveira Henrique

Editorial

Camila Cardoso Rotella (Diretora) Lidiane Cristina Vivaldini Olo (Gerente) Elmir Carvalho da Silva (Coordenador) Leticia Bento Pieroni (Coordenadora) Renata Jéssica Galdino (Coordenadora)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Guaraldo, Franceli

G914h História da arte e do design / Franceli Guaraldo.

Londrina : Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.
 328 p.

ISBN 978-85-522-1134-1

1. História da arte. 2. História do design. 3. História do design brasileiro. I. Guaraldo, Franceli. II. Título.

CDD 700.9

Thamiris Mantovani CRB-8/9491

Sumário

Unidade 1 Arte na Pré-história, Antiguidade e Idade Média			
Seção 1.1 - Arte e Design: conceitos e inter-relações	8		
Seção 1.2 - Pré-história e Antiguidade	24		
Seção 1.3 - A Idade Média	45		
Unidade 2 Arte e design: do Renascimento ao século XIX	73		
Seção 2.1 - Renascimento, Barroco e Rococó	75		
Seção 2.2 - Arte no século XIX	101		
Seção 2.3 - Arte e design no século XIX	134		
Unidade 3 Arte e design no século XX			
Seção 3.1 - Vanguardas históricas	165		
Seção 3.2 - O período das guerras	182		
Seção 3.3 - Arte na segunda metade do século XX	208		
Unidade 4 Design contemporâneo e design no Brasil	235		
Seção 4.1 - Arte e Design Contemporâneo	237		
Seção 4.2 - Design no Brasil I	268		
Seção 4.3 - Design no Brasil II	297		
-			

Palavras do autor

A compreensão da trajetória do ser humano em diversos contextos socioculturais e o conhecimento das diferentes manifestações artísticas expressas em diversos períodos da história da humanidade é indispensável para todas as profissões cuja atuação está baseada no processo criativo, como é o caso da área de Design.

Desse modo, a disciplina de História da Arte e do Design é muito importante para você, pois vai lhe proporcionar o conhecimento dos principais movimentos artísticos, obras, artistas e designers ao longo da história da cultura ocidental, possibilitando a construção do seu repertório e a formação de novos conceitos e percepções relacionados ao desenvolvimento de projetos de design.

Vamos iniciar os estudos da disciplina conhecendo alguns conceitos sobre Arte e Design: conceitos e inter-relações, Pré-História, Antiquidade e Idade Média (Unidade 1). Em seguida, na Unidade 2, serão abordadas as grandes mudanças socioculturais e artísticas da cultura ocidental que ocorreram a partir do Renascimento até o século XIX, e as mudanças na sociedade advindas da organização industrial nos séculos XVIII e XIX, o que nos permite compreender o conceito de moderno e a modernidade que será explorado na Unidade 3, assim como os diversos e significativos movimentos artísticos que influenciaram o cenário do design e estabeleceram as bases para o que denominamos de design moderno, e para o desenvolvimento de novas possibilidades no campo do design como um todo ao longo de todo o século XX. Na última unidade, a Unidade 4, além de abordar os movimentos socioculturais e artísticos que influenciaram o campo do Design a partir da década de 1960 até os dias atuais, vamos conhecer um pouco a respeito da arte e do design brasileiro, considerando as influências da cultura europeia e o desenvolvimento do design modernista, assim como, a influência das culturas africana e indígena na produção de artefatos em nosso país, valorizada a partir da década de 1980, com o pós-modernismo e o multiculturalismo, e traçar as principais características do design contemporâneo brasileiro.

A familiaridade com as manifestações da Arte e do Design ao longo da história é fonte de referência essencial para a compreensão da cultura e do mundo contemporâneo, conhecimentos fundamentais para a sua formação, e aplicáveis à sua atuação profissional. Dessa forma, esperamos que você se empenhe em seus estudos, o que vai lhe garantir muito sucesso e grandes conquistas profissionais no futuro.

Bons estudos!

Arte na Pré-história, Antiguidade e Idade Média

Convite ao estudo

Vamos iniciar o estudo da disciplina História da Arte e do Design conhecendo algumas conceituações a respeito de arte, estética e design, tendo em vista uma perspectiva histórica, o processo criativo, e as inter-relações entre arte e design, e o desenvolvimento do design como área de atuação profissional ao longo da história do mundo ocidental. Esses conceitos iniciais são de suma importância e vão garantir a sua compreensão das outras seções e unidades que vem a seguir. Nas demais seções da Unidade 1, vamos começar o nosso estudo através do conhecimento da trajetória da Arte desde os seus primórdios, da Pré-História à Antiguidade, caracterizada pelas manifestações artísticas do Egito, Mesopotâmia, Creta, Grécia e Roma – a última seção desta unidade aborda a Arte Bizantina, a Arte Islâmica, e as manifestações da arte na Idade Média, com a arte paleocristã, românica e gótica.

Você é proprietário de um antiquário em sua cidade e trabalha com Arte Antiga e Idade Média, além de mobiliário nos mesmos estilos. Como fazer a seleção das telas, esculturas e mobiliários para deixar expostos na loja? Que critério de organização utilizar para mostrar os objetos de arte?

Essas são questões importantes pois podem auxiliá-lo a tornar o ambiente de seu antiquário mais adequado no que diz respeito à disposição dos objetos e imagens no espaço da loja, valorizando o próprio espaço, e possibilitando uma experiência agradável dos usuários/consumidores/frequentadores da loja, o que torna o seu negócio viável no mercado.

Seção 1.1

Arte e Design: conceitos e inter-relações

Diálogo aberto

Você vai realizar um workshop em seu antiquário para mostrar a importância da Arte e do Design como manifestações da cultura material da nossa civilização. Este é o momento oportuno para refletir sobre como a pintura, a escultura e a arquitetura, além do mobiliário e outros objetos podem colaborar para o desenvolvimento de uma determinada sociedade. Como você abordaria isso neste workshop? Como abranger os temas principais e suas correspondências de forma que todos entendam?

Não pode faltar

A arte é uma das primeiras manifestações da humanidade. Do mesmo modo que a ciência e o mito, a Arte é considerada um modo de organização da experiência vivida no mundo. Se a ciência organiza essa experiência através da razão, e o mito, através da emoção, na arte a experiência vivida é codificada de modo a dar sentido ao mundo, e o faz por meio do sentimento e da imaginação, ou seja, da expressão de ideias, sensações e emoções. Assim, as obras de arte são objetos sensíveis, concretos, individuais, signos que representam a experiência vivenciada pelo artista, que estimulam um ou mais espectadores, sendo que cada obra de arte possui um significado único e diferente.

A palavra arte tem origem no termo latino ars e corresponde ao termo grego techne, que significa 'técnica', ou seja, aquilo que é ordenado. Em seu sentido lato, significa habilidade, destreza, agilidade. Em seu sentido estrito, significa instrumento, ofício, ciência. Por isso, em seu sentido mais geral, arte é um conjunto de regras para dirigir uma atividade humana qualquer. Numa definição apresentada pela enciclopédia britânica, a arte é uma experiência conscientemente criada através de uma expressão da habilidade ou da imaginação humana, e ocorre através de uma grande variedade de meios e linguagens tais como o desenho, a pintura, a escultura,

a arquitetura, a música, a dança, ao teatro, a literatura, a fotografia, o cinema, dentre outros.

A própria definição de arte é uma construção cultural e seu significado tem variado ao longo da história da humanidade. De acordo com o filósofo italiano Luigi Pareyson (2001), ao longo da trajetória do pensamento ocidental, é recorrente a concepção da "Arte como um conhecer", o que implica em considerar a Arte em seu aspecto cognitivo, contemplativo ou como visão da realidade: da realidade sensível das coisas, ou da realidade metafísica de ordem superior e mais verdadeira, ou de uma realidade espiritual mais profunda e emblemática. Entretanto, existem definições conhecidas a respeito da Arte que consistem também em considerá-la ora como um fazer, ora como um exprimir. Essas três definições podem se contrapor e/ou se excluir umas às outras, ou serem combinadas de diversas maneiras.

De acordo com o filósofo Luigi Pareyson (2001), na Antiguidade prevaleceu a concepção da "arte como um fazer", ou seja, o aspecto executivo, fabril, manual era acentuado, havendo pouca distinção entre a Arte propriamente dita e o ofício ou técnica do artesão. Dessa forma, Arte consistia em qualquer atividade que envolvesse uma habilidade especial, sujeita a um aprendizado e desenvolvimento técnico.



De acordo com o filósofo italiano Luigi Pareyson, existem três definições conhecidas a respeito da arte ao longo de sua história que consistem em considerá-la ora como um fazer, ora como um conhecimento, ora como um exprimir. Essas três definições podem se contrapor e/ou se excluir umas às outras, ou serem combinadas de diversas maneiras.

Reflita sobre as três definições formuladas por Pareyson e como elas podem estar presentes em imagens e/ou objetos artísticos selecionados por você, procurando identificar características associadas a cada uma dessas três definições de arte.

Na sociedade antiga, de acordo com a filósofa Marilena Chauí (2000), a classificação das técnicas ou artes estava baseada na estrutura social fundada sob a escravidão. Assim, do século II d.C. até o século XV d.C., havia uma divisão entre as artes: liberais, ou dignas

do homem livre, e servis ou mecânicas, ou dignas do trabalhador manual. As artes liberais constituíam-se de: gramática, retórica, lógica, aritmética, geometria, astronomia e música, compondo o currículo escolar dos homens livres. São artes mecânicas todas as outras atividades técnicas: medicina, arquitetura, agricultura, pintura, escultura, olaria, tecelagem, etc. Essa classificação perdurou durante toda a Idade Média, sendo justificada por São Tomás de Aquino que afirmava que as artes liberais, que dirigiam o trabalho da razão, eram superiores às artes mecânicas, que dirigiam o trabalho das mãos pois a alma é livre e o corpo é para ela uma prisão.

A partir do Renascimento, que ocorreu na Europa entre meados do século XIV e final do século XVI, as artes mecânicas foram elevadas à condição de conhecimento, como as artes liberais, uma vez que o humanismo renascentista dignificava o corpo humano, e o trabalho, que passou a ser valorizado como fonte e causa das riquezas, o que gerou a valorização das técnicas que propiciavam a produção de instrumentos que ampliavam as capacidades físicas do corpo e auxiliavam na realização de atividades duras e difíceis. No contexto do Renascimento ocorreu também a ascensão social do artista, que buscava um afastamento dos artesãos e uma aproximação dos intelectuais, cientistas e filósofos, acontecendo a separação entre os ofícios produtivos e as ciências das Artes propriamente ditas, com a inclusão da poesia no domínio artístico. Nesse contexto, a obra de arte passou a ser considerada como fonte de prazer, de poder, de riqueza e de prestígio, fazendo surgir o mecenato e o colecionismo.

No final do século XVII e a partir do século XVIII, ocorreu a distinção das finalidades de várias artes mecânicas: as de finalidade útil, como a medicina, a agricultura, a culinária, o artesanato, e aquelas cuja finalidade era o belo, como a pintura, a escultura, a arquitetura, a poesia, a música, o teatro, a dança. Desse modo, surgiram as sete artes ou o que comumente reconhecemos como Arte, e que é denominado de "Belas Artes". Nesse contexto, a ela passou a privilegiar a visão pessoal e a imaginação do artista, em detrimento de um conceito de caráter científico do Renascimento, valorizando o fantástico e o grotesco, e a originalidade, sendo a Arte algo que não passou a ser considerada como algo que não se aprendia e procedia da inspiração.

Ao longo da história da cultura ocidental, há, portanto, uma mudança de paradigma na Arte, o que aconteceu também pela influência do cientificismo e do iluminismo. Essas correntes de pensamento defenderam a ideia de que a Arte não era uma ciência e não podia descrever a realidade de modo objetivo, possibilitando o conhecimento verdadeiro. Desse modo, a Arte passou definitivamente para a esfera do sentimento e da sensorialidade, e foi despojada de toda a sua antiga funcionalidade, como a estruturação e decoração de rituais e festividades, a mediação de poderes espirituais ou mágicos, a distinção social, a preservação da história e tradições, a consagração e perpetuação de valores socialmente relevantes, dentre outras coisas.

Esse novo modo de pensar a arte, como a criação do belo através da obra, associado ao gênio criador e à inspiração do artista, e ao juízo do gosto, do lado do público (espectador, ouvinte, leitor) que julgava essa obra, se constituiu nos pilares sob os quais surgiu um novo ramo específico da filosofia, denominado de estética. A estética, formulada pelo filósofo alemão Alexander Gottlieb Baumgarten, no século XVIII, passou a ser um elemento-chave para o desenvolvimento e compreensão das conceituações sobre o belo na arte.

O Romantismo no século XIX se fundamentou no esteticismo, rejeitando o valor utilitário na Arte e valorizando a criatividade, a intuição, a liberdade e a visão individual do artista, e ofereceu uma visão alternativa da realidade, além da razão e da lógica. Portanto, nesse movimento artístico prevaleceu a concepção da "arte como um exprimir", ou seja, a beleza não consistia na adequação a um modelo ou a um cânone externo de beleza, mas na beleza da expressão, na íntima coerência das figuras artísticas com o sentimento suscitado por elas.

Estética (do grego aisthésis: percepção, sensação, sensibilidade), significa a "faculdade de sentir", "a compreensão pelos sentidos", "a percepção totalizante", estando relacionada à análise do complexo das sensações e dos sentimentos que surgem da relação entre o sujeito e o objeto. Dessa forma, compreende o estudo das obras de arte e o conhecimento dos aspectos da realidade sensorial, classificáveis em termos de belo e feio, investiga a respeito das emoções associadas aos fenômenos estéticos, das formas de arte, do trabalho artístico, da ideia e da obra de arte e criação, assim como da relação entre matéria e forma, e da relação entre arte e sociedade, arte e política, arte e ética, conforme afirma a filósofa Marilena Chauí (2000).

Desde tempos mais antigos, diversos filósofos se preocuparam em refletir sobre a beleza, procurando estabelecer um conceito de belo a partir da objetividade, ou da existência de um ideal universal ou do "belo em si", independente das obras individuais; ou a partir da subjetividade, relativizando a beleza ao gosto de cada um: aquilo que dependia do gosto e da opinião pessoal não podia ser discutido racionalmente. Isso implica que o belo não estava, portanto, no objeto, mas nas condições de recepção do sujeito, ou recepção estética.

Dentre os filósofos que teorizaram sobre questões da estética, vale a pena destacar Immanuel Kant, que aborda a questão do juízo estético em seu livro *Crítica da Faculdade do Juízo*, afirmando que o belo é aquilo que agrada universalmente, ainda que não se possa justificar pelo intelecto. Para ele, o juízo estético é o sentimento do sujeito e não o conceito do objeto. O sentimento atua como intermediário entre a razão e o intelecto. O juízo estético não tem um valor cognitivo, sendo correto, independente dos conceitos ou das sensações produzidas pelos objetos, e há a possibilidade de universalização desse juízo pois, as condições dessa faculdade de julgar são as mesmas em todos os homens. Portanto, a beleza é uma qualidade atribuída ao objeto e que exprime um certo estado de subjetividade do sujeito; não há conceito de belo, nem pode haver regras para produzi-lo. (KANT apud SANTAELLA, 1994).

Outro filósofo que merece destaque é Georg Wilhelm Friedrich Hegel que, em seus "Cursos de Estética", considera que o belo não é um julgamento de ordem subjetiva, mas encontra-se em obras de arte reais e históricas. Ele introduziu o conceito de que a definição de belo muda através da história. Isso se reflete na Arte, depende da cultura e da visão do mundo numa determinada época ou do zeitgest (espírito da época). Para Hegel, cultura e arte são conceitos inseparáveis, porque um determinado artista é um produto de sua época e, assim sendo, carrega essa cultura em qualquer obra por ele realizada (HEGEL apud SANTAELLA, 1994).

A partir do final do século XVIII na Europa, surgiu uma estética sociológica, inspirada nos movimentos de esquerda, que defendia o retorno da Arte a sua função social, e que contribuísse para o desenvolvimento da sociedade. John Ruskin e William Morris criticaram o esteticismo e a sociedade industrial, defendendo a volta ao sistema artesanal medieval.

No começo do século XX surgem os estudos sobre a Arte dentro de uma perspectiva filosófica, psicológica e semiótica, nas quais se destacam a fenomenologia da percepção e os escritos sobre Arte de Maurice Merleau-Ponty, as teorias da Escola da Gestalt, de Sigmund Freud, de Carl Jung, e os conceitos inovadores foram introduzidos pela Escola de Frankfurt, com Walter Benjamin e Theodor Adorno, que estudaram os efeitos da industrialização, da tecnologia e da cultura de massa sobre a Arte.

Nos dias atuais, a partir de uma perspectiva fenomenológica, o belo pode ser considerado como um atributo ou qualidade de certos objetos singulares que nos são dados à percepção. O objeto é belo porque é singular, autêntico, é verdadeiramente segundo seu modo de ser. Ou seja, carrega um significado que só pode ser percebido através da experiência estética, uma experiência da "presença", tanto do objeto estético quanto do sujeito que o percebe. Tal experiência não tem objetivo de estabelecer algum pensamento lógico ou propiciar a ação imediata, e não pode ser julgada em termos de utilidade para um determinado fim.

A expressão em uma obra de arte acontece sempre através de um meio específico (pintura, escultura, vídeo, etc.), que possibilita o emprego de palavras, cores, linhas, formas e desenhos, sons, entre outros. Portanto, tal meio envolve uma condição material fundamental que o artista seleciona para o pensar e o fazer artísticos. A obra do artista é o resultado do condicionamento do meio e do material, o que por sua vez, condicionam as técnicas e o estilo. Tudo isso reunido resulta na linguagem da obra, sua marca inconfundível, seu significado sensível.

Exemplificando

Walter Benjamin, crítico cultural, filósofo e sociólogo alemão, possui uma importante contribuição para a Teoria e Crítica de Arte em seu ensaio, intitulado *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Nesse ensaio, é essencial o conceito de aura, formulado por Benjamin, para relacionar os elementos que caracterizam uma obra de arte original.

A obra de arte tradicional (pintura, escultura) era uma obra única. Mesmo que fosse copiada por outros, nenhuma cópia manteria a autoridade do original. Ela era feita e mantinha a sua existência num determinado lugar. A unicidade dessa obra é aquilo que lhe confere sua autenticidade, o que, por sua vez, atribua a ela a sua autoridade: sendo única e autêntica, ela inspira respeito, daí sua aura. A aura não é propriedade do objeto, mas advém de uma relação que se estabelece entre um objeto e um sujeito, uma relação de respeito, que pode ocorrer mesmo à distância. Tal objeto distante não se oferece como objeto de consumo, mas de culto. Portanto, as características que marcam a natureza e a fruição da obra de arte tradicional são: a unicidade, a autenticidade, a autoridade e o valor de culto.

Com a industrialização, e as novas condições geradas pelas técnicas de reprodução em série, bem como a presença das massas na sociedade contemporânea, surgem novos produtos, novos usos, e novas relações que são estabelecidas a partir deles. As técnicas de reprodução eliminam a autenticidade: não existe cópia original de um filme, de uma fotografia, por exemplo. Acrescenta-se a isso o fato de que as condições de reprodutibilidade técnica atendem às tendências e necessidades de uma sociedade contemporânea que busca proximidade, imediaticidade e estabelece uma relação de consumo. O valor de culto é substituído pelo valor de exibição.

Para Luigi Pareyson (2001), a Arte envolve a produção de objetos radicalmente novos, ou seja, a arte é "formativa", o que, nas palavras do filósofo, significa ela arte pode ser definida como "um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer" (Pareyson, 2001, p. 32). Ou seja, a Arte expressa uma forma de fazer que, ao mesmo tempo, inventa sua própria linguagem e seus meios.

A história da cultura ocidental indica que, desde o final do século XIX e ao longo do século XX, ocorreu uma mudança na relação entre arte e técnica. A Arte, sem pretender imitar ou se constituir em ilusão da realidade, mas em busca de caminhos para expressar, por meios artísticos, a própria realidade, passou a buscar na ciência e na técnica/tecnologia as respostas e soluções para problemas artísticos. Dentre as manifestações artísticas contemporâneas que indicam claramente tal questão, pode-se destacar a fotografia, o cinema e o design. Embora inicialmente tenham surgido como técnicas de reprodução da realidade, a fotografia e o cinema tornaram-se interpretações da realidade. O design introduziu a expressão artística da pintura, escultura e arquitetura no desenho e na produção de objetos técnicos (usados na indústria e nos laboratórios científicos),

e de imagens e objetos do cotidiano (cartazes, revistas, jornais, mobiliário, cerâmica, utensílios e equipamentos domésticos, interiores, vestuário, etc.).

O Design, aplicável a qualquer área da experiência humana, constitui-se num conceito em constante transformação há alguns séculos, e sua prática envolve a atividade de mediação: entre abstrato e concreto, entre ideia e forma, entre produtor e consumidor, entre produtor e produto. O primeiro registro que se tem da palavra design data de 1588, no *Oxford English Dictionary*. O design é descrito como "um plano desenvolvido pelo homem ou um esquema que possa ser realizado". Porém, somente em meados do século XIX ele passou a ser utilizado com mais frequência, quando surgem os primeiros trabalhadores especializados na criação de padrões ornamentais na indústria têxtil, conforme indica o historiador Rafael Cardoso Denis (2008). Ao contrário do que pregavam seus precursores, o design não era uma atividade autônoma, embora seus projetos pudessem parecer livres, ocorreram sempre dentro de opções feitas no contexto de um sistema de prioridades preestabelecidas.

De acordo com Adrian Forty (2007), os primeiros designers surgiram numa cultura industrial, em decorrência de uma cisão entre o projeto e a produção dos artefatos no crescente processo de industrialização, no século XIX, no qual a economia e produtividade da empresa dependiam, em grande parte, da unificação dos produtos e da qualidade dos processos de fabricação. Isso pôde garantir maior eficácia e a redução dos desperdícios, além da simplificação da montagem e controle e o uso racional das máquinas e equipamentos. A produção em série de um número elevado de objetos padronizados era o principal objetivo, caracterizando todo o processo produtivo.

Assim, palavra design é um substantivo da língua inglesa que traz consigo tanto a ideia de plano, intenção como de configuração e estrutura. Sua origem está no latim designo, que tem o sentindo de designar, indicar e representar, além de já conter em si o termo signum (signo). Partindo desse ponto de vista, constatase a ambiguidade das ideias que o termo carrega: de um lado a noção abstrata de concepção e projeto, de outro o ato de registrar, configurar e estruturar. Em uma conceituação mais ampla, um termo que se refere à atribuição de forma material a conceitos intelectuais.

Na língua portuguesa, a palavra design não tem uma tradução acurada, e não deve ser confundida ou substituída por "desenho", cuja origem está no italiano *desegno*, que implica tanto em desenho como procedimento e ato de produção de uma marca ou signo, quanto de projeto, designo. O vocábulo italiano surgiu por volta dos anos 1400 e, posteriormente, originou *dessein* em francês, *diseño* em espanhol e *design* em inglês.

Segundo o dicionário Houaiss da língua portuguesa (2001), a palavra em português foi registrada pela primeira vez em 1567, e diz respeito à representação de seres, objetos, ideias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos e com instrumentos apropriados. Outros estudos etimológicos indicam que, no português havia diferenças de significado entre a palavra desenho, que tinha o sentido de projeto, e debuxo, que fazia alusão a esboço ou desenho. Em outras línguas também existe a separação entre os termos: drawing e design, em inglês, e dibujo e diseño, em espanhol, o que fortaleceu o sentido original do termo desegno, que remete ato conceitual de projetar e estruturar. To draw vem do inglês, antigo dragan, e a palavra drawing tem sido bastante empregada para um grande número de conceitos e ações. Em espanhol, diseño representa a atividade projetual e dibujo a representação gráfica.

Embora exista uma diversidade de opiniões sobre o tema, o design tem-se articulado em torno do processo de projeto. Segundo Tomás Maldonado (1999), projetar implica em coordenar, integrar fatores funcionais, simbólicos ou culturais) relativos à utilização, à fruição e ao consumo individual ou social de um produto, assim como aqueles que se relacionam com a sua produção (fatores técnico-econômicos, técnico-construtivos, técnico-produtivos). A designer e pesquisadora brasileira Rita Maria de Souza Couto, em 1999, afirmou que o design se constitui em uma área de conhecimento que arranja, organiza, classifica, planeja e projeta artefatos, mensagens, ambientes ou mesmo espaços para a produção industrial ou artesanal. Como área de natureza interdisciplinar, o Design está fundamentado sob as bases do saber científico, empírico e intuitivo, o que levanta a questão sobre em que esfera ele deveria estar inscrito: na das Artes, na da ciência, ou ainda na tecnológica?

Para o renomado designer e teórico Gui Bonsiepe (1999), há um intercâmbio entre Design e Arte pois, o design está ligado ao campo

da estética, e também entre Design e ciência, pelo fato de existirem analogias entre o processo de projeto e o processo de investigação científica. Entretanto, o design não pode ser classificado nem como arte, nem como ciência pois, classificações como estas restringiriam a atuação do design na sociedade.

De acordo com o filósofo contemporâneo Vilém Flusser (2007), as palavras Design e Arte guardam uma relação direta e etimológica. Arte, do grego techné, técnica que se relaciona com tekton (carpinteiro). Neste caso, a ideia principal é de que a madeira, em grego hylé, é uma estrutura amorfa na qual o artista provoca o aparecimento da forma. Para Platão, artistas e/ou técnicos são impostores e traidores de ideias, pois desfiguram as formas (ideias), levando os homens a contemplar ideias deformadas. No latim, o equivalente a techné é ars, que que significa manobra, sendo seu diminutivo a variação articulum, ou seja, arte pequena, que indica algo que gira em torno de algo, como por exemplo a articulação da mão. Ars quer dizer algo como articulabilidade ou mesmo agilidade, como observa Flusser, e artifex (artista) quer dizer impostor. Na língua inglesa, a palavra design pode funcionar também como verbo (to design) e significa, entre outras coisas, tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico. Como afirma o filósofo, a palavra design envolve também um "contexto de malícias e fraudes" (Flusser, 2007, p. 182), sendo o designer "um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas" (Flusser, 2007, p. 182). Nesse mesmo sentido, é possível refletir sobre as palavras "mecânica" e "máquina". Máquina, do grego mechos, se refere a um dispositivo que busca enganar, como a alavanca, e a "mecânica", como uma estratégia que disfarça os corpos pesados.

Dentro desse contexto, as palavras design, máquina, arte e técnica estão inter-relacionadas pois derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo.

A Cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, "duro", e por outro o ramo estético, qualificador, "brando". Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra

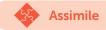


design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, consequentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura (FLUSSER, 2007. p. 183-184).

Pesquise mais

A produção artística sempre esteve profundamente integrada à cultura ao longo do desenvolvimento da sociedade humana. Você pode melhorar e/ou aprofundar a sua compreensão sobre o assunto através do texto *Arte: Conceito, Origem e Função*" de Irama Sonary de Oliveira Ferreira e Lívia Freire de Oliveira.

FERREIRA, Iramara S. de O.; OLIVEIRA, Livia F. **Arte**: Conceito, Origem e Função. Disponível em: http://www2.ufersa.edu.br/portal/view/uploads/setores/241/texto%205.pdf. Acesso em: 4 abr. 2018.



- A arte é uma das primeiras manifestações da humanidade, considerada um modo de organização da experiência vivida no mundo, através do sentimento e da imaginação, ou seja, da expressão de ideias e sensações.
- A própria definição de arte é uma construção cultural e seu significado tem variado ao longo da história da humanidade. De acordo com Pareyson (2001), existem três definições conhecidas a respeito da arte que podem se contrapor e/ou se excluir umas às outras, ou serem combinadas de diversas maneiras.
- Na Antiguidade, prevaleceu a concepção da "arte como um fazer", ou seja, o aspecto executivo, fabril, manual era acentuado, havendo pouca distinção entre a arte propriamente dita e o ofício ou técnica do artesão.
- O Romantismo no século XIX valorizou a criatividade, a intuição, a liberdade e a visão individual do artista, fazendo prevalecer a concepção da "arte como um exprimir".

- Ao longo da trajetória do pensamento ocidental é recorrente a concepção da "arte como um conhecer", o que implica em considerar a arte em seu aspecto cognitivo, contemplativo ou como visão da realidade.
- Com a influência do Iluminismo, a arte passou para a esfera do sentimento e da sensorialidade, e, voltada para a criação do belo através da obra, associada ao gênio criador e à inspiração do artista, e ao juízo do gosto, do lado do público, gerou, no século XVIII, um novo campo filosófico: a estética, que estuda e analisa o complexo das sensações e dos sentimentos que surgem da relação entre o sujeito e o objeto.
- Dentre os filósofos que teorizaram sobre questões da estética, vale a pena destacar Immanuel Kant e Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Kant acredita na possibilidade de universalização do juízo estético pois as condições da faculdade de julgar são as mesmas em todos os homens; a beleza é uma qualidade atribuída ao objeto e que exprime um certo estado de subjetividade do sujeito. Não há conceito de belo, nem pode haver regras para produzi-lo. Hegel introduziu o conceito de que o belo muda através da história; depende da cultura e da visão do mundo numa determinada época ou do zeitgest (espírito da época).
- Nos dias atuais, dentro de uma perspectiva fenomenológica, o belo carrega um significado que só pode ser percebido através da experiência estética, uma experiência da "presença" tanto do objeto estético quanto do sujeito que o percebe. Tal experiência não tem objetivo de estabelecer algum pensamento lógico ou propiciar a ação imediata, e não pode ser julgada em termos de utilidade para um determinado fim.
- Desde o final do século XIX e ao longo do século XX, ocorreu uma mudança na relação entre arte e técnica, sendo que a arte, em busca de novos caminhos para expressar a própria realidade, passou a buscar na ciência e na técnica/tecnologia as respostas e soluções para problemas artísticos.
- O design, que evidencia a questão colocada acima, é aplicável a qualquer área da experiência humana, constitui-se num conceito em constante transformação há alguns séculos, e sua prática envolve a atividade de mediação. A palavra design, da língua inglesa, traz consigo tanto a ideia de plano, intenção como de configuração e estrutura. Sua origem está no latim designo,

- que tem o sentindo de designar, indicar e representar, além de já conter em si o termo *signum* (signo). Partindo desse ponto de vista, constata-se a ambiguidade das ideias que o termo carrega: de um lado a noção abstrata de concepção e projeto, de outro o ato de registrar, configurar e estruturar.
- Discutido por teóricos e pesquisadores designers, o design tem sido considerado como área de conhecimento, de natureza interdisciplinar, fundamentado em saberes científico, empírico e intuitivo, que arranja, organiza, classifica, planeja e projeta artefatos, mensagens, ambientes ou mesmo espaços para a produção industrial ou artesanal.
- De acordo com o filósofo Vilém Flusser, as palavras design e arte guardam uma relação direta e etimológica; e as palavras design, máquina, arte, técnica estão inter-relacionadas, pois derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo. De modo similar à etimologia da palavra arte, a palavra design pode funcionar também como verbo (to design) e significa, entre outras coisas, tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico. O design estabelece uma conexão entre os mundos da arte e da técnica, mas o design envolve também um "contexto de malícias e fraudes" (Flusser, 2007, p. 182), sendo o designer "um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas" (Flusser, 2007, p. 182).

Sem medo de errar

Você tomou conhecimento de importantes definições e conceituações sobre arte, estética e design, tendo em vista uma perspectiva histórica, o processo criativo, e as inter-relações entre arte e design como um todo. Esses conceitos iniciais são de suma importância e vão garantir a sua compreensão sobre a trajetória da Arte e do Design na cultura ocidental, o que será apresentado no decorrer dos estudos desta disciplina. Além do mais, esses conhecimentos, fundamentais para a sua formação profissional, são aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa para o planejamento desse workshop é levantar e relacionar os principais conceitos

de arte e de design apresentados nessa seção. Utilize também as informações e sugestões dos quadros Exemplificando e Pesquise Mais, e também as referências bibliográficas desta seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar citações, imagens, e outros materiais, como vídeos e entrevistas, que apresentem os principais conceitos a respeito de arte, estética e design ao longo da história, no contexto da cultura da nossa sociedade ocidental.

A apresentação desse conteúdo requer sensibilidade, dedicação e cuidado, pois ela é importante e essencial para sensibilizar e motivar os participantes do workshop. Uma ideia interessante é fazer a sua apresentação sob a forma de um ou mais painéis explicativos, que apresentem uma síntese com citações e referências visuais de diversos segmentos da Arte e do Design, juntamente com a utilização de recursos multimídia, que possibilitem o engajamento ativo dos participantes em atividades de descoberta e exploração de conteúdos relacionados ao tema do workshop. Mãos à obra!

Faça valer a pena

1. Complete a sentença proposta abaixo:

Ao observar	, é importante compreender	como
uma manifestação	de um determinado	
e de uma civilização,	compreendendo os valores	e as
regras que a orientam		

A alternativa que contém os termos que completam CORRETAMENTE a sentença acima é:

- a) Uma obra de arte, a arte, cultural, período histórico, estéticos.
- b) A arte, a obra de arte, cultural, período social, artísticos.
- c) Uma obra de arte, a estética, cultural, período social, culturais.
- d) A arte, a estética, social, período histórico, culturais.
- e) Uma obra de arte, a arte, social, período cultural, estéticos.

2.

Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em



repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. Graças a essa definição, é fácil identificar os fatores sociais específicos que condicionam o declínio atual da aura. Ele deriva de duas circunstâncias, estreitamente ligadas à crescente difusão e intensidade dos movimentos de massas. Fazer as coisas 'ficarem mais próximas' é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. (BENJAMIN, 1985, p. 170)

A respeito da citação acima é possível afirmar que:

- I. Na sociedade de massas, o declínio da aura que ocorre na arte pode ser creditado a fatores sociais, como o desejo de ter as coisas mais próximas e superar aquilo que é único.
- II. O declínio da aura decorre do desejo de diminuir a distância e a transcendência dos objetos artísticos.
- III. O valor de culto de uma obra de arte se amplia com a reprodutibilidade técnica.

Assinale a alternativa CORRETA:

- a) Apenas I está correta.
- b) Apenas II está correta.
- c) Apenas I e II estão corretas.
- d) Apenas II e III estão corretas.
- e) I. II e III estão corretas.

3.



A Cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, "duro", e por outro o ramo estético, qualificador, "brando". Essa separação desastrosa começou

a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, consequentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, 2017, p. 183-184)

A respeito da citação acima é possível afirmar que:

- I. As palavras design, máquina, arte e técnica estão inter-relacionadas pois, derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo.
- II. O design estabelece uma ponte entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, havendo um intercâmbio entre design e arte, pois o design está ligado ao campo da estética, e também entre design e ciência, pelo fato de existirem analogias entre o processo de projeto e o processo de investigação científica.
- III. O design pertence apenas ao campo da arte pelo fato das palavras design e arte guardaram uma etimológica comum.

Com relação ao exposto acima, é possível afirmar que está CORRETO o que se apresenta em:

- a) Apenas I.
- b) Apenas II.
- c) Apenas III.
- d) Apenas I e II.
- e) I, II e III.

Seção 1.2

Pré-história e Antiguidade

Diálogo aberto

Na seção anterior, você teve contato com alguns dos principais conceitos sobre arte, estética e design, entendendo suas especificidades e suas inter-relações, o que forneceu as bases para iniciar o estudo e conhecimento da trajetória da Arte, desde os seus primórdios na Pré-história até as manifestações artísticas da Antiguidade no Egito, no Oriente, no mar Egeu, na Grécia e em Roma – o objetivo desta seção.

Os conhecimentos abordados nesta seção são fundamentais para a sua formação profissional, e são aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Você é proprietário de um antiquário em sua cidade que trabalha com Arte Antiga e Idade Média, além de mobiliário nos mesmos estilos. Você foi convidado por uma revista, que tem como tema central os antiquários importantes do país, para realizar uma matéria sobre o seu estabelecimento, pois reúne artefatos significativos da cultura e da arte greco-romana. Quais peças você considera que sejam significativas e que representam tal arte para as fotos? Como organizar o espaço com as peças de destaque para as fotografias da matéria?

Bons estudos!

Não pode faltar

No período denominado de Pré-história, as primeiras manifestações artísticas foram encontradas nas superfícies das cavernas há cerca de trinta e cinco mil anos, nos últimos estágios do período Paleolítico ou "Idade da Pedra Lascada", que abrange desde o surgimento do ser humano até cerca de doze mil anos atrás. Consistiam de traços ou imagens de mãos em negativo, confeccionadas a partir de pó colorido de rochas trituradas, que era soprado sobre a mão encostada na parede. Depois, o homem começou a desenhar e a pintar animais.

Os animais pintados nas cavernas são pictografias, ou seja, figuras ou esboços elementares que representam coisas. Dentre as pinturas de animais, destacam-se as de bisões, veados, cavalos e bois em movimento, alguns com um contorno preto, outros pintados com cores brilhantes, encontradas nas paredes e tetos da caverna de Lascaux, na região de Dordogne (França), e a impressionante pintura do bisão na caverna de Altamira, no norte da Espanha. No Brasil também encontramos vestígios desse tipo de arte, tais como aqueles existentes na Lapa da Cerca Grande, em Matosinhos (MG), no Parque Nacional da Serra da Capivara, em São Raimundo Nonato (PI), na Serra da Lua, em Monte Alegre (PA), e na ilha dos Martírios, em Xambioá (TO).

Figura 1.1 | Pintura rupestre das cavernas de Pech Merle, c. 25.000 a.C.

Figura 1.2 | Pintura rupestre proveniente da Sala dos Touros, na caverna de Lascau, c. 15.000-10.000 a.C.

Figura 1.3 | Pintura rupestre de bisão da caverna de Altamira, c. 35.000-11.000 a.C. Figura 1.4 | Vênus de Willendorf, c. 28.000-25.000 a.C.



Legenda: Figura 1.1 pigmento soprado. Cabrerets, França.; Figura 1.2 pigmento aplicado provavelmente com pincéis e bastonetes, região de Dordogne, França.; Figura 1.3 pigmento aplicado provavelmente com pincéis e bastonetes, Altamira, Espanha.; Figura 1.4 escultura em calcário colorido com ocre vermelho, 11,1 cm, Museu de História Natural, Viena (Áustria).

Fonte: Figura 1.1 figura 1.1 figura 1.3 <a href="fi

Ao observarmos essas pinturas, denominadas de rupestres (do latim *rupes*, que significa rocha), verificamos que possuem traços vigorosos. Essas representações estão situadas nas partes mais escuras das cavernas, distantes da entrada, e evocam cenas dinâmicas, em movimento, o que sugere que, provavelmente, faziam parte de rituais mágico-religiosos.

No Paleolítico, os artistas também faziam esculturas, nas quais predominavam as figuras femininas. Um dos exemplos importantes é a Vênus de Willendorf (Figura 1.4), uma estatueta da fertilidade, com 11 cm de altura, com uma forma arredondada, cabeça com pouca diferenciação em relação ao pescoço, seios volumosos, ventre saliente e grandes nádegas, confeccionada a partir de um seixo oval.

No período Neolítico, a partir de 12 mil até 6 mil anos atrás, o homem substituiu a vida nômade por uma vida mais estável, em aldeias, dando início às atividades de agricultura e de domesticação dos animais. Esse período é denominado de "Idade da Pedra Polida". pois é caracterizado pelo desenvolvimento da técnica de produção de armas com pedras polidas por atrito, o que as tornavam mais afiadas. Além disso, é marcado por diversas habilidades e invenções: a cerâmica, a tecelagem, a fiação, e os métodos básicos de construção arquitetônica. Pertencem a esse período as construções conhecidas como *nuraques*, feitas em pedra, sem nenhuma argamassa, e em formato de cone truncado. E as dolmens, que são construções feitas por duas ou mais pedras grandes fincadas verticalmente no chão, e uma grande pedra colocada horizontalmente sobre elas, que se assemelha a um teto, tal como se verifica no Santuário de Stonehenge (Inglaterra), considerado uma das primeiras obras de arquitetura que se tem registro na História.



Na "Idade dos Metais", de 6 mil anos até o desenvolvimento da escrita, o homem já dominava a produção do fogo e a técnica da forma de barro (ou a técnica da cera perdida), que propiciam esculturas em metal, ricas em detalhes, com representações de guerreiros e de mulheres que servem de testemunho da cultura do período em questão.

Um dos berços mais antigos da civilização humana é a Mesopotâmia, "a terra entre os rios" Tigre e Eufrates, que se constitui em um vale entre tais rios, que fluem das montanhas da Turquia oriental pelo território que hoje é o Iraque, no Golfo Pérsico. Nessa

região, por volta de 8.000 a.C., os primeiros homens estabeleceram uma sociedade aldeã baseada na agricultura e na domesticação de animais. Em 6.000 a.C., surgiram os objetos forjados a partir do cobre, anunciando-se a Idade do Bronze em 3.000 a.C., quando a fabricação de armas e ferramentas era feita da liga do cobre com o estanho, e a roda foi inventada.

A Mesopotâmia registrou em sua história uma série de ondas de povos invasores. A passagem para uma civilização avançada ocorreu com a chegada dos sumérios, um pouco antes de 4.000 a.C., que dominaram a Mesopotâmia e os povos reinantes na região: acádios, assírios, babilônicos e caldeus. Os persas do ocidente e os hititas do Norte também conquistaram a área e disseminaram a civilização e a cultura mesopotâmica para além dos limites da região.

Os sumérios fundaram as cidades-estado e desenvolveram sua escrita em caracteres cuneiformes (em forma de cunha) sobre placas de argila, o que possibilitou que a sociedade se organizasse através de códigos legais, tais como o Código de Hamurabi, vigente entre 1792-1750 a.C., que descrevia os crimes e as punições estabelecendo, assim, a ordem e a justiça. A vida nas cidades-estado era dominada pela religião, tal como pelos zigurates, plataformas elevadas que chegavam a ter a altura de montanhas, onde ficava o deus local, "rei" e dono da cidade, que defendia seus súditos de outras divindades que controlavam as forças da natureza. Esse deus era representado por um dirigente humano que transmitia as suas ordens, possuía toda a cidade e também a força de trabalho da população e seus produtos, estabelecendo uma sociedade baseada no "socialismo teocrático".

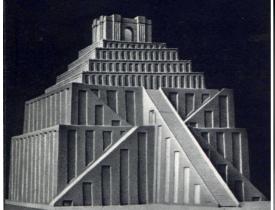
As casas, feitas de madeira e tijolos de argila, agrupavam-se ao redor de uma área sagrada que compreendia os santuários, oficinas e armazéns, e os alojamentos dos escribas. Em seu conjunto, o zigurate e o templo devem ser considerados como uma construção planejada para que o fiel, partindo da escadaria do lado leste, seja forçado a fazer um caminho em forma de uma espiral angulosa, até chegar ao salão principal do templo, o que diferencia esta construção da encontrada nos templos egípcios. Os palácios mesopotâmicos foram marcados pela monumentalidade, simetria e espaços policromáticos, cujas superfícies eram ornamentadas com o uso de pinturas em alto-relevo e painéis azulejados, além de frisos contínuos de animais em cobre e outros motivos, que eram sobrepostos a um revestimento de cal e madrepérola, com rosetas e flores de gesso colorido, imitando plantas.

Figura 1.5 | Maguete de um zigurate.

Figura 1.6 | Porta de Ishtar (restaurada), c. 575 a.C.

Figura 1.7 | Estátua do Templo de Abu, Tell Asmar, c. 2900-2550 a.C.

Figura 1.8 | Detalhe do Código de Hamurabi, c. 1800 a. C.







Legenda: Figura 1.6: dedicada à deusa acádia Ishtar, a porta foi construída em fileiras de azulejos azuis brilhantes mesclados com faixas de baixo-relevo ilustrando dragões e auroques. Museu Pergamon, Berlim (Alemanha).; Figura 1.7: gesso, calcário e alabastro com olhos de concha. Museu Metropolitan de Nova Iorque; Museu do Iraque; Instituto Oriental; Universidade de Chicago.; Figura 1.8: basalto. Museu do Louvre, Paris (França).

Fonte: Figura 1.5 https://goo.gl/kiqq1p. Acesso em: 7 maio 2018.; Figura 1.6 https://goo.gl/sxEq76. Acesso em: 7 maio 2008. Figura 1.8 Meggs; Purvis (2009, p. 23).

A escrita foi uma das mais importantes realizações das civilizações da Mesopotâmia e do Egito. Situada às margens do Rio Nilo, na África, a civilização egípcia possuiu uma organização social complexa e com diversas realizações culturais. Para eles a religião permeava toda a vida social, econômica e política, determinava o papel dos soberanos (faraós) e das classes sociais,

os sistemas de valores e crenças e, consequentemente, orientava toda a produção artística.

As práticas rituais tinham como objetivo assegurar a felicidade nesta vida e na vida após a morte, considerada mais importante que a existência terrena: para obter a felicidade após a morte, um homem precisava equipar sua sepultura com uma "réplica" de seu ambiente cotidiano para dar prazer ao seu espírito, o ka, e assegurar que este pudesse possuir um corpo para habitar – seu cadáver mumificado ou uma estátua de si próprio. Desse modo, as manifestações artísticas no Egito se concretizaram através da arquitetura, como tumbas e construções mortuárias, além de imagens e objetos, como estatuetas, vasos, mobiliário e espaços interiores que se assemelhavam à vida cotidiana da sociedade egípcia. A forma padronizada das sepulturas era a mastaba (do árabe maabba, que significa "banco"), um túmulo de forma trapezoidal recoberto de tijolos de barro (adobe) ou pedra calcária, acima de uma câmara mortuária que ficava bem abaixo do solo e ligava-se à mastaba por meio de um poço. Em seu interior, as mastabas possuíam uma capela para as oferendas ao ka, em cubículo secreto para abrigar a estátua do morto. As mastabas reais, com grandes dimensões, transformaram-se em pirâmides, como a pirâmide do rei Zoser, em Sakkarah, uma pirâmide de pedra talhada, criada pelo artista e arquiteto Imhotep, com degraus que sugerem um agrupamento de mastabas.

As pirâmides de Gizé (Figura 1.10) foram construídas na quarta dinastia, mais planas e regulares, com um revestimento exterior de pedra polida que acabou desaparecendo. Próxima às pirâmides situa-se uma grande figura esculpida em pedra feita para guardar os túmulos, a esfinge de Quéfren, figura com corpo de leão e cabeça humana, representando a cabeça do próprio faraó Quéfren. Esse período, o Antigo Império, marcou o apogeu do poder dos faraós.

Após um período de distúrbios políticos e invasões, por cerca de setecentos anos (Médio Império), o Egito voltou a vivenciar um período de florescimento da arte e a divindade do poder do faraó foi reafirmada durante o Novo Império. Nesse período, as grandes construções foram reiniciadas, destaque para os templos de Luxor e Carnac, construídos por determinação de Amenófis III, por volta de 1380 a.C., dedicados ao deus Amon. Chama a atenção também o templo da rainha Hatsheput, que reinou entre 1511-1480 a.C., concebido de forma a se integrar à montanha rochosa que lhe serve de fundo numa profunda integração entre arquitetura e o ambiente natural.

As moradias dos faraós possuíam uma ampla sala constituída por colunas, a parte superior (ou capitel) era ornamentado com desenhos inspirados em flores e plantas, com entrada independente que precedida de outro espaço colunado. Os espaços interiores eram policromáticos, com estátuas, figuras em afrescos, baixosrelevos e desenhos estilizados em sulcos coloridos sobre granito.

A arte egípcia seguia uma série de padrões e regras e o artista, ao realizar a obra, deveria revelar um grande domínio das técnicas de execução, independentemente de seu estilo. Entre as regras aplicáveis à pintura e às representações em baixo-relevo, destacavase a "lei da frontalidade": o tronco das figuras era representado de frente, enquanto a cabeça, as pernas, os pés eram representados de perfil (Figura 1.9). De acordo com essa regra, a arte não deveria evocar uma ilusão de realidade, através de uma "representação naturalista", mas deveria propiciar que o observador reconhecesse que a obra era uma "representação". Na escultura, existe uma abordagem "cúbica" da forma humana, com figuras tridimensionais de uma firmeza e imobilidade intensas, mas também de uma expressividade que surpreende o observador.

Figura 1.9 | Vinheta do Livro dos Mortos: o julgamento de Hunefer no tribunal de Osíris. c. 1.375 a.C. Papiro de Hunefer, dinastia XIX.



Fonte: https://goo.gl/feucMJ. Acesso em: 7 maio 2018.

De modo diverso ao dos sumérios, a escrita egípcia se desenvolveu a partir de um sistema figurativo e é chamada hieroglífica (termo grego para entalhe sagrado, a partir do termo egípcio para as palavras de deus). Através dessa escrita foram realizados diversos registros com narrativas a respeito da organização social, crenças e valores e da vida cotidiana no Egito. Tais narrativas foram registradas em manuscritos e nos espaços

interiores de construções residenciais e mortuárias, usados também como elementos estéticos, começaram a ser esculpidos nas fachadas e colunas dos templos, compondo a ornamentação das obras arquitetônicas, como no templo de Abu-Simbell, dedicado à deusa Hathor (Figura 1.11) no século XII a.C.

Figura 1.10 | Necrópole de Gizé e Esfinge de Quéfren, c. 2.650-2.575 a.C., perto de Cairo (Egito)



Legenda: tratam-se das três pirâmides dos faraós mais conhecidos do Egito: Quéops, Quéfren e Miquerinos, e a esfinge que guarda estes três túmulos. Fonte: IStock.

Figura 1.11 | Templo de Abu-Simbell, dedicado à deusa Hator, personificada pela rainha Nefertari, c. 1.264 a.C.



Legenda: as inscrições em hieróglifo compõem a ornamentação da fachada. Fonte: ">https://goo.gl

Pesquise mais

Além da arquitetura, a expressão artística no Egito se fez presente na pintura, na escultura e em diversos outros artefatos (como mobiliário, joias, objetos utilitários e outros), com o uso de diversos materiais como madeira, pedra, cerâmica, papiro, faiança, vidro, marfins, metais e outros. Para conhecer alguns desses objetos visite o site do Museu Virtual Egípcio (*The Virtual Egyptian Museum*) com imagens de objetos feitos de vidro policromado, esculturas em bronze entre outros materiais.

Disponível em: https://www.virtual-egyptian-museum.org/Collection/Highlights/Collection.Highlights-FR.html. Acesso em: 7 maio 2018.

Os móveis egípcios mais utilizados eram as cadeiras, mesas, camas de noite e de repouso, além dos cofres e suas variantes. Produzido com madeiras importadas, o mobiliário possuía encaixes e cavilhas, e utilizava vísceras de galinha como cola. Nos móveis de luxo, eram empregadas pastas cerâmicas vítreas, tiras de ouro, prata e marfim. Havia ainda tecidos, bordados ou não, fixados com cravos de madeira, além de almofadas de plumas. Os assentos, geralmente côncavos, de tecido com fibras vegetais, possuíam uma estrutura formada por quatro pés, cilíndricos ou em forma de patas de animal; pernas lisas ou com círculos gravados, além de baixos-relevos e incrustações. Em geral, as arcas, os cofres e os sarcófagos eram entalhados e pintados com desenhos geométricos e com figuras estilizadas, as vezes cobertos de tecidos e folhas de metais preciosos.

Outras culturas e manifestações artísticas se desenvolveram e se destacaram próximas ao mar Egeu, antes do aparecimento dos gregos, por volta de 3000 a.C., como a Cicládica, referente à cultura das Ilhas Cíclades (de 3000-2000 a.C.), Minóica, relacionada à cidade de Creta (entre os séculos XXX e XV a.C.), e Micênica ou Heládica, que ocorreu na cidade de Micenas (1600-1050 a.C.). Das três, a civilização cretense é a mais importante delas, e influenciou posteriormente outras culturas, como a cultura grega.

A Grécia foi o berço de uma das mais importantes civilizações da Antiguidade, e é fundamental para a cultura e a arte ocidental. Inicialmente influenciada pelos egípcios, a civilização grega teve uma produção cultural e artística distinta dos primeiros. Originouse de uma visão racionalista, com a busca por um conhecimento mais completo do mundo e do homem, e a disseminação desse conhecimento através de uma educação integral do indivíduo na sociedade (paideia). Essa visão possibilitou o desenvolvimento de diversas ciências, como a matemática, a física, a biologia, a astronomia, a geometria, a ciência política, a geografia, a filosofia, dentre outras.

A arte grega ocorreu dentro desse contexto, inserida em comunidades organizadas, as cidades-estados ou pólis, independentes entre si. Grande parte dessa produção artística foi encomendada pelo Estado pois, ou estava destinada ao culto, ou era concebida como monumento público para a celebração de heróis, atletas e outras figuras eminentes da vida pública. Assim, a arte não era meramente decorativa, mas estava engajada na construção e transformação da sociedade, e na consolidação de ideologias específicas: as obras artísticas perenizaram diversos episódios da vida grega tais como eventos históricos, políticos, sucessos militares, conquistas coletivas e narrativas mitológicas, reafirmando a superioridade dos gregos sobre outros povos. A expressão artística estava associada ao "belo" que se relacionava com as virtudes morais, religiosas e cívicas. Ela era ainda concebida como um instrumento pedagógico, o que resultou numa arte com características que associavam idealismo com uma representação naturalista. Desse modo, a concepção de arte estava relacionada à techné (técnica, habilidade ou tecnologia), o que implicava em atributos práticos e racionais, aplicáveis a qualquer atividade sujeita à regras e passível de aprendizado.

A arte grega passou por três períodos distintos: o Arcaico (800-500 a.C.), com a formação das cidades-estados até às Guerras Greco-Pérsicas, o Clássico (500-336 a.C.), das Guerras Greco-Pérsicas até à Guerra do Peloponeso, e o Helenístico (336-146 a.C.), associado ao poder de Alexandre, o Grande. Em 146 a.C., a Grécia foi dominada pelos romanos.

Na arquitetura grega destacam-se os templos (Figura 1.12). Estes possuíam uma planta simétrica (Figura 1.14), com um pórtico de entrada (pronau) e o dos fundos (opistódomo). O naos era o local aonde as imagens das divindades eram colocadas. O pronao, o nao e o opistódomo, núcleo do templo, cercado por pelo menos uma série de colunas (peristilo). Eles eram cobertos por um telhado descendente

nas laterais, e possuíam um espaço triangular tanto na entrada como nos fundos, denominado frontão, o qual era comumente ornamentado com esculturas. Os templos são identificados através das três ordens clássicas (Figura 1.13): a dórica, a mais antiga, a jônica e a coríntia, que é considerada uma variante da jônica.

Figura 1.12 | Iktino e Calicrates. Parthenon, Acrópole de Atenas (exemplo de templo dórico). Grécia

Figura 1.13 | As ordens de colunas existentes nos templos gregos: dórica, jônica e coríntio

Figura 1.14 | Planta típica de um templo grego



Fonte: Figura 1.12: https://goo.gl/HYF3hn>. Figura 1.13: iStock. Figura 1.14. Santos (2017, p. 23).

As características essenciais do templo dórico foram estabelecidas por volta de 600 a.C., e a expressão dessa ordem refere-se à partes padronizadas e sua sequência, consistindo no exterior de todo e qualquer templo dórico. Nessa ordem, os fustes das colunas eram grossos, e firmavam-se diretamente no degrau mais elevado do templo (estilóbata). Os capitéis eram mais simples e a arquitrave (parte do entablamento horizontal) era lisa, e acima dela existiam os frisos, divididos em tríglifos, retângulos com sulcos verticais, e métopas, retângulos que podiam ser lisos, pintados ou esculpidos em alto-relevo. Um exemplo é o Parthenon (Figura 1.12), um templo dórico dedicado à deusa Atena, construído no século V a.C., projetado pelos arquitetos Calícrates e Ictinos, e ornamentado em sua maior parte pelo escultor Fídias, que realizou a estátua da patrona da cidade, Atena Partenos que estava localizada no interior do templo naquela época.

A ordem Jônica se consolidou no período Clássico, sendo considerada inicialmente mais adequada para pequenos projetos de templos mais simples. Nessa ordem, as colunas tinham fustes mais delgados, que se firmavam sobre uma base decorada. Os capitéis eram ornamentados, e a arquitrave possuía três divisões em faixas horizontais. A cornija, outra parte do entablamento, era

mais ornamentada e podia conter trabalhos de escultura. Por fim, o capitel coríntio surgiu no século V a.C. e passou a ser utilizado no lugar do capitel jônico, constituindo-se numa variante das colunas dessa ordem.



A cultura grega teve uma produção artística ligada a uma visão racionalista, e a arte estava engajada na construção e transformação da sociedade. Na arquitetura, destacam-se os templos, com o uso da planta simétrica, construídos a partir de três ordens clássicas. Assim, a organização social influenciou diretamente a produção cultural e artística na Grécia e vice-versa. Será que isso também acontece nos dias de hoje?

Quanto à escultura, no período Arcaico, os artistas gregos criaram grandes figuras em mármore e foram influenciados pelos escultores egípcios, tanto na técnica de esculpir grandes blocos quanto na concepção formal da escultura: as figuras esculpidas eram masculinas, eretas e com os corpos nus, de modo que houvesse simetria, ou seja, em posição frontal e com o peso do corpo igualmente distribuído sobre duas pernas, denominada de *kouros* (Figura 1.15), do grego "homem jovem" (final do século VII), e a versão feminina *koré* (Figura 1.16), do grego "mulher jovem", com mais variações que a escultura masculina, estavam invariavelmente vestidas.

Um século depois, os escultores gregos conseguem esculpir uma figura que ficasse em pé sem dificuldades, deixando "[...] que o peso do corpo passe de uma distribuição igual em abas as pernas [...] para uma perna só. A postura resultante – chamada de *contrapposto* (contraposto)" (JANSON, 1996. p. 60). Esse é o estilo clássico na escultura grega. Eles começaram a trabalhar com o bronze que, por ter mais resistência que o mármore, permitia que as figuras esculpidas assumissem posturas mais naturais, e expressassem a ideia de movimento. Tal expressão foi alcançada através do princípio formulado pelo escultor Policleto, e seguido depois por Praxíteles.

Já no estilo helenístico, as esculturas mostram, em comparação com as clássicas, "[...] um realismo e expressividade acentuados, bem como uma maior experimentação com o drapejamento e a postura, que freqüentemente exibem um movimento de torsão considerável." (JANSON, 1996. p. 63). Um exemplo dessa expressividade mais dramática é a escultura Vitória de Samotrácia (Figura 1.18).

Figura 1.15 | Kroisos (um tipo de kouros avançado), c. 530-525 a.C.

Figura 1.16 | Ariston de Paros, Koré, 550-540 a.C.

Figura 1.17 | Jovem de pé (O Efebo de Krítios), c. 480 a.C.

Figura 1.18 | Vitória (Niké) de Samotrácia, c. 220-190 a.C.







Legenda: Figura 1.15: Mármore, 194 cm (altura). Museu Arqueológico Nacional de Atenas (Grécia).; Figura 1.16: Mármore, 211 cm (altura). Museu Arqueológico Nacional de Atenas (Grécia).; Figura 1.17: Mármore, 86 cm (altura). Museu Nacional, Atenas (Grécia).; Figura 1.18: Mármores. Museu do Louvre, Paris (França).

Fonte: Figura 1.15: ">Figura 1.16: ">Figura 1.17: ">https://goo.gl/JrzWUN>">https

A pintura grega sempre esteve associada à ornamentação dos interiores das construções arquitetônicas, com murais e painéis. Embora muitos destes tenham sido destruídos ao longo tempo, é possível conhecer esse tipo de pintura através da arte da cerâmica, especificamente através dos vasos gregos.

Aqui estão presentes os estilos Geométrico, Arcaico e Clássico. No início, o **estilo geométrico** as cerâmicas eram decoradas com desenhos abstratos, e por volta de 800 a.C., aparecem figuras humanas e de animais em composições geométricas, evoluindo para cenas mais elaboradas. Já o **estilo arcaico**, do final do século VII até cerca de 480 a.C., que "[...] mesmo não possuindo ainda o equilíbrio e a perfeição do <u>estilo clássico</u>, que surgiu na parte final do século V a. C., o etilo arcaico tem um maravilhoso frescor que faz com que muitos o considerem a fase mais vital da arte grega" (JANSON, 1996, p. 47). Sua pintura envolvia uma narrativa com representações de pessoas em suas atividades do cotidiano e cenas da mitologia grega. A princípio, uma das técnicas de pintura consistia em pintar de negro a silhueta das figuras (figuras em preto, Figura 1.19) e por volta de 430 a.C., Eutímedes inverteu o sistema de cores, fazendo com que as figuras, anteriormente pretas, permanecessem

na cor natural do barro cozido e pintando o fundo de negro (figura em vermelho, Figura 1.20). O **estilo clássico**, que iniciou por volta de 480 a.C., começa um novo conceito de espaço pictórico, com o domínio do espaço ilusionista, presente na pintura e de forma mais rudimentar nas pinturas em vasos.

Figura 1.19 | Exequias. Ânfora grega com cena de Aquiles e Ajax jogando damas durante a guerra de Troia, c. 540 a.C..

Figura 1.20 | Eutímides. Vaso tipo ânfora com cena de Heitor colocando sua armadura, rodeado por Príamo e Hécuba. c. 510 a.C.





Legenda: Figura 1.19: cerâmica com pintura decorativa no estilo 'figuras negras'. Museu do Vaticano (Vaticano).; Figura 1.20: cerâmica com pintura decorativa no estilo 'figuras vermelhas'. Munique (Alemanha).

Fonte: Figura 1.19: https://goo.gl/aLh8dV">https://goo.gl/aLh8dV. Acesso em: 8 maio 2018.

De acordo com Oates (1991), os ricos interiores dos antigos palácios gregos desapareceram há bastante tempo, e só podem ser vislumbrados através da literatura, dos relevos esculpidos e das pinturas existentes no grande número de vasos de cerâmica que chegaram até nós. Através dessas pinturas é possível imaginar o mobiliário e os objetos utilitários do cotidiano da Grécia antiga: as paredes eram ornamentadas com estuque colorido, os pavimentos das principais divisões eram revestidos de argamassa, com mosaicos e ladrilhos, nos pavimentos superiores, tábuas também eram utilizadas como revestimento, e as janelas tinham persianas, mas não eram envidraçadas. Os gregos usavam mesas com mais frequência que os egípcios; haviam diversos tipos e assentos, muitos deles eram modificações formais do mobiliário egípcio e eram distribuídos pela casa, desde bancos portáteis de dobrar anteriores à formal cadeira vertical de braços, designada por thronos.

A civilização romana, outra grande civilização da Antiguidade que constituiu a base para o desenvolvimento da cultura e arte no Ocidente, se tornou um vasto império cujo centro era a cidade de Roma, e conquistou grandes extensões territoriais na Europa, África

e Ásia. A cultura e a arte romanas foram bastante influenciadas pela cultura e arte dos gregos e etruscos.

Dos etruscos, os romanos incorporaram o uso do arco e da abóboda, o que permitiu ampliar o vão entre uma coluna e a outra nas construções. Dos gregos, os romanos incorporaram o uso do *peristilo* ou colunata, introduzindo-o em suas construções residenciais, no fundo da casa, em torno do qual ficaram dispostas as demais dependências. Na arquitetura dos templos religiosos, eles também se apropriaram do uso do *peristilo*, mas estes continham aspectos distintos dos templos gregos: eram construídos num plano mais elevado, e seu acesso era feito através de escadaria construída na fachada principal; o pórtico e a escadaria existiam na fachada principal, que se diferenciava das fachadas restantes. Os templos romanos se diferenciaram também pelo planejamento do espaço interior; enquanto os templos gregos eram planejados para serem vistos externamente, os templos romanos buscavam criar espaços interiores, como é o Panteão de Roma, um grande templo circular, dedicado a todos os deuses.

Figura 1.21 | O Coliseu (um anfiteatro romano), c. 80 d.C. Roma (Itália).

Figura 1.22 | Interior do Coliseu.

Figura 1.23 | Ritual de iniciação aos mistérios. Detalhe do afresco da Villa dei Misteri

em Pompéia, c. 60-50 a.C.





Fonte: Figura 1.21. figura 1.21. figura 1.21. figura 1.22. figura 1.23. figura 1.23. <a href="fig

A concepção arquitetônica dos teatros também foi distinta da encontrada nos teatros gregos, que eram assentados nas encostas das colinas. Fazendo uso de arcos e abóbodas, os romanos tiveram a liberdade de construir edificações com grandes dimensões em qualquer lugar, construindo, em torno de um espaço central elíptico de um anfiteatro, um auditório que circundava esse espaço com um grande número de assentos, como é o Coliseu (Figura 1.21 e 1.22), ou Anfiteatro Flaviano, em Roma, construído entre 70-90 d.C., com capacidade para abrigar em seu interior 50.000 espectadores, em três andares – posteriormente, foi adicionado outro andar. As dimensões de sua planta elíptica são de 190 x 155 m e foi construído em mármore, pedra travertina, ladrilho e tufo (pedra calcária com grandes poros), com fachada composta de arcadas decoradas com colunas nas três ordens: dórica, jônica e coríntia, criando uma diversificação do espaço.

Na escultura, os escultores romanos foram bastante influenciados pela escultura grega do período helenístico, mas não se pautaram por um ideal de beleza humana como os gregos. Os romanos se preocuparam com representações realísticas, procurando representar os traços característicos das pessoas retratadas, o que ocorreu nas estátuas e bustos de figuras proeminentes, como os imperadores e generais, também nos relevos narrativos esculpidos em painéis e paredes, e nos relevos esculpidos em monumentos comemorativos do Império Romano, como a Coluna de Trajano e a Coluna de Marco Aurélio

Pesquise mais

As esculturas greco-romanas que chegaram até os dias de hoje são brancas. Porém, o arqueólogo alemão Vinzenz Brinkmann descobriu que essas estátuas eram originalmente coloridas. Utilizando técnicas que envolvem lâmpadas de alta intensidade, luz ultravioleta, câmeras, gesso e outros materiais químicos, o arqueólogo passou as últimas décadas estudando o pouco que sobrou das tintas nos mármores greco-romano, e recriou as esculturas policromáticas reproduzindo o material original e, assim realizou uma exibição no Museu Glyptothek, em Munique, na Alemanha (2003).

De acordo com Brinkmann, todas as estátuas gregas e romanas de mármores conservaram muitos traços de cores e ornamentos, ainda visíveis a olho nu. Os templos, em suas colunas e ornamentos, também eram revestidos com pinturas coloridas. As pinturas se perderam, possivelmente, por terem sido produzidas com pigmentos orgânicos, caseína ou ovo (técnica da têmpera), sendo que esses materiais são destruídos por micro-organismos.

O pesquisador afirma que a aplicação de cores era muito comum na época e existia uma profissão específica para pintar as esculturas de mármore. Além disso, era realizada a *kosmesis*, ou o ato de vestir as esculturas com roupas reais e adorná-las com joias, e ambas eram trocadas anualmente.

A exposição de 2003 se transformou na exposição "Deuses em cores: esculturas pintadas da Antiguidade Clássica" (*Gods in Color: Painted Sculpture of Classical Antiquity*), e desde 2004 viaja o mundo, sendo remontada em diferentes países. Em 2008, ela esteve no Museu Arthur Sackler, da Universidade de Harvard (EUA), e as reproduções das peças podem ser vista na foto galeria da exposição.

Disponível em: http://buntegoetter.liebieghaus.de/en>. Acesso em: 7 maio 2018.

Da pintura romana, muito pouco foi preservado em função das cidades de Pompéia e Herculano terem sido soterradas pela erupção do vulção Vesúvio, em 79 d.C. Essas pinturas faziam parte da ornamentação dos espaços interiores dos edifícios, e podiam ser observadas através de painéis que recobriam as paredes das construções. De acordo com Santos (2014), os estudiosos sobre o assunto, classificam a ornamentação das paredes internas dos edifícios da civilização romana em quatro estilos. O primeiro estilo consistia na cobertura das paredes com gesso pintado, dando a impressão de placas de mármore, prática comum no século XI a.C.; o segundo envolvia a pintura propriamente dita, com painéis pintados que criavam a ilusão de janelas abertas, através das quais podiam ser "vistos" animais, aves e pessoas, ou um barraco pintado sobre o qual aparecem pessoas sentadas ou em pé, como uma grande pintura mural. No terceiro estilo, a pintura passou a valorizar pequenos detalhes, mas foi abandonado em prol das pinturas que simulavam a ampliação do espaço. A partir da combinação de pinturas que propiciavam a ilusão do espaço com a delicadeza dos detalhes, surgiu o quarto estilo, presente numa sala da casa dos Vettii, na cidade de Pompéia, no século I a.C. Assim, houve uma mistura entre realismo e imaginação nas representações pictóricas.

As casas romanas eram espaçosas e confortáveis, embora escassamente mobiliadas. Camas, mesas, cadeiras, sofás, candelabros e arcas, assentos e bancos eram as peças principais, baseados nos modelos do mundo grego conquistado, do qual os romanos assimilaram às aquisições intelectuais e culturais, tornandose os grandes senhores da arte no mundo antigo.



Marcus Vitruvius Pollio foi um arquiteto romano do primeiro século d.C. que estudou as proporções anatômicas e arquitetônicas, deixando como legado a obra *De Architectura*, em 10 volumes, o único tratado do período greco-romano que chegou aos nossos dias. Em seu estudo sobre os padrões de proporções e sua aplicabilidade à arquitetura e a produção de artefatos, Vitruvius formulou os princípios conceituais que serviram de base para criação da Arte e Arquitetura Clássica: *utilitas* (utilidade), *venustas* (beleza) e *firmitas* (solidez). Posteriormente, tais princípios lançaram os fundamentos para a arte e a arquitetura do Renascimento.

Sem medo de errar

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa para o planejamento da matéria da Revista sobre seu antiquário é levantar e relacionar todas as referências – artistas e obras – citadas nesta seção. Utilize também as informações e sugestões dos itens *Exemplificando e Pesquise Mais*, e também as referências bibliográficas desta seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar citações, imagens e objetos, que apresentem os principais conceitos a respeito da cultura grecoromana e das manifestações artísticas em diversos meios, tais como pintura, escultura, arquitetura e interiores.

A sistematização e apresentação das informações requerem sensibilidade, dedicação e cuidado, pois são importantes e essenciais para a compreensão do conteúdo a ser apresentado, e também para despertar o interesse do leitor da matéria pelo tema em questão e pelas peças existentes em seu antiquário. Uma ideia interessante é organizar o material coletado e organizado por você num painel explicativo, a partir de apontamentos e registros escritos e visuais que apresentem um panorama sintético das manifestações da arte greco-romana em diversos meios, estabelecendo uma análise comparativa entre eles.

Faça valer a pena

1.

Figura | Animais representados na Caverna de Chauvet, sul da França, 31.000 a.C.



Fonte: https://goo.gl/wtJYBn. Acesso em: 7 maio 2018.

Essa pintura está relacionada à:

- a) Arte da Pré-história.
- b) Arte infantil.
- c) Arte Pós-moderna.
- d) Arte do grafite.
- e) Arte expressionista.

2. Leia com atenção a citação abaixo:



Quando os artistas gregos começaram a fazer estátuas de pedra, partiram donde egípcios e assírios tinham parado. [...] eles estudaram e imitaram modelos egípcios, e que aprenderam deles como fazer a figura de um jovem de pé, como marcar as divisões do corpo e os músculos que o mantêm unido. [...] Já não se tratava de uma questão de aprender uma fórmula consagrada para representar o corpo humano. Todo escultor grego queria saber como ele iria representar um determinado corpo. Os egípcios tinham baseado sua arte no conhecimento. Os gregos começaram a usar os próprios olhos. Uma vez iniciada essa revolução, nada a sustaria. Os escultores em suas oficinas ensaiaram novas ideias e novos modos de representação da figura

humana, e cada inovação era avidamente adotada por outros, que a adicionavam às suas próprias descobertas. Um descobriu como cinzelar o tronco, outro achou que uma estátua pode parecer muito mais viva se os pés não forem ambos firmemente plantados no chão. Ainda outro descobriria que era possível animar um rosto dobrando simplesmente a boca para cima, de modo a criar uma impressão de sorriso. É claro, o método egípcio era, sob muitos aspectos, mais seguro. As experiências dos artistas gregos falharam por vezes. O sorriso podia parecer um esgar embaraçado ou a postura menos rígida era passível de criar a impressão de afetação. Mas os artistas gregos não se atemorizavam facilmente diante dessas dificuldades. Enveredaram por um caminho que não tinha retorno. GOMBRICH, 2013. p. 39-40)

De acordo com o fragmento de texto acima, é CORRETO afirmar que:

- a) Os escultores gregos tinham uma predileção por utilizar as regras da escultura egípcia, que representava o corpo humano em posições simétricas e equilibradas.
- b) A escultura grega, em todos os períodos da história da arte grega, colocava como prioridade a simetria estática, eliminando qualquer tipo de dinamismo ou ideia de movimento.
- c) A escultura grega, tanto do período arcaico quanto dos períodos posteriores, prezava pela simetria estática, eliminando qualquer tipo de dinamismo ou ideia de movimento.
- d) De modo diverso da arte egípcia, que estava diretamente relacionada à religião, a arte grega não estava submetida a fortes convenções, o que permitiu inovações dos artistas gregos na representação da figura humana na escultura.
- e) Como os artistas egípcios, os escultores gregos se fundamentaram no conceito de descobrirem novas formas de representar o corpo humano.
- **3.** Observe a imagem abaixo apresentada. Ela se refere a uma pintura de parede da rainha Nefertari, a esposa de Ramsés II, faraó do Egito, e foi encontrada no templo de Abu-Simbell, cuja construção data de 1264 a.C.

Figura | Rainha Nefertari



Fonte: https://goo.gl/NEu8cl. Acesso em: 7 maio 2018

Avalie as proposições abaixo:

- I. A pintura egípcia pode ser caracterizada como uma arte que se fundamentava em valores passageiros e transitórios como forma de representação privilegiada, a ser utilizada em rituais profanos.
- II. A pintura egípcia se baseava em padrões rígidos de representação como a lei da frontalidade, a partir da qual o tronco de uma pessoa era sempre representado de frente, enquanto a cabeça, suas pernas e seus pés eram vistos de perfil.
- III. Na pintura egípcia, as áreas espaciais são bem definidas e o tamanho e posição das figuras no espaço são estipulados segundo regras hierárquicas. Os traços são estilizados e rígidos, as formas são bidimensionais (ausência de volumetria), e a cor é aplicada em manchas uniformes.

Com relação ao exposto acima, é possível afirmar que está CORRETO o que se apresenta em:

- a) Apenas I.
- b) Apenas II.
- c) Apenas III.
- d) Apenas II e III.
- e) I. II e III.

Seção 1.3

A Idade Média

Diálogo aberto

Nas seções anteriores, estudamos as manifestações artísticas da Pré-história até à Antiguidade, considerando as culturas: mesopotâmica, egípcia, grega e romana, dentre outras.

Dando continuidade aos estudos, essa seção apresenta a trajetória da Arte ao longo do período que denominamos de Idade Média, um período de grandes transformações, e por isso, o foco dos estudos serão as diversas manifestações artísticas relacionadas à arte paleocristã e bizantina, à arte islâmica, à arte da alta Idade Média, à arte românica, e à arte gótica.

Você é proprietário de um antiquário em sua cidade e trabalha com Arte Antiga e Idade Média, além de mobiliário nos mesmos estilos, e foi convidado a participar de uma feira importante intitulada "Arte, Design e Arquitetura na Idade Média". Você precisa selecionar imagens e artefatos diversos para apresentar no seu estande. Que critérios você pode utilizar em relação à seleção dos períodos e culturas para a escolha de artefatos e imagens para exposição? Que imagens e peças são relevantes e devem ser apresentadas no estande considerando o tema da feira?

Bons estudos!

Não pode faltar

O período que decorre de meados da Antiguidade até o início da Idade Média envolve um contexto de grandes lutas e conturbações sócio-políticas, e tal instabilidade abriu as portas para uma multiplicidade de crenças e religiões, dentre as quais, destaca-se o cristianismo, que foi a mais disseminado e o de maior influência, tendo se espalhado para além das comunidades de Alexandria, no Egito e Antáquia, na Turquia, chegando ao mundo latino no final do século II d.C.

O cristianismo se tornou a religião oficial do estado romano com o imperador Constantino, um cristão convertido, que, em 323 d.C., resolveu transferir a capital do Império Romano para a cidade grega de Bizâncio, que passou a ser conhecida como Constantinopla (atual, Istambul, Turquia). Essa decisão causou a divisão do império, consumada ao longo de cem anos, em duas regiões independentes: o Império Romano do Ocidente, cuja capital era Roma, e o Império Romano do Oriente, com capital em Constantinopla. O ano de 476 d.C., data consensual entre diversos historiadores para o início da Idade Média, marca o declínio do Império Romano do Ocidente, que passou por sucessivas invasões de tribos germânicas (visigodos, vândalos, ostrogodos e lombardos) até sua queda.

O Império Romano do Oriente ou Bizantino, governado por Justiniano (527-565 d.C.), sobreviveu aos ataques dos povos bárbaros e alcançou um período de estabilidade e crescimento. A cisão política do Império Romano acarretou também uma cisão religiosa: as diferenças na doutrina e na liturgia se acentuaram, e por fim, geraram a divisão da cristandade em duas igrejas: a Ocidental, ou Católica Apostólica Romana, e a Oriental, ou Ortodoxa.

A arte que se desenvolveu nos três primeiros séculos da Era Cristã foi a arte cristã primitiva ou paleocristã, uma manifestação artística produzida por cristãos para cristãos, num período anterior à cisão entre a Igreja Ocidental e a Igreja Oriental, e que perdurou aproximadamente durante cinco séculos após o nascimento de Cristo.

A arte paleocristã provém dos cristãos que eram perseguidos pelos romanos, e os artistas se expressavam por meio da pintura e escultura, com representações simbólicas, fazendo uso da estilização e da esquematização para expressar uma essência espiritual. Porém, pouco se sabe sobre os três primeiros séculos dessa produção cristã, uma vez que o que chegou até nós, provém do século II d.C., em Roma, são pinturas encontradas nas catacumbas (Figura 1.23), ou galerias subterrâneas, onde os primeiros cristãos enterravam seus mortos. Na escultura, a arte paleocristã está presente nos sarcófagos, ou caixões de pedra; as primeiras obras esculpidas foram produzidas para os membros mais importantes da Igreja, a partir do século III d.C.

Figura 1.24 | Catacumbas de São Pedro e São Marcelino. Roma, início do século VI d.C.



Legenda: cenas, de cima: Orants, Jonas e a baleia, Moisés batendo na rocha (esquerda), Noé rezando na Arca, adoração dos magos.

 $Fonte: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File: Wilpert_060.jpg? uselang = pt-br>. Acesso~em:~11~maio~2018.$

Figura 1.25 | Interior da basílica de Sant'Apollinare in Classe em Ravenna, 533-549 d.C.



Fonte: https://goo.gl/QTraer>. Acesso em: 11 maio 2018.

Com a oficialização do cristianismo como a religião do Império Romano durante o século IV, apoiada pelo imperador Constantino, surgiram também diversas igrejas de grandes dimensões, do tipo basílica: um grande espaço coberto, originário da Grécia helenística, e muito utilizado pelos romanos para a administração da justiça. A basílica paleocristã (Figura 1.24) se caracterizava por um amplo espaço interno, destinado a receber um grande número de pessoas. Suas paredes eram ornamentadas com pinturas e mosaicos que transmitiam os ensinamentos sobre os mistérios da fé aos novos cristãos, aprimorando a sua espiritualidade. Alguns edifícios importantes são a Basílica de Sant'Apollinare in Classe, a Antiga Basílica de São Pedro e os edifícios de planta centralizada, como o Mausoléu de Gala Placídia e o Baptistério Ortodoxo, ambos em Ravenna (Itália), que se tornou a capital do Império Romano do Ocidente em 402 d.C.

Pesquise mais

A religiosidade desempenhou um importante papel no desenvolvimento das manifestações artísticas relacionadas à arte paleocristã na cultura ocidental. Você pode aprofundar sua compreensão sobre isso através da leitura do texto *Arte Paleocristã: espelho da visão de mundo dos primeiros cristãos.* de Rosa Maria Blanca Cedilho e Ana Paula Bernardo de Sousa.

CEDILHO, Rosa M. B.; SOUSA, Ana P. Bernardo. A Arte Paleocristã: espelho da visão de mundo dos primeiros cristãos. **Dialnet**. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5180470. Acesso em: 14 abr. 2018.

A arte bizantina refere-se às manifestações artísticas produzidas no Império Romano Oriental, assim como sua cultura e seu estilo, estritamente ligados à corte imperial de Constantinopla. Porém, encontramos exemplos dessa arte na Europa, como a Basílica de San Vitale, em Ravenna (Itália), um dos mais importantes de arte bizantina na Europa Ocidental.

De acordo com Janson (1996) não existe uma linha clara de delimitação da arte paleocristã e da arte bizantina, sendo que a arte romana ocidental e a arte romana oriental apenas se distinguiram após o século VI, com o declínio do Império Romano do Ocidente e com a liderança cultural do Oriente durante o reinado do imperador

Justiniano, no qual Constantinopla se tornou a capital artística e política do Império. Esse período ficou conhecido como a "Idade do Ouro", dada a grandiosidade das obras por ele patrocinadas, como a basílica de Santa Sofia, em Constantinopla (atual Istambul).

De modo distinto do Ocidente, o Império Romano do Oriente não rompeu com a herança cultural e artística proveniente de Roma, da Grécia e do Oriente, interligando os diversos elementos culturais, o que culminou na arte bizantina. Além da tradição, esta estava repleta de técnica e de cor, e estritamente relacionada à religião, pois estava submetida a um clero que também exerceu a função de organizar as artes, ao lado do imperador, cujo poder era administrativo e espiritual, como o representante de Deus na Terra.

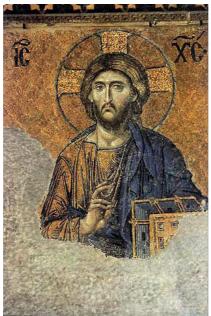
A arquitetura bizantina usa a planta centrada, de forma guadrada ou em cruz grega, com o arco e abóboda ou cúpula central e absides laterais. As igrejas consistiam em edifícios de grandes dimensões, espaçosos e profusamente decorados, que eram planejados sobre uma base circular, octogonal ou quadrada finalizada ou rematada por diversas cúpulas (ou abóbodas semiesféricas ou esferoides). Dentre essas, destaca-se a basílica de Santa Sofia (Hagia Sofia) (Figura 1.26 e 1.27), construída entre 532-537 d.C. Sua nave central é um compartimento quadrangular coberto por uma cúpula de 31 m de altura, a cúpula central apoiada em quatro arcos plenos. Em seu interior, a iconografia era exposta nos afrescos e nos mosaicos que cobriam o interior das cúpulas, paredes e abóbodas, integrando a expressão da arquitetura com a pictórica. Na cúpula central estava a imagem de Cristo Pantocrator, abaixo dele estavam os anjos e os arcanjos, e nas paredes, as figuras dos santos e a Virgem Maria. Para conhecer mais desta magnifica obra da arquitetura e seu interior, acesse o site com tour virtual, um passeio completo pela Santa Sofia, disponível em: http://www.3dmekanlar.com/en/hagia- sophia.html>.

Figura 1.26 | Basílica de Santa Sofia (Hagia Sofia). Istambul, Turquia



Fonte: iStock.

Figura 1.27 | Mosaico bizantino no interior da basílica de Santa Sofia, com a imagem do Cristo Pantocrator, do século XII d.C.



Legenda: Cristo Pantocrator (Cristo todo poderoso) deve ser representado com a mão direita levantada.

Fonte: https://goo.gl/SucE6r>. Acesso em: 11 maio 2018.

O mosaico foi uma importante manifestação da arte bizantina, e não se destinava apenas à ornamentação de paredes e abóbodas, mas desempenhava o papel de fonte de instrução e quia espiritual para os fiéis. Confeccionado com técnicas distintas dos mosaicos romanos, que eram feitos de pequenas pecas quadrangulares ou cúbicas de mármore, as tesselas (ou pastilhas para revestir pavimentos em geral), o mosaico bizantino era feito com essas pastilhas de vidro criando um efeito luminoso e seguindo convenções similares aos afrescos, continha imagens estáticas e simbólicas do Divino e do Absoluto. Os mosaicos e afrescos bizantinos baseavam-se na dinâmica das linhas e áreas planas de cor, e não na forma. As imagens tridimensionais das figuras humanas individuais foram substituídas por uma presença espiritual que dependia da linha e da cor. As pessoas eram representadas de frente e verticalizadas, com um tipo facial de olhos enormes e penetrantes: e através do uso característico de um fundo dourado associado ao ouro, faziase com que a figura parecesse "suspensa" em algum lugar, entre a parede e o observador.

Destacam-se também os ícones, uma criação bizantina do século V d.C., considerada uma arte nobre e que exigia preparo espiritual por parte do artista. Ícone eram representações sacras pintadas sobre a superfície aplainada de um painel de ou sobre uma placa de metal, com o uso de técnicas como a têmpera e a encáustica, utilizadas desde a Antiguidade. Já a escultura está frequentemente associada a pequenos relevos em marfim, usados para capas de livros, caixas de relíquias e objetos semelhantes. Os manuscritos iluminados também foram importantes uma vez que difundiram o estilo e a iconografia bizantinas pela Europa, através do comércio e conquistas que chegaram à Itália e Sicília, influenciando o Renascimento italiano.

Após a morte do imperador Justiniano, em 565 d.C., o Império Bizantino passou por um período de declínio cultural e político. Sobreviveu até o fim da Idade Média, quando, em 1453, Constantinopla foi invadida pelos turcos e a basílica de Santa Sofia foi transformada em mesquita.

Dentro desse panorama, é importante também consideramos brevemente a importância e influência da cultura árabe na civilização ocidental, particularmente na Península Ibérica (Al-Andalus). A civilização árabe contribuiu de forma relevante para a

cultura europeia, tanto antes quanto depois do islamismo ter sido estabelecido por Maomé. Era constituída por povos semitas que viviam como nômades beduínos no deserto e como sedentários em cidades, sendo que estes últimos estavam conectados com a cultura greco-romana. Os árabes migraram para a Ásia e Europa onde levaram a religião islâmica, deixando um significativo legado cultural: a introdução do papel, do alfabeto, da álgebra, do código de leis de Hamurabi, da escola de direito de Beirute, da navegação marítima, dos mapas de *Ulugh Beg*, do planejamento urbano, de novas técnicas agrícolas, da arte islâmica, além de propiciarem o redescobrimento da arte e filosofia clássicas — o que permitiu o Renascimento. A arte islâmica começou com uma série de apropriações das formas artísticas greco-romanas, bizantinas e sassânidas (persas pré-islâmicos).

A arte islâmica apresenta, conforme Janson (1996), uma definição complexa, tendo como temáticas unificadoras o desenvolvimento de uma expressão artística independente da figura humana, com o uso de elementos vegetais, florais e geométricos, e a não distinção entre as "belas artes" e as "artes decorativas". Contudo, as diversas artes desenvolvidas tiveram o mesmo grau de importância entre si: a arte do livro, como a pintura, a encadernação, a caligrafia, a iluminura e a miniatura, as artes do metal, da cerâmica, do vidro, de trabalhar a pedra, da talha, do marfim, da tecelagem, a escultura, o urbanismo, a arquitetura e o design de interiores.

O Islã precisava de uma arquitetura que encantasse os fiéis e, assim, houve a construção de uma rica variedade de edifícios: mesquitas, palácios, madraças (escolas religiosas), edifícios de retiro espiritual (arrábitas, arrábida ou mosteiro árabe), túmulos, etc. A tipologia dos edifícios variou em função das regiões e dos períodos históricos. Houve o emprego do tijolo e formas particulares, mas a coluna, o arco e a cúpula – influências da arquitetura bizantina – são características marcantes da arquitetura islâmica, dando-lhe beleza e originalidade.

Nos países da Península Ibérica (Portugal e Espanha), houve o emprego de vários tipos de arco (em ferradura, polilobados ou com diversos lóbulos, e outros), espaços abertos, coloridos, e ricamente ornamentados, como na Mesquita de Córdoba, que marcou o início da arquitetura islâmica na península, ou em Alhambra, um esplêndido palácio-fortaleza, construído em Granada, Espanha. Este palácio

conta com espaços abertos e afrescos em roxo, azul e dourado, ornamentadas com motivos vegetais (folhagens), inscrições em árabe, desenhos com arabescos nas paredes azulejadas.

Figura 1.28 | Pavilhão/Pátio dos Leões, Alhambra, Granada, Espanha



Fonte: iStock.

Figura 1.29 | Colunas (detalhe)



Fonte: iStock.

Após a queda do Império Romano do Ocidente, a Europa Ocidental recebeu muitas culturas, provenientes de diversas tribos bárbaras, através de migrações e invasões ao longo de todo o continente – o que resultou numa grande miscigenação cultural –, que foram estabelecidas sob as tradições romanas pré-existentes, incluindo o cristianismo. Este foi disseminado por toda a Europa Ocidental, acarretando a construção de novos espaços monásticos (ou dedicados ao culto religioso). Os nobres romanos começaram a se afastar das cidades, levando consigo os camponeses, pois temiam ser saqueados e escravizados pelas tribos bárbaras invasoras.

Na Idade Média, essa situação foi reforçada, tornando impossível a união entre os descendentes dos nobres romanos, o que resultou, junto com as mudanças culturais, em uma nova organização sócio-política e econômica: o feudalismo, caracterizado pela descentralização do poder, por uma economia baseada na agricultura de subsistência, trabalho servil e predomínio da troca (escambo). Esse novo modelo econômico contava com uma sociedade composta por três grupos, com ascensão e mobilidade social quase inexistente: nobreza (senhores feudais), clero, e servos (camponeses em sua maioria).

Nessa época, a Igreja Católica emergiu como uma importante força para a unificação europeia. Entretanto, vários alinhamentos sociais e políticos de chefes tribais, que assumiram a liderança, conduziram a uma sucessão de dinastias reinantes, governadas por líderes fortes, como a Carolíngia e a Otoniana, que lutaram pela expansão dos territórios sob seu domínio, procurando restabelecer uma autoridade centralizada.

A miscigenação cultural resultou em manifestações artísticas expressivas e variadas, como objetos de metal e as joias, confeccionados com ouro, prata e pedras preciosas, que possuíam formas estilizadas que lembravam animais – estilo "animalista" –, criados pelos germânicos (anglo-saxões e vikings) que atravessaram a Europa e migraram durante os séculos IV e V. A produção de livros ricamente ornamentados de manuscritos de textos literários e religiosos foi elaborada nos mosteiros irlandeses, como o Evangelho de Lindisfarne e o Livro de Kells. Muitos destes foram confeccionados em estilo hiberno-saxônico, resultando na construção e ornamentação de igrejas e estruturas monásticas, e ainda na combinação de elementos cristãos, celtas e germânicos.

Figura 1.30 | Odo de Metz. Interior da Capela Palaciana de Carlos Magno (1). 792-805 d.C. Aachem (Alemanha)



Fonte: https://goo.gl/PRQtZM>. Acesso em: 16 maio 2018.

Figura 1.31 | Escola da Corte de Carlos Magno (escola Ada) Evangelho de Lindau: frontispício. 870 d. C. 35 cm x 27,5 cm. Morgan Pierpont Library, Nova York (EUA)



Figura: https://goo.gl/XQNCyW>. Acesso em: 16 maio 2018.

A dinastia Carolíngia foi o período do reinado dos reis Francos, que sucederam a Dinastia Merovíngia, destacando-se o reinado de Carlos Magno, a figura política mais poderosa da Alta Idade Média. Em finais de 700 d.C., ele fundou o Império Carolíngio, conquistando e unificando territórios que se estenderam para o Leste Europeu até a Polônia, e foi o responsável pela imposição do cristianismo e pelo ressurgimento da Arte da Antiguidade Clássica. A dinastia dos reis carolíngios manteve seu poder e sua soberania na Itália até o ano de 887 d.C., na Alemanha até 911 d.C., e na França até 987 d.C.

A Arte do período carolíngio integrou elementos da Antiguidade Clássica com características do norte da Europa, relacionadas à forte herança céltico-germânica. Na arquitetura, destacaram-se as construções religiosas caracterizadas por pinturas murais, pelo uso de mosaicos e baixos-relevos, como a Catedral de Aachen, na Alemanha, cujos mosaicos eram similares aos das primeiras igrejas cristãs em Roma. Os artistas eram enviados para Ravenna, aonde podiam estudar pormenorizadamente os mosaicos e murais. Nas artes decorativas, destacam-se a produção de marfins, joalheria e iluminuras. Haviam vários ateliês de arte espalhados pelo Império Carolíngio. A Escola de Arte de Carlos Magno (Escola Ada) produziu diversos manuscritos, como o Evangelho do Arcebispo Ebbons e o de Godescalco (781-783 d.C.), os Evangelhos de Lorsch (778–820 d.C.), os Evangelhos da Coroação e o Evangelho de Lindau, entre outros.

Após a morte do último soberano carolíngio, surgiu a dinastia otoniana, entre 919-1024 d.C. E consistiu numa dinastia de reis germânicos de origem saxônica, cujo primeiro imperador foi Otão I. Os governantes otonianos consolidaram o seu poder político na parte oriental do império, expulsando invasores e restabelecendo um governo central. Uma de suas preocupações fundamentais foi a reforma da Igreja, e foram considerados a primeira dinastia do Sacro Império Romano-Germânico. As manifestações artísticas desse período são as que antecedem formalmente o estilo "românico" na Europa Ocidental. A arquitetura apresenta proporções equilibradas, e utiliza portas de bronze em relevo. A escultura é realista e expressiva, destacando-se a igreja da abadia beneditina de São Miguel, em Hildesheim, na Alemanha. Na pintura, esse período é marcado pela criação de iluminuras, nas quais há a integração de elementos carolíngios e bizantinos. Na criação de manuscritos destaca-se o

mosteiro da ilha de Reichenau, no sul da Alemanha, e sua mais bela realização foi o *Evangelho de Oton III*.



Na Alta Idade Média, destacam-se nesse período as manifestações artísticas carolíngias, que integraram elementos da Antiguidade com características do norte da Europa, relacionadas à forte herança céltico-germânica. As manifestações artísticas do período otoniano são consideradas como antecessoras formalmente do estilo "românico" na Europa Ocidental.

O termo "românico" significa "à maneira romana", e designa grande parte da arte europeia produzida ao longo dos séculos XI e XII, caracterizados por um período de estabilidade, crescimento, fortalecimento e expansão do cristianismo, com aumento populacional, aumento da atividade comercial e das viagens, florescimento das cidades, e o surgimento de novos centros urbanos que demandaram a construção novos edifícios, em sua maioria para uso cristão.

Embora os artistas desse período tenham se inspirado na arte carolíngia e otoniana, existem diferenças nas manifestações artísticas das diversas regiões europeias, ainda assim, a arte românica guarda uma série de características comuns que a definem.

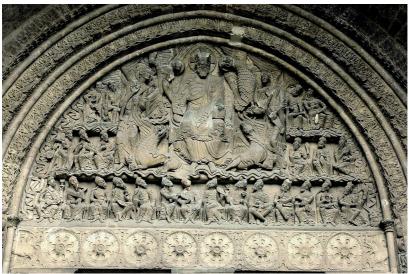
Na arquitetura, foram realizadas construções monumentais, em pedra, cujas estruturas são similares às das construções dos antigos romanos: arcos e abóbodas, pilares maciços para sustentação, paredes espessas, com poucas janelas de aberturas estreitas. As igrejas românicas, as "fortalezas de Deus", são caracterizadas por abóbodas de berço e por abóbodas de arestas. Essas construções usam a cruz latina como planta, com uma, três ou cinco naves. Os espaços externos e internos eram ricamente ornamentados através do uso de esculturas nos tímpanos das portas de entrada e nos capitéis e colunas, com pintura parietal nas absides e abóbadas das naves.

De acordo com Janson (1996), houve um renascimento da escultura monumental em pedra no período românico, embora nem a arte carolíngia, nem a otoniana tivessem apontado alguma tendência nessa direção. Após o século V, as estátuas independentes do prédio tinham praticamente desaparecido, sendo que os baixos-

relevos em pedra foram utilizados na ornamentação arquitetônica e/ou de superfícies. Na Alta Idade Média foram produzidas apenas pequenos relevos e estatuetas, de metal ou de marfim, como as portas de bronze do bispo Bernward, da Catedral de Hildesheim, na Alemanha, em 1015 d.C. Na pintura, os ensinamentos do cristianismo eram transmitidos através da pintura mural. E as iluminuras e as tapeçarias caracterizam-se pelo predomínio do desenho com representações sem rigor anatômico das figuras, cores planas e sem sombreados e cenários abstratos.

A arte românica surgiu num período em que não havia qualquer autoridade centralizada; foi a Igreja (na pessoa do Papa) que ocupou essa autoridade, exercendo o controle sobre o pensamento e a vida da época. As primeiras manifestações da arte românica surgiram nas regiões da Itália, França e Espanha, onde podemos destacar a igreja de São Vicente de Cardona e a Catedral de Santiago de Compostela, na Espanha. Além disso, também temos o Priorado de Saint-Pierre em Moissac, na França, a Catedral de Pisa, na Itália e a Catedral de Speyer, na Alemanha.

Figura 1.32 | Portal sudoeste da igreja da abadia do Priorado de Saint-Pierre, Mossaic (França)



Fonte: https://goo.gl/MKfV15. Acesso em: 16 maio 2018.

Figura 1.33 | Catedral e Torre de Pisa, 1053-1272. Pisa (Itália)



Fonte: https://goo.gl/4V92hb>. Acesso em: 16 maio 2018.

O período conhecido como Baixa Idade Média compreendeu entre o final do século XII e o final do século XV; nos séculos XI e XII, houve um período de prosperidade, com início por volta de 1050, em função da agricultura, das manufaturas (principalmente têxteis) e da grande expansão do comércio. A região de Flandres, no norte da Bélgica, despontou como centro de grandes transações comerciais, o que levou ao desenvolvimento das comunicações e rotas entre os diversos povos, diminuiu as distâncias, facilitou a comercialização de bens e serviços, e também a troca de ideais estéticos entre os países. Junto a isso, ocorreu o fortalecimento do poder político do monarca, com a unificação e consolidação do Estado; a Igreja Católica voltou-se para as cidades que, como locais de culto religioso, passam a abrigar as catedrais.

Concomitante ao surgimento do "gótico", houve praticamente a extinção do paganismo na Europa, e o domínio do cristianismo como poder espiritual supremo e inquestionável. O florescimento do gótico também está relacionado ao mecenato, ou seja, o incentivo e o patrocínio de artistas e obras artísticas pelas classes mais abastadas, o que tornou possível a construção das catedrais, cujo custo era elevado, e que muitas vezes levaram séculos para serem concluídas e ornamentadas, como é o caso das catedrais de Colônia e Florença, finalizadas apenas no século XIX. Posteriormente, no Renascimento, o mecenato se tornou uma prática comum, com o financiamento de obras que buscaram inspiração na Antiguidade

greco-romana, num período de grande prosperidade que se caracterizou pelo surgimento da burguesia.

O estilo gótico é uma denominação que, inicialmente, remeteu à arquitetura das catedrais desenvolvidas na França, no século XII, com características distintas e em contraste com a solidez maciça presente na arquitetura das catedrais românicas, que são: as abóbodas em cruzaria, arcos quebrados, arcobotantes, paredes mais finas e leves, aberturas de maiores dimensões com vitrais e rosáceas que iluminam o ambiente interno e verticalidade da construção.

Abóbada

Arcobotante

Clerestório

Trifório

Gárgula

Nave colateral

Nave colateral

Contraforte

Figura 1.34 | Seção esquemática de uma catedral gótica

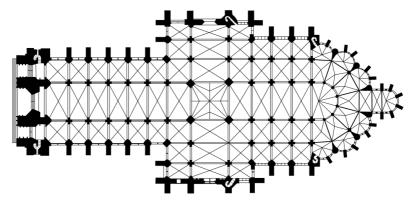
Fonte: Figura 1.32: https://goo.gl/wNSZka.

Figura 1.35 | Representação esquemática de uma abóbada de cruzaria sexpartida (abóbada de seis painéis, resultante de 6 arcos)



Figura 1.33: https://goo.gl/NBYQYd>.

Figura 1.36 | Planta da catedral de Amiens com formato de uma cruz latina



Fonte: https://goo.gl/g5odQT>. Acesso em: 17 maio 2018.

Um dos exemplos do gótico inicial na França é a Catedral de Notre-Dame de Paris, com sua planta compacta e unificada. A reconstrução da Catedral de Chartres, após um incêndio, também assinala um momento importante no estabelecimento da arquitetura gótica, assim como as catedrais francesas de Amiens e Reims, com sua verticalidade e transparência. A Capela de Saint-Chapelle é um exemplo do gótico "radiante" (rayonnant, que "irradia luz"), que está associado à corte francesa (rei Luís IX), e relaciona as artes da construção com as "Bíblias moralizadas", importantes obras devocionais do período em questão. No Gótico Tardio (1450-1550), houve maior liberdade com relação aos padrões anteriores, e isso fez surgir arranjos que se fundamentaram nas curvas ondulantes e contracurvas, que definem o estilo "flamejante" (flamboyant, literalmente, "em chamas"), como pode ser observado na Catedral Saint-Maclou, em Ruão, na França, no início século XV.

Figura 1.37 | Fachada da Catedral de Notre-Dame de Paris (França)



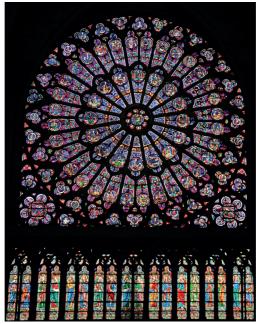
Fonte: iStock

Figura 1.38 | Vista interior da nave



Fonte: iStock

Figura 1.39 | Rosácea



Fonte: iStock

Através das cruzadas, o Gótico, já em 1250, se estendeu pela maior parte da Europa chegando até ao Oriente próximo. Porém, por volta de 1450 entra em declínio, e em cerca de 1550 desaparece quase completamente (JANSON, 1996). Adaptando-se a uma variedade de condições locais, o estilo gótico está presente em diversas catedrais de grandes dimensões, como a Catedral de Salisbury e a de Canterbury, na Inglaterra, Catedral de Colônia, a de Naumburg e a de Pietá de Roettgen, na Alemanha, a Catedral de Santa Maria de León, na Espanha, a Catedral de Florença, a Catedral de Milão, na Itália, dentre outras. Na Itália, o gótico se destacou de outras variantes europeias, a partir do qual foram realizadas várias experimentações estilísticas, que fundamentaram muitas das inovações que caracterizaram o Renascimento italiano, nos séculos XV e XVI.

A escultura ainda está bastante associada à arquitetura, aplicada na criação de grandes portais, fachadas e altares ornamentados, mas, segundo Janson (1996), no gótico ela adquiriu maior importância, não só pela multiplicação dos locais de instalação de esculturas, mas também pelo fato de haver se "libertado" das colunas, desenvolvendo-

se com maior riqueza e ocupando um espaço próprio de modo mais claro e ordenado, com a humanização e naturalização das posturas e gestos, reforçada pela utilização de um eixo próprio para a figura. Sendo produzida a partir de várias temáticas religiosas, a escultura também foi disseminada no domínio do espaço privado através da estatuária devocional de pequenas dimensões e portátil até o final gótico.

Nesse período tornou-se comum a produção de retábulos narrativos, ricamente ornamentados e emoldurados por trabalhos de talha, com grande refinamento técnico. As igrejas e outras edificações passaram a incluir esculturas com representações de seres humanos, mas também de padrões geométricos abstratos, elementos da natureza - vegetais e animais, e seres fantásticos como gárgulas, grifos, dentre outros.

Figura 1.40 | Catedral de Notre Dame de Paris. Detalhe da fachada onde se vê as esculturas no tímpano



Fonte: Figura 1.38: https://goo.gl/K9QFMa>.

Figura 1.41 | Giotto di Bondone. A Lamentação, 1305 d.C. Afresco. Cappella degli Scrovegni, Pádua (Itália)



Figura 1.40: https://goo.gl/tjbZj4. Acesso em: 17 maio 2018.

No gótico a pintura foi realizada através da produção de afrescos, painéis, iluminuras e vitrais, tendo se iniciado no final do século XII, na Itália, por artistas que se afastaram da bidimensionalidade bizantina, e buscaram realizar representações com alto grau de naturalismo e dramatismo na figura humana em cenários que parecessem realistas. Dentre os artistas italianos, se destacaram pintores como Ducio, e principalmente Giotto (Figura 1.40), que trouxe grandes inovações para a pintura.

No final do século XV, houve o desenvolvimento do gótico internacional, a partir da fusão da arte italiana com a da Europa do norte. Além das temáticas religiosas, o mundo profano ganhou espaço na pintura do gótico, que explorou temas populares, tais como eventos históricos, civis e militares, encontrados nos romances de cavalaria, nas poesias trovadorescas, na tradição do amor cortês, nas alegorias das virtudes e das artes liberais, dentre outros.

Uma inovação da época foi a introdução da pintura a óleo que, embora conhecida desde a Antiguidade, foi popularizada nesse período. Dentre os artistas que disseminaram a técnica da pintura a

óleo, destacam-se aqueles provenientes da escola flamenga como Jan van Eyck, Petrus Christus, Robert Campin, Rogier van der Weyden, Hieronymus Bosch, cujas obras tiveram aceitação internacional.

A produção de iluminuras passou gradualmente dos mosteiros para as oficinas especializadas, nos importantes centros urbanos do período. Na última metade do século XIV, a iluminura passou a ter representações com maior profundidade espacial, e foram disseminadas em publicações como livros de horas, saltérios, Bíblias, breviários, bestiários, crônicas, etc.

No século XV, no norte da Europa, ocorreu também o desenvolvimento da imprensa: a invenção dos tipos móveis metálicos, atribuída a Johan Gutenberg, e a página impressa causaram grandes mudanças na sociedade ocidental. As primeiras gravuras e xilogravuras impressas traduziram em motivos lineares as composições originais dos pintores, competindo com as representações realistas da pintura à óleo.



Objetos utilitários no período gótico, destinados ao culto, tais como cálices, relicários, cruzes, tabernáculos e outros, que pertenciam às igrejas abastadas, eram produzidos com metais e pedras preciosas, marfim e madeira com alto grau de acabamento artesanal e riqueza de detalhes, através do uso de várias técnicas combinadas, como a ourivesaria, a pintura, a escultura e mesmo a arquitetura. E o esmalte de Limoges, um esmalte vítreo produzido em Limoges, na França, foi uma das técnicas mais usadas em relicários e cruzes.



A Dama e o Unicórnio (do francês *La dame à la licorne*) denomina um conjunto de tapeçarias francesas produzidas no século XV (por volta de 1490), que são consideradas como um dos grandes trabalhos de arte da Idade Média. Observe as imagens das seis tapeçarias no link abaixo e reflita a relação de importância da tapeçaria na arte e no design de interiores na atualidade.

Disponível em: <a href="mailto://fr.wikipedia.org/wiki/La_Dame_%C3%A0_la_licorne>. Acesso em: 10 maio 2018.

Sem medo de errar

Nessa seção, demos continuidade ao nosso estudo conhecendo a trajetória da Arte ao longo do período que denominamos de Idade Média, um período de grandes transformações e, por isso, abordamos diversas manifestações artísticas relacionadas à Arte Paleocristã e Bizantina, à Arte Islâmica, à Arte da Alta Idade Média, à Arte Românica, e à Arte Gótica. Tais conhecimentos, fundamentais para a sua formação profissional, são aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

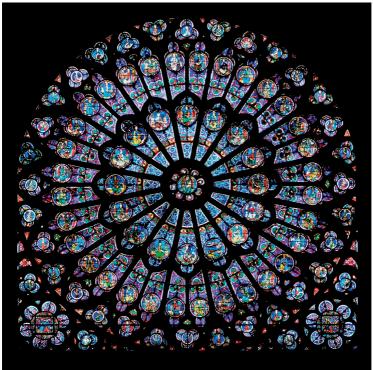
Uma boa maneira de iniciar a pesquisa para o planejamento da exposição "Arte, Design e Arquitetura na Idade Média" é levantar e relacionar as referências de artistas e obras citadas no item *Não pode faltar* dessa seção. Utilize também as informações e sugestões dos itens *Exemplificando* e *Pesquise Mais*, e, também as referências bibliográficas dessa seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar citações, imagens e artefatos que apresentem os principais conceitos a respeito arte, design e arquitetura da Idade Média, além das manifestações artísticas em diversos meios, tais como pintura, escultura, arquitetura e interiores.

A sistematização e apresentação das informações requerem sensibilidade, dedicação e cuidado, pois são importantes e essenciais para a compreensão do conteúdo a ser apresentado, e também para despertar o interesse das pessoas que irão visitar a exposição. Uma ideia interessante é organizar o material coletado e organizado por você em um infográfico explicativo, a partir de apontamentos e registros escritos e visuais que apresentem um panorama sintético das manifestações artísticas da Idade Média em diversos meios, num período selecionado por você, estabelecendo uma análise comparativa entre eles.

Faça valer a pena

1. Observe a imagem abaixo:

Figura | Rosácea da Catedral de Notre-Dame de Paris



Fonte: https://goo.gl/wY4DS6>. Acesso em: 14 abr. 2018.

O elemento em questão é uma rosácea da Catedral de Notre-Dame de Paris, que consiste numa abertura circular, com um desenho geométrico preenchido com vidro colorido, vitral. Esse elemento transmite, através da luz e da cor, o contato com a espiritualidade, estabelecendo uma ponte com o sagrado.

Esse elemento arquitetônico pertence à:

- a) Arquitetura gótica.
- b) Arquitetura românica.
- c) Arquitetura bizantina.
- d) Arquitetura islâmica.
- e) Arquitetura paleocristã.

2. Leia o texto abaixo:

77

A impressão geral criada por essas igreias normandas ou românicas é, contudo, muito diferente das velhas basílicas. Nas primeiras basílicas clássicas tinham sido usadas colunas que sustentavam "entablamentos" retos. Nas igrejas românicas e normandas, encontramos geralmente arcos redondos (semicirculares) assentes em macicos pés-direitos. A impressão geral causada por essas igrejas, interna e externamente, é de uma robustez compacta. Há poucas decorações, as janelas são escassas, mas as paredes e torres sem quebras lembram-nos as fortalezas medievais [...]. Essas poderosas e quase desafiadoras montanhas de pedra erigidas pela Igreja em terras de camponeses e querreiros que só recentemente haviam sido convertidos de seu modo de vida pagão parecem expressar a própria ideia da Igreja Militante — isto é, a ideia de que agui na Terra é tarefa da Igreja combater as forças das Trevas até que a hora do triunfo desponte no dia do Juízo Final. GOMBRICH, 2013. p. 127

De acordo com o fragmento de texto acima, é CORRETO afirmar que:

- a) No estilo românico, as igrejas e as basílicas possuíam arcobotantes, contrafortes e sapatas tornando-as maiores externamente.
- b) Se assemelhavam a muralhas e o acesso ao seu interior era difícil, o que fazia com que muitos cultos fossem realizados na parte exterior perto de seus muros.
- c) As igrejas no estilo românico foram construções de caráter monumental, em pedra, cujas estruturas são similares às das construções dos antigos romanos: arcos e abóbodas, pilares maciços para sustentação, paredes espessas, com poucas janelas de aberturas estreitas.
- d) As construções no estilo românico possuíam arcos e abóbodas, paredes espessas, mas muitas aberturas para o arejamento do ambiente e a entrada da "luz divina".
- e) O estilo românico produziu construções que similares às antigas basílicas romanas, mas os espaços eram mais arejados e iluminados para fortalecer a concepção da igreja no combate às forças do mal, ou seja, a Igreja Militante.

3.

Figura A | Interior da Basílica de San Vitale, em Ravenna, na Itália, 525-548 d.C.

Figura B | Interior da Igreja de São Filiberto, em Tournus, na França, do começo do século XI d.C.

Figura C | Interior da Catedral de Metz, na França, século XIV d.C.



Fonte: A ">https://goo.gl/yn4zEx>. C https://goo.gl/yn4zEx>. C https://goo.gl/yn4zEx>. C https://goo.gl/briABn. Acesso em: 16 abr. 2018.

Analise as seguintes afirmações:

- I. A Basílica de San Vitale é o monumento mais famoso de Ravenna, e um dos exemplos mais importantes de arte bizantina na Europa Ocidental, pois combina elementos de arquitetura romana (cúpula, forma dos vãos das portas) com elementos bizantinos (abside poligonal, capiteis, tijolos estreitos), e é a mais famosa por sua rica ornamentação de mosaicos, os maiores e mais bem preservados fora de Constantinopla.
- II. A Igreja de São Filiberto é um exemplar do estilo românico com altos pilares circulares e teto composto por arcos transversais que apoiam uma série de abóbodas de berco.
- III. A Catedral de Metz é uma construção arquitetônica no estilo gótico, pois possui altos arcos ogivais, e uma abóboda quadripartida de 41,41 m de altura e 15,60 m de largura, e é ornamentada com vitrais que juntos constituem a maior extensão de vitrais antigos em um único edifício.

A partir da observação e análise das três figuras e das afirmações, é CORRETO o que se afirma em:

- a) Apenas I e II.
- b) Apenas II e III.
- c) Apenas III.
- d) Apenas I e III.
- e) I. II e III.

Referências

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e Técnica**, Arte e Política. Obras Escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

CHAUÍ, M. Convite à Filosofia. São Paulo: Ática, 2000.

CHILVERS, I. **História ilustrada da arte**. Os principais movimentos e obras mais importantes. São Paulo: Publifolha, 2014.

COLI, J. O que é Arte. São Paulo: Brasiliense, 1995.

FLUSSER, V. **O Mundo Codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu Editorial, 2017.

FORTY, A. **Objetos do Desejo**: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOMBRICH, E. H. A história da arte. São Paulo: LTC, 2013.

HOUAISS, A. (Org.). **Dicionário Eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. São Paulo: Editora Objetiva, 2001. CD – ROM.

JANSON, H. W. História geral da arte. 2. ed. São Paulo Martins Fontes 2007.

______. **História geral da arte**: o mundo antigo e a Idade Média. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. **Iniciação à história da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LE GOFF, J. Para um novo conceito de Idade Média. Lisboa: Editorial Estampa, 1980.

MALDONATO, T. Design industrial. Lisboa: Ed. 70, 1999.

OATES, P. B. História do mobiliário ocidental. Lisboa: Editorial Presença, 1991.

PAREYSON, L. Os problemas da estética. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SANTAELLA, L. Estética de Platão a Peirce. São Paulo: Experimento, 1994. In: **Encyclopædia Britannica**. Online. Disponível em: https://www.britannica.com/art. Acesso em: 11 abr. 2018.

SANTOS, M. G. V. P dos. História da arte. São Paulo: Ática. 2017.

SANTOS, I. D. Os fóruns romanos provinciais: representação de identidade local dentro de um espaço de poder tipicamente imperial. **Revista Museu Arq. Etn. Supl.**, São Paulo, n.18: 127-134, 2014.

Arte e design: do Renascimento ao século XIX

Convite ao estudo

Na primeira unidade de estudos desta disciplina, você teve contato com alguns dos principais conceitos de arte, estética e design, a partir dos quais começou a conhecer a arte e o design ao longo da história, bem como aprendeu sobre as manifestações artísticas na Pré-História, na Antiquidade e na Idade Média. Agora, você vai conhecer a trajetória da arte e do design no período que sucede a Idade Média, ou seja, do Renascimento até o Século XIX; abordaremos nesta primeira seção os movimentos artísticos relacionados ao Renascimento, ao Barroco e ao Rococó. Você terá oportunidade de estudar também outros movimentos artísticos importantes para o desenvolvimento da arte e do design na cultura ocidental, tais como o Neoclassicismo, o Romantismo, o Realismo, o Impressionismo, o Pós-Impressionismo e o Art Noveau, situando também o desenvolvimento da Fotografia e do Design no contexto da urbanização e da organização industrial dos séculos XVIII e XIX; conhecer as definições, evoluções e contextualizações da arte, do design e da arquitetura, considerando as características dos diversos movimentos artísticos ao longo do desenvolvimento da cultura ocidental, que abrangem desde o Renascimento até o final do século XIX, fundamentais para a formação de seu repertório e para a sua formação profissional em design de interiores.

Você é um estudante de design que trabalha num instituto cultural e atua com a criação, montagem e organização de acervo de imagens e objetos relacionados ao design de interiores; sua tarefa atual é a de buscar e/ou realizar registros

iconográficos de interiores com influências do Renascimento até o final do século XIX. Como fotografar os interiores de maneira organizada? Existe um critério e/ou uma cronologia para apresentar as manifestações da Cultura e da Arte no período em questão?

Bons estudos!

Seção 2.1

Renascimento, Barroco e Rococó

Diálogo aberto

Nesta seção você irá estudar a trajetória da Arte e do Design após a Idade Média e conhecer as principais manifestações artísticas relacionadas ao Pré-Renascimento, Renascimento, Barroco e Rococó, que estabelecem as bases para o desenvolvimento da cultura ocidental no período que se estende do século XIV até o século XVIII.

Os conhecimentos abordados nesta seção são muito importantes para a formação de seu repertório dentro da formação profissional escolhida, sendo aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Você vai participar do desenvolvimento do projeto de uma mostra sobre "Arte, Design e Arquitetura no Barroco" e precisa elaborar e selecionar um conjunto de imagens fotográficas que estabeleçam comparação e "diálogos" entre interiores, objetos e imagens do Barroco na Europa. Descreva que critérios você utilizaria para fazer uma seleção de interiores, objetos e imagens das manifestações do Barroco considerando suas manifestações nos diversos países europeus.

Não pode faltar

O Renascimento, (ou *rinascimento*, em italiano, que significa um 'novo nascimento'), ou Renascença (do francês, *Renaissance*), designa um período histórico marcado por grandes desenvolvimentos culturais, artísticos, filosóficos e científico na Europa, entre meados do século XIV e o final do século XVI. De acordo com o historiador Janson (1996), não existe uma clara demarcação entre os períodos denominados Idade Média e Renascimento, uma vez que, desde o século XIII ocorreram diversas mudanças socioeconômicas, políticas,

culturais e artísticas na transição do feudalismo para o capitalismo, sendo precursoras do Humanismo, o principal valor que caracterizou o Renascimento e seus efeitos nas artes, na filosofia e nas ciências.

O período entre meados do século XIV e o final do século XVI também apresentou um contexto pautado por grandes transformações. Com a queda de Constantinopla, em 1456, a conquista do Sudoeste da Europa pelos turcos e o bloqueio das rotas do Mediterrâneo, países europeus, como Portugal e Espanha, procuraram novas rotas comerciais com a Ásia e empreenderam viagens de navegação que resultaram na fundação de impérios ultramarinos na África e na América, continentes do Novo Mundo. A competição e o comércio disseminaram uma economia baseada no capital e na moeda, mudando a sociedade e possibilitando o surgimento e o fortalecimento de uma classe média. A crise religiosa que ocorreu na Igreja Católica (Cisma Papal), de 1378 a 1417, gerou um processo no qual a religião perdeu a sua influência sobre as diversas esferas da vida social (secularização), resultando nas crises espirituais da Reforma e da Contrarreforma, dentre outras.

Em contraposição ao **Teocentrismo** (do grego: theos, "Deus"; e kentron, "centro"), cuja filosofia considera Deus como o fundamento de toda a ordem no mundo, no Renascimento prevaleceu o Antropocentrismo (do grego anthropos, "humano", e kentron, "centro"), que considera o homem como centro, ou seja, o conhecimento a respeito do universo e da realidade do homem deve ser construído a partir de sua relação com o próprio ser humano. Segundo Janson (1996), o Renascimento foi o primeiro período da história a ter consciência de sua própria existência e a se autodesignar – o que teve origem em 1330 com os escritos do poeta italiano Petrarca, que reuniu duas características importantes do Renascimento: o humanismo e o individualismo (autoconsciência e autoconfiança), ou seja, uma crença nas "humanidades" ou "letras humanas" em oposição ao estudo das Escrituras ou "letras de Deus". A essa visão está associada a retomada dos valores e concepções artísticas da Antiguidade Clássica, ou da cultura greco-romana, mas o objetivo não era reproduzir as obras de arte da Antiquidade com exatidão, e sim igualar-se a elas, e até mesmo superá-las.

Diante desse panorama, diversos artistas italianos, pintores, escultores e arquitetos, criaram obras de arte a partir de estudos da

cultura greco-romana, dando conteúdos contemporâneos a formas da Antiguidade, reescrevendo tratados teóricos e desenvolvendo novos sistemas de representação por meio da perspectiva, do naturalismo e da forma humana, prescrevendo regras ou preceitos que propiciaram o "nascimento do Homem Moderno" e influenciaram as manifestações artísticas da Europa nos séculos que vieram a seguir.

O pintor, arquiteto e escritor Giorgio Vasari ficou famoso pelo seu livro intitulado *A vida dos mais excelentes arquitetos, pintores e escultores italianos*, de 1550, que constitui a principal fonte de informação, pelos seus prefácios e biografias dos artistas, sobre a arte do Renascimento Italiano, o qual, segundo o autor, origina-se da recusa diante do antinaturalismo da Arte Bizantina, juntamente à descoberta da escultura clássica de Nicola Pisano, no sarcófago de Pisa.

O historiador suíço Jacob Burckhardt também escreveu a respeito do Renascimento em seu livro *A cultura do Renascimento na Itália*, de 1867. Esse historiador considera que o Renascimento pode ser definido como um período que envolve o florescimento do pensamento humano. O "Pré-Renascimento", conforme denominado por alguns historiadores de arte, designa o período que se estende de meados do século XIV até a primeira metade do século XV

O Trecento (do italiano: trezentos) ocorreu durante o século XIV na Itália – principalmente em Florença, que era o centro político, econômico e cultural desse país na época – e caracterizou-se pela ruptura com os princípios estéticos, artísticos e culturais da Idade Média, prevalecendo as temáticas religiosas cristãs na criação e produção artística, a qual integra, de certo modo, as influências provenientes da Arte Paleocristã, Bizantina e Gótica. Nessa fase, a pintura foi realizada por meio de vários trípticos (conjunto de três pinturas unidas por uma moldura tríplice dando o aspecto de serem uma única obra), com o uso de folhas simples de ouro para representar o caráter de Deus. Dentre eles, destaca-se os afrescos de Giotto, a quem foi atribuído as obras da Cappela degli Scrovegni e a série sobre a vida de São Francisco de Assis. Esse artista trouxe técnicas artísticas inovadoras para a pintura, que foram retomadas posteriormente por Masaccio. Tais técnicas envolveram a introdução

da tridimensionalidade na arte mural da época, sendo considerado o elo entre a pintura medieval, bizantina e renascentista.

O Quatrocento (quatrocentos) aconteceu no século XV, no qual houve o fortalecimento das concepções e dos valores relacionados à Antiguidade Clássica bem como o estabelecimento do mecenato – incentivo e patrocínio de atividades artísticas e de artistas pelo mecenas, uma pessoa dotada de poder ou dinheiro na sociedade da época –, sendo o Cosme de Médici um dos mais importantes mecenas do Renascimento. No *Cinquecento* (quinhentos), que ocorreu no século XVI, houve uma conciliação de temáticas profanas com religiosas na produção artística, e o Renascimento foi disseminado para outros países, como Holanda, Espanha, Portugal, França e Alemanha.

De modo geral, é possível considerar que os artistas do Renascimento fizeram uso de princípios da harmonia, da perfeição e do equilíbrio representados pela simetria e proporção das figuras, tendo como base o "Belo clássico".

As Artes Visuais que na Antiguidade e na Idade Média haviam sido classificadas entre os ofícios artesanais ou "artes mecânicas", passaram a ser consideradas como "artes liberais", que, segundo a tradição que remonta a Platão, eram classificadas como disciplinas necessárias à "educação de um cavalheiro", como a Matemática, a Dialética, a Gramática, a Retórica e a Filosofia. As artes visuais, antes consideradas um "trabalho manual", passaram a pertencer a um grupo seleto, o artista tornou-se um homem de ideias e a obra de arte um registro visível de sua mente criadora. A partir dessa nova posição social, o artista se tornou um homem social, convivendo com a aristocracia da época, e/ou um gênio solitário, em conflito com seus protetores.

A cidade de Florença deu grande valor aos edifícios públicos e ao seu embelezamento com obras de arte de grande porte. As famílias florentinas mais importantes financiaram a construção e a ornamentação de igrejas, como símbolo de sua devoção e também de seu status na sociedade. Na arquitetura, destacam-se as obras de Filippo Brunelleschi, como a catedral *Santa Maria del Fiore* (Figuras 1, 2 e 3), construída em 1434, em Florença, uma das primeiras catedrais em estilo renascentista. Sua cúpula foi a primeira de grandes dimensões, construída na Itália, desde a Antiguidade,

sobre uma grande base octogonal. As obras de Brunelleschi modificaram completamente a cidade de Florença, que fez uso de formas romanas, organizadas por meio das leis da geometria e das proporções com o intuito de criar espaços harmoniosos e racionais. Brunelleschi inventou a perspectiva linear, com a qual os artistas puderam criar ilusões de espaço nas suas imagens.

Figura 2.1 | Filippo Brunelleschi. Fachada da Duomo Santa Maria del Fiore, 1434. Florença, Itália



Fonte: https://goo.gl/SYTG3v. Acesso em: 8 jun. 2018.

Figura 2.2 | Vista lateral do Duomo com a cúpula e a torre do sinoFlorença, Itália



Fonte: https://goo.gl/UNPiWV>. Acesso em: 8 jun. 2018.

Figura 2.3 | Interior da nave da Duomo

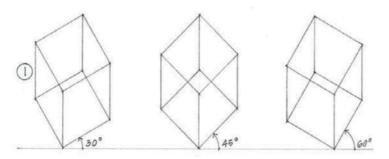


Fonte: iStock. Acesso em: 8 jun. 2018.

Exemplificando

A perspectiva por linhas paralelas (Figura 2.4) é a representação gráfica mais comum entre as representações tridimensionais. As vistas de linhas paralelas exprimem a natureza tridimensional de um objeto ou da relação espacial em uma única imagem.

Figura 2.4 | Perspectiva por linhas paralelas.

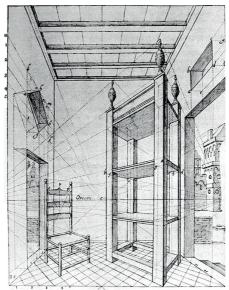


Fonte: Ching (2012, p. 209).

Distinguem-se das perspectivas cônicas (Figura 2.5), pelo efeito pictórico: as retas paralelas, independentemente de suas orientações com referência ao tema, mantêm-se paralelas na vista desenhada e não se convergem em pontos de fuga, como na perspectiva cônica (com ponto de fuga). Por sua vez, a perspectiva com ponto de fuga foi um dos maiores legados do Renascimento. Esse sistema consiste em um procedimento geométrico a partir do qual é possível projetarmos a ilusão de espaço sobre a superfície bidimensional, caracterizandose pelo ponto de fuga ou o ponto para onde convergem qualquer conjunto de linhas. Filippo Brunelleschi, no século XV, demonstrou o método geométrico de perspectiva e, assim, a perspectiva geométrica passou a ser usada pelos artistas na Itália.

Na técnica conhecida como perspectiva atmosférica ou aérea, também usada para criar sensação de profundidade na pintura, é possível perceber uma diminuição gradual da intensidade das cores e do contraste do claro-escuro na paisagem, e tudo o que está ao fundo tende para um matiz uniforme de cinza azulado claro, fundindo-se com o céu, como podemos observar na paisagem ao fundo da pintura de Leonardo da Vinci (Figura 2.6).

Figura 2.5 | Perspectiva cônica



Fonte: https://goo.gl/JiaGGx>. Acesso em: 8 jun. 2018.

Figura 2.6 | Leonardo da Vinci. Mona Lisa. C. 1503-5. Óleo sobre painel. 76x56cm. Museu Louvre, Paris, França



Fonte: https://goo.gl/VJXyEM>. Acesso em: 8 jun. 2018.

A morte de Brunelleschi colocou em evidência Leon Battista Alberti, que foi arquiteto, teórico de arte, escultor, pintor e músico; seu trabalho personificou a concepção renascentista de "homem universal", ou o humanista letrado e hábil para atuar em vários campos de atividades. A partir dos escritos de Vitrúvio, Alberti formulou o tratado de arquitetura "Sobre a arte de construir" (*De re aedificatoria*, em latim), no qual postulou que a forma ideal de edifícios sagrados deveria ser circular ou derivada do círculo (como o quadrado, o hexágono, etc.), pois o círculo, a única forma perfeita, seria a forma adequada para ser a corporificação visível da "proporção divina".

No campo da escultura, é possível destacar artistas como Donatello, Lorenzo Ghiberti, Lucca della Robbia, Antonio del Pollaiuolo, Michelangelo e Verrocchio. Donatello, conhecido como criador da forma escultórica renascentista em Florença, inspirou-se no "naturalismo" das obras da Antiguidade, conferindo movimento e dinamismo, e também se destacou pela "força emocional" de seus trabalhos, o que pode ser percebido nas figuras que o artista esculpiu para os nichos da igreja de *Orsanmichele* (ou "Horta de São Miguel")

e para a Catedral de Florença. Michelangelo, pintor, escultor, poeta e arquiteto, destacou-se na escultura pelas obras Baco (Museu de Bargello, Florença, 1496-1497) e Pietà (Figura 2.8), trabalhando em suas esculturas de modo a explorar o equilíbrio dos membros, dos músculos, das veias, e estudando as poses com cuidado.

Figura 2.7 | Donatello. David, c.1430-32. Bronze. Altura 158cm. Museo Nazionale del Bargello. Florença, Itália



Fonte: https://goo.gl/v3LUAM>. Acesso em: 8 jun. 2018.

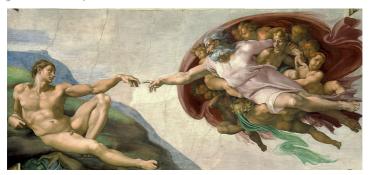
Figura 2.8 | Michelangelo Buonarroti. Pietà. c.1498. Mármore. Altura 174 cm. Basílica de São Pedro, Vaticano



Fonte: https://goo.gl/9JS84B>. Acesso em: 8 jun. 2018.

No campo da pintura, o Renascimento fez grandes contribuições, como a perspectiva, o uso da técnica do *chiaroscuro* (claro-escuro), do *sfumato* (gradientes suaves entre tonalidades), *cangiante* (fusão de cores) e *unione* (*sfumato* que mantém as cores vibrantes), a pintura a óleo, os novos suportes (como a tela e o cavalete), além da geometria e do realismo, destacando-se diversos artistas, tais como, Masaccio (Figura 2.10), Fra Angelico, Paollo Uccello, Piero della Francesca, Botticelli, Leonardo da Vinci, Michelangelo, Rafael, dentre vários outros. Uma das obras primas da pintura renascentista é o afresco feito por Michelangelo para o teto da Capela Sistina no Vaticano entre 1508-1512.

Figura 2.9 | Michelangelo. A Criação do Homem, 1508-1512, Afresco, altura 280cm x Largura 570cm, Capela Sistina, Basílica de São Pedro, Vaticano, Roma



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Creation_of_Adam.jpg. Acesso em 8 jun. 2018.

Michelangelo e Leonardo da Vinci são artistas que se destacaram no Alto Renascimento – o ponto culminante da arte do Renascimento Italiano, entre 1450 e 1527. Leonardo da Vinci, pintor, escultor, arquiteto, poeta, músico, matemático, engenheiro, inventor, anatomista e botânico, é autor de diversas obras artísticas e científicas. Destacou-se pelos seus retratos e pela invenção da técnica do *sfumato*, revelando as potencialidades da pintura a óleo. Seus retratos se caracterizam pelo sorriso enigmático, sombras. Dentre suas obras na pintura, destacam-se o retrato da Mona Lisa (Figura 2.6), a pintura mural da Batalha de Anghiari (Pallazio Vechio, Florença) – que está sendo preservada em cópias feitas por outros artistas e que influenciou diversos pintores de batalhas até o século XIX –, a Virgem e o Menino com Santa Ana e A Última Ceia (1495-1498).

Rafael Sanzio, pintor e arquiteto da escola de Florença, foi influenciado por Leonardo da Vinci e Michelangelo. Dentre suas obras, destacam-se pinturas de retratos, Madonnas, a Sagrada Família, que evidenciam maestria de composição e expressão, assim como no afresco A Escola de Atenas (1510-1511) no Vaticano, uma de suas obras-primas.

Figura 2.10 | Masaccio. A Santíssima Trindade com a Virgem, São João e doadores, c. 1425-28. Afresco, 667x317 cm. Igreja Santa Maria Novella. Florença, Itália



Fonte: https://goo.gl/Exge70. Acesso em: 8 jun. 2018.

Figura 2.11 | Leonardo da Vinci. O Homem Vitruviano, que sintetiza o ideário renascentista humanista e clássico. c. 1487. Pena e tinta sobre papel. 34,3x24,5 cm. Gallerie dell' Accademia. Veneza, Itália



Fonte: https://goo.gl/HhY5QF>. Acesso em: 8 jun. 2018.

Figura 2.12 | Rafael. O Casamento da Virgem. 1504. óleo sobre painel. Pinacoteca di Brera. Milão, Itália



Fonte: https://goo.gl/ehNykJ. Acesso em: 8 jun. 2018.

Os ideais do Renascimento Italiano foram disseminados para vários países da Europa, encontrando vários seguidores, tais como Albrecht Dürer (1471-1528), Lucas van Leyden (ca.1494-1533), Quinten Metsys (1466-1530), Jan van Scorel (1495-1562), entre outros.

Nas habitações e nos palácios das famílias florentinas abastadas, como a família dos Médici, também estavam presentes as formas classicizantes. Nos interiores de tais edifícios estavam presentes mobiliários, pinturas e esculturas relacionadas a temas religiosos e seculares. Haviam várias esculturas com imagens de nus, bustos, pinturas na mitologia grega e temas religiosos, nas quais indivíduos da família apareciam como atores em narrativas sacras, assim como retratos de indivíduos e famílias como doadores em encomendas religiosas e túmulos. A ornamentação dos palácios incluía ainda a pintura de arcas (cassoni) e de painéis circulares (tondi).



A geometria e os conceitos de proporção, equilíbrio, simetria e ritmo formulados por teóricos e artistas do Renascimento estão presentes em nosso dia a dia, nos objetos e nas imagens que consumimos e criamos. Tomando como base a compreensão desses conceitos aqui estudados, reflita sobre eles, identificando sua existência em imagens e objetos artísticos contemporâneos do seu cotidiano.

No século XVI, entre 1525 e 1600, em meio a grandes mudanças econômicas, políticas, culturais e religiosas, que levaram, entre outras coisas, ao Saque de Roma (1527); à Reforma Protestante, liderado por Martin Lutero; à descoberta de Copérnico de que o Sol é o centro do universo, bem como à crise do humanismo, surgiu o Maneirismo como uma expressão máxima da crise de valores e princípios que nortearam a produção artística do Alto Renascimento.

O Maneirismo é o reflexo dessas mudanças, e a nova geração de pintores acreditavam não mais poderem desenvolver o estilo aperfeiçoado por Leonardo, Michelangelo e Rafael, e que as suas composições perfeitas, naturais e realista já não podiam ser superadas e não representavam mais sua época. Assim, eles buscaram novas maneiras de representação, valorizando

as interpretações individuais e a originalidade, o que resultou no rompimento com a academia tradicional, decompondo, distorcendo, alongando e recombinando o repertório das formas clássicas; na presença da multiplicidade de pontos de vista, recurso muito utilizado nas esculturas; na desconsideração da proporcionalidade, da perspectiva e do equilíbrio; na maior liberdade formal na arquitetura; na ênfase dos efeitos subjetivos e na presença de expressões emocionais.

Dentre os artistas do Maneirismo, destacam-se os pintores italianos Giorgio Vasari, Parmigianino, Tintoretto, Paolo Veronnese, El Greco, o escultor Giambologna e o arquiteto Andrea Palladio, entre outros artistas provenientes de diversos países europeus. O Maneirismo é considerado ainda como um momento de transição entre o Alto Renascimento e o Barroco.

O Barroco originou-se em Roma, por volta de 1600. De acordo com Janson (1996), ele está situado num contexto que envolve a Contrarreforma, um movimento de renovação no interior da Igreja Católica, e o Estado centralizado, governado por um autocrata de poderes ilimitados, o que caracteriza o regime do Absolutismo, tendo se disseminado para os países católicos da Europa e da América e, posteriormente, para os países protestantes e algumas regiões do Oriente. Embora tenha compartilhado com o Renascimento o mesmo interesse pela arte na Antiguidade Clássica, apresentou, na interpretação de temas idênticos, uma expressão diferente, uma vez que existia a intenção de influenciar os estados emocionais do observador e de persuadir de forma teatral, sendo útil à Igreja Católica na comunicação do espírito da Contrarreforma.

As manifestações artísticas do Barroco são caracterizadas por imponência de grande riqueza formal, tensão, movimento, fortes contrastes, grande dramaticidade, exuberância, realismo e uma tendência ao decorativo, apresentando contraste ou tensão entre a materialidade e a espiritualidade. A primeira igreja da recémfundada Companhia de Jesus em Roma, a Igreja de Gesù, 1568-1580, com a fachada de Giacomo della Porta (ca.1541-1604), tem sido apontada como marco inicial do Barroco.

Figura 2.13 | Gian Lorenzo Bernini. O Baldaquino da Basílica de São Pedro. Vaticano, Roma, Itália



Fonte: https://goo.gl/Jc69GJ. Acesso em: 11 jun. 2018.

Figura 2.14 | Gian Lorenzo Bernini. O Êxtase de Santa Teresa, 1645-52. Mármore, tamanho natural. Capela Cornaro, Igreja Santa Maria della Vittoria, Roma, Itália



Fonte: https://goo.gl/LGW9Pg. Acesso em: 11 jun. 2018.

Figura 2.15 | Francesco Borromini. Fachada da Igreja San Carlo alle Quattro Fontane, 1638-67. Roma, Itália



Fonte: iStock. Acesso em: 11 jun. 2018.

Na arquitetura, a nova Basílica de São Pedro, em Roma, iniciada no final do século XVI, foi finalizada durante o Barroco, tornando-se o símbolo máximo da ascensão, do renascimento e da vitalidade da Igreja Católica. A arquitetura externa da Basílica, constituída de uma colunata em arco elíptico, e a praça que a circunda foram projetadas por Bernini (Gian Lorenzo Bernini), escultor, arquiteto, pintor e cenógrafo, e evocam a Igreja Católica que a tudo abarca e abraça. O ponto crucial na ornamentação do espaço interior é o Baldaquino (altar central) (Figura 2.13), executado por Bernini. As igrejas barrocas menores destacam-se também pelas formas irregulares e orgânicas, e são munidas das complicadas cúpulas projetadas pelo arquiteto Francesco Borromini (Figura 2.15). Na escultura, destaca-se o "O Êxtase e Santa Teresa" (1647-1652) (Figura 2.14), esculpida por Bernini, que fez uso de corpos alongados, gestos expressivos e expressões simples, mas com muita emocionalidade.

Figura 2.16 | Caravaggio. Vocação de São Mateus, c. 1596-98. Óleo sobre tela. 3,38cmx3,48cm. Capela Contarelli, Igreja de San Luigi dei Francesi. Roma, Itália



Fonte: https://goo.gl/94pNii. Acesso em: 11 jun. 2018.

Figura 2.17 | Diego Velázquez. As Meninas, 1655. Óleo sobre tela. 318x278cm. Museu do Prado. Madri, Espanha



Fonte: https://goo.gl/zgJvvd>. Acesso em: 11 jun. 2018.

O pintor Michelangelo Merisi da Caravaggio, ou Caravaggio como é conhecido (Figura 2.16), tem sido considerado como o pintor mais importante do Barroco, pois trouxe inovações nos temas pictóricos – seu estilo de pintar, por si só, era uma inovação radical no que diz respeito à iluminação teatral – e pela sugestão de movimento imediato. Caravaggio influenciou diversos pintores e teve muitos seguidores na Itália, como a artista Artemisia Gentileschi, na Holanda, Flandres e Espanha, onde foi o pintor da corte de Filipe IV, em Madri.

A partir da Roma Católica, o Barroco foi disseminado pelo mundo, apresentando diversas variações regionais. Além de Caravaggio, destacam-se: Annibale Carracci, Guercino e Pietro de Cortona, Baciccio (Giovanni Battista Gaulli), na Itália; Diego Velázquez, na Espanha; Peter Paul Rubens, Anthony van Dick, em Flandres, entre outros.

Nos Países Baixos, a Holanda protestante, o Barroco manifestouse de modo diferenciado, pois, livre do controle católico, manteve uma tradição que envolvia a liberdade de pensamento, sendo que a burguesia comerciante era a classe mais influente e que patrocinava uma pintura de caráter secular, prevalecendo a criação de pinturas de paisagem, naturezas mortas e de cenas do cotidiano, que se destacaram pela sua unicidade devido ao caráter de interioridade psicológica e intimismo presente nas representações. Nesse contexto, podemos citar os pintores Frans Hals, Rembrandt van Rijn (Figura 2.18), Johannes Vermeer (Figura 2.19), entre outros.

Figura 2.18 | Rembrandt van Rijn. Ronda Noturna, 1642. Óleo sobre tela, 359x438cm. Rijksmuseum, Amsterdã



Fonte: https://goo.gl/HVD553>. Acesso em: 11 jun. 2018.

Figura 2.19 | Johannes Vermeer. A Leiteira, c. 1660. Óleo sobre tela. 45,5x 41cm. Rijksmuseum, Amsterdã



Fonte: https://goo.gl/cWjVnM>. Acesso em: 11 jun. 2018.

Nas grandes monarquias da França e da Inglaterra houve também a disseminação do Barroco, cujas obras de arte se tornaram o símbolo da glória nacional, reforcando o poder e o prestígio das cortes reais. De acordo com Janson (1996), nesses dois países, o Barroco foi dominado pelo classicismo. Na França, por volta de 1640, o Classicismo de Nicolas Poussin dominava o Barroco francês. Esse artista residia e trabalhava em Roma e defendia a representação dos grandes temas da arte, tais como narrativas, batalhas heroicas bem como temas religiosos e da Antiquidade. Na década de 1660, seu estilo passou a ser o modelo para os artistas franceses formados na Academia, fundada em 1648. Nesse período, os artistas franceses estavam a serviço da corte francesa e da glorificação do rei, merecendo destaque, aqui. o grandioso projeto arquitetônico do século: o palácio e os jardins de Versalhes, que evocavam o poder de Luís XIV e refletiam sua filosofia absolutista

Pesquise mais

O Palácio de Versalhes faz parte do Patrimônio da Humanidade pela Unesco há mais de trinta anos e é um dos palácios mais conhecidos mundialmente graças a sua grandiosa arquitetura e aos seus belos jardins, constituindo-se numa parte importante da história da França. Você pode conhecer mais sobre o Palácio de Versalhes fazendo uma visita visual por meio do Google Arts. Disponível em: https://artsandculture.google.com/entity/m080g3?hl=pt-BR>. Acesso em: 11 jun. 2018.

A ornamentação dos espaços interiores de grandes palácios, teatros e igrejas constituiu-se numa das características marcantes do Barroco e se fundamentou na integração e/ou fusão de arquitetura, escultura e pintura de modo a criar espaços ornamentados com pinturas, entalhes e esculturas presentes em colunas, criando, assim, obras de arte "total" e envolventes. A ornamentação foi feita com formas curvas, colunas em espirais, frontispícios com volutas, arcos quebrados, ondulados e multiplicados, cornijas e beirais com a presença de figuras de anjos, santos e animais fabulosos, utilizando materiais preciosos (ouro) e pedras decorativas, como mármores coloridos, ágatas, alabastro e outros. No mobiliário, as formas também se dinamizaram, assumindo grandes dimensões; as camas foram ornamentadas com baldaquinos e cabeceiras monumentais, as grandes bancadas e os armários de palácios e sacristias de igrejas fundiram-se à arquitetura do entorno.



No Barroco, a interpretação de temas idênticos, relacionados à Antiguidade Clássica, possui uma expressão diferente, que busca influenciar os estados emocionais do observador e persuadi-lo de forma teatral. Dessa forma, o Barroco é caracterizado pela imponência, possui grande riqueza formal, tensão e movimento, fortes contrastes, grande dramaticidade, exuberância e realismo com uma tendência ao decorativo, além de manifestarem uma tensão entre o gosto pela materialidade opulenta e as demandas de uma vida espiritual.

Para finalizar, é importante mencionar o Rococó, movimento artístico que surgiu na França, no final do século XVIII até meados do século XVIII, de 1690 até 1770, acompanhando o crescimento do poder da aristocracia, sua principal clientela, e sendo considerado por vários historiadores como uma variação "profana" do Barroco. O termo Rococó, (do francês *rocaille*, que significa concha), está associado a fórmulas de ornamentação de jardins do século XVIII, que envolvem a técnica da incrustação de conchas e pedaços de vidro. As manifestações artísticas provenientes do Rococó fizeram uso de traços que se relacionavam ao uso das *rocailles*, com a introdução de linhas soltas e curvas flexíveis, arabescos com linhas curvas em forma de "c" ou "s", cores suaves, misturando a sinuosidade das linhas com elementos da natureza, como pássaros e pequenos animais, plantas e flores delicadas, o que resultou em formas que se caracterizaram pela leveza e graça.

Em um primeiro momento, entre 1690 e 1730, o Rococó manifestou-se por meio do "estilo regência" com o rompimento da rigidez arquitetônica do estilo Luís XIV, introduzindo curvas flexíveis e linhas mais soltas, uma arte graciosa, intimista e decorativa, expressiva e sentimental.

No período que se estendeu de 1730 a 1770, ocorreu a consolidação do Rococó com o desenvolvimento da ornamentação de interiores integrada ao mobiliário, à tapeçaria, à porcelana e à ourivesaria, usada na remodelação de residências urbanas da aristocracia e alta burguesia de Paris (hôtels). Na arquitetura, até 1760, além dos traços sinuosos e das cores claras, foram empregados os espelhos e as "janelas francesas", ou seja, esquadrias com estruturas quadriculadas, de grandes dimensões em largura e/ ou altura, que propiciavam uma grande entrada de luz natural nos ambientes, sendo que a riqueza da ornamentação dos interiores fazia um contraponto com a simplicidade das fachadas externas dos edifícios. Um exemplo característico da arquitetura e do design de interiores desse estilo pode ser encontrado no Salão Oval da Princesa do Hôtel Soubise de Paris (1738-1740), construído por Germain Boffrand e decorado por Nicolas Pineau. O Rococó está relacionado à cultura da sociabilidade elegante do século XVIII, ao cotidiano dos salões literários e artísticos, que evidenciavam o luxo e o refinamento do corpo e do espírito, a partir dos quais as Artes estiveram associadas aos valores de prazer e divertimento.

A pintura, quando integrada à arquitetura e escultura na ornamentação de espaços interiores, foi realizada a partir de temáticas variadas, que envolveram, por um lado, o modo de vida e a concepção do mundo das elites europeias, e, por outro, destinaram-se à ornamentação de igrejas e palácios como meio de glorificação da fé e do poder civil.

Dentre os diversos pintores, destacam-se François Boucher, Jean-Honoré Fragonard, Jean-Marc Nattier, Jean-Antoine Watteau, Jean-Baptiste Simeón Chardin, Canaletto, Giovanni Battista Tiepolo e Francesco Guardi. Na escultura, houve a produção de esculturas decorativas e ornamentais, chegando a cobrir todas as estruturas e superfícies arquitetônicas, bem como estatuas de pequeno porte para compor os espaços interiores, com pequenos objetos, sem função utilitária (bibelôs, bustos, estatuetas religiosas, composições mitológicas e alegóricas em madeira, argila, gesso, ouro, prata e porcelana (biscuit), material popularizado no período para a produção de pequenas esculturas. Dentre os escultores, destacam-se Jean-Antoine Houdon, Johann Michael Feichtmayr, Ignaz Günther, Étienne Maurice Falconet e Antonio Corradini.

No mobiliário, houve o desenvolvimento do estilo Luís XV durante o reinado de Luís XV, que foi influenciado pelo desenho de linhas fluídas e graciosas do Rococó com motivos florais, estilo que foi reproduzido durante um longo tempo.

O estilo Rococó foi disseminado pela Europa e se internacionalizou rapidamente pela Europa Central, Espanha e Portugal, adaptando-se a contextos de regiões e países muito diversos, como na região da Baviera (Alemanha).

Sem medo de errar

A compreensão e aplicação de conhecimentos de história da Arte e do Design é fundamental para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que geram os conceitos que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores.

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar todas as referências – artistas e obras – citadas nesta seção, montando uma cronologia ou uma ordem cronológica para realizar o ensaio fotográfico,

fotografando os interiores de modo organizado. Utilize também as sugestões dos quadros "Exemplificando" e "Pesquise Mais", bem como as referências bibliográficas desta seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem as principais características estético-formais do Barroco em suas várias manifestações.

Além da seleção das imagens, a apresentação da sua pesquisa requer atenção, dedicação e cuidado, pois ela é importante e essencial para fornecer as bases conceituais do projeto de expografia que será desenvolvido. Uma ideia interessante é fazer a sua apresentação sob a forma de um painel síntese com citações e referências visuais e desenhos que esquematizem a concepção estético-formal dos interiores e objetos selecionados, procurando evidenciar as possíveis comparações, ou seja, os "diálogos" entre eles.

Mãos à obra!

Faça valer a pena

1. Texto-base:		
0	_foi um movimento cultural, científi	co e artístico, que
ocorreu	, inicialmente na	_, e se caracterizou
pelo	, ou seja, centrada	, colocando o ser
humano	.	

Assinale a alternativa que contém os termos que preenchem CORRETAMENTE as lacunas do texto acima.

- a) Renascimento, no final do século XVII, Itália, antropocentrismo, em Deus, no centro do universo.
- b) Renascimento, entre meados do século XIV e o fim do século XVI, Itália, antropocentrismo, no homem, no centro do universo.
- c) Renascimento, no século XVI, França, teocentrismo, no homem, como fundamento de toda a ordem do mundo.
- d) Barroco, entre o final do século XVI e meados do século XVIII, na Espanha, racionalismo, no homem, no centro do universo.
- e) Barroco, entre meados do século XIV e o fim do século XVI, Itália, teocentrismo, em Deus, como fundamento de toda a ordem do mundo.

2. Leia atentamente o texto abaixo:



Barroco é o termo que vem sendo utilizado há guase um século pelos historiadores da arte [...] seu significado original – irregular, contorcido, grotesco" – está hoje em grande parte esquecido. Há também um consenso geral quanto ao fato do novo estilo ter-se originado em Roma, por volta de 1600. O que continua sendo uma guestão contraditória é o impulso que o teria originado. [...] temse alegado que o estilo barroco exprime o espírito da Contra-Reforma; no entanto, por volta de 1600, a Contra-Reforma [...] já concluíra seu trabalho; o Protestantismo estava na defensiva, e nenhum dos lados tinha mais o poder de perturbar o novo equilíbrio. [...] além disso, o novo estilo difundiu-se tão rapidamente pelo Norte protestante, que devemos ter o cuidado de não enfatizar em excesso o seu aspecto de Contra-Reforma. Igualmente questionável é a afirmação de que o Barroco é o "estilo do Absolutismo", ao refletir o Estado centralizado, governado por um autocrata de poderes ilimitados. Embora o Absolutismo tenha chegado à França do final do século XVII, já estava em formação desde a década de 1520. Além do mais, a arte barroca floresceu na Holanda burguesa tanto quanto nas monarquias absolutistas, e o estilo oficialmente patrocinado por Luís XIV era uma espécie de Barroco acentuadamente comedido e classicista. Encontramos as mesmas dificuldades se tentarmos estabelecer uma relação entre a arte barroca e a ciência e filosofia do período. [...] A arte barroca, então, não foi simplesmente o resultado de uma evolução religiosa, política ou intelectual. Naturalmente as conexões entre todos esses aspectos existem, mas ainda não chegamos a compreendê-las plenamente. (JANSON, 1996, p.250)

Considerando o texto a respeito do Barroco, é CORRETO afirmar que:

- a) O significado atual do Barroco é similar ao significado original associado a ele, pois resulta da expressão do espírito da Contrarreforma.
- b) A Contrarreforma, apenas, não pode explicar o Barroco e deve estar associada ao "estilo do Absolutismo", que o tornou uma expressão artística relacionada ao "irregular, contorcido, grotesco".
- c) Existe uma conjunção de diversos fatores que podem explicar a expressão artística do Barroco, a saber: a Contrarreforma, o "estilo do Absolutismo",

as questões associadas ao desenvolvimento da ciência e filosofia.

- d) O Barroco não se refere mais ao significado de "irregular, contorcido e grotesco", a ele atribuído anteriormente, pois resulta do desenvolvimento da filosofia e da ciência do período em que ocorreu.
- e) Nenhum dos fatores elencados a Contrarreforma, o "estilo do Absolutismo", o desenvolvimento da filosofia e da ciência pode explicar a expressão artística do Barroco, pois ela resulta da influência do Protestantismo, uma vez que o Barroco se difundiu rapidamente no Norte protestante da Europa.

3.

Figura 2.20 | Leonardo da Vinci. A Última Ceia, 1495-98. Afresco. 460x880cm. Convento de Santa Maria delle Grazie (refeitório), Milão, Itália



Fonte: https://goo.gl/jSTzKa>. Acesso em: 11 jun. 2018.

Figura 2.21 | Tintoretto. A Última Ceia, 1591-94. Óleo sobre tela. 365x568cm. Igreja San Giorgio Maggiore. Veneza, Itália



Fonte: https://goo.gl/B9H9Bq>. Acesso em: 11 jun. 2018.

Observe essas características:

- 1. Linear, valorização do contorno e da linha.
- 2. Dramaticidade na utilização da perspectiva e dos efeitos da luz.
- 3. Sucessão de planos distintos e bem ordenados.
- 4. Centralidade, frontalidade e simetria.
- 5. Assimetria e predomínio da diagonal.
- 6. O olho não vê em linhas, mas em massa. Objetos e formas são manchas.
- 7. Composição voltada para os efeitos de profundidade, atém-se a um motivo principal, ao qual subordina tudo.

Ao observar as Figuras 2.20 e 2.21 e relacioná-las aos critérios acima listados, é CORRETO afirmar que:

- a) A Figura 2.20 é uma representação do Renascimento, pois está diretamente relacionada aos tópicos 1, 3 e 4, enquanto a Figura 2.21 apresenta uma representação da mesma cena e é caracterizada pelos tópicos 2, 5, 6 e 7, sendo precursora do Barroco.
- b) A figura 2.20, proveniente do Barroco, é caracterizada por 1, 2, 4 e 6; e a figura 2.21, do Renascimento, pode ser descrita por meio dos tópicos 3, 5 e 7.
- c) Tanto a Figura 2.20 como a Figura 2.21 é uma representação proveniente do Renascimento e tem como base os tópicos1, 2 e 7.
- d) Ambas as figuras são pertencentes ao período Barroco e podem ser descritas por meio dos tópicos 2, 3 e 7.
- e) As duas figuras possuem características associadas a todos os critérios arrolados acima

Seção 2.2

Arte no século XIX

Diálogo aberto

Na seção anterior, estudamos a trajetória da arte e do design no que comumente é denominado Idade Moderna, ou seja, a partir do período que se estende do século XV até o século XVIII, no qual se deu o Renascimento, o Maneirismo, o Barroco e o Rococó. Vamos dar continuidade aos estudos, abordando nesta seção as principais manifestações artísticas ocorridas a partir de meados do século XVIII e no século XIX, como o Neoclassicismo, Romantismo, Realismo, Impressionismo e os Pré-Rafaelitas, Pós-Impressionismo, o Simbolismo e também o advento da fotografia.

Os conhecimentos abordados nesta seção são muito importantes para a formação de seu repertório dentro da formação profissional escolhida, sendo aplicáveis e aplicados em muitos contextos, muitas pesquisas e problematizações, que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Você vai participar de uma mostra intitulada "Arte e Design no Cenário Urbano do Século XIX", a qual deve refletir a História das Artes Visuais no período que compreende a segunda metade do século XIX. Cabe a você pesquisar e organizar um conjunto de imagens de interiores e de objetos que refletem a vida e o cotidiano das pessoas que viveram na cidade de Paris nesse período. Cabe a você também criar uma sala temática inspirada em uma das principais obras dos pintores impressionistas que estarão expostas em um espaço contíguo à sala que você irá propor. Quais imagens de interiores e de objetos você selecionaria para apresentar o período em questão? Como você imagina a sala temática "impressionista" que irá propor baseado em uma obra de um pintor do Impressionismo?

Bons estudos!

Não pode faltar

A partir da segunda metade do século XVIII, a cultura ocidental ingressou no que denominamos Idade Contemporânea (ou Contemporaneidade), um período marcado por novos valores filosóficos e políticos, mudanças nas condições socioeconômicas e novas teorias científicas. Os Estados Unidos e a França foram o palco de revoluções políticas importantes: a Revolução da Independência Americana (Estados Unidos, 1776) e a Revolução Francesa (França, 1789). As ideias filosóficas pautadas pelo Iluminismo, que defendia a razão e o desenvolvimento da técnica como garantia de progresso da civilização, propiciaram reforma agrária, descobertas científicas e tecnológicas, o que, por sua vez, deu origem à Revolução Industrial na Inglaterra, na década de 1780, segundo o historiador Eric Hobsbawm, que depois foi disseminada para toda civilização ocidental.

Com as revoluções, o poder migrou das monarquias hereditárias e centralizadoras para a mão dos cidadãos e houve o florescimento de uma sociedade civil com a ascensão de uma classe média endinheirada, apreciadora do luxo e das obras de arte.

Nesse contexto, as manifestações no campo das artes são o reflexo dessas mudanças e revoluções, que geraram o aparecimento do Neoclassicismo, um movimento artístico que enfatizou a importância da racionalidade e da lógica na arte, fazendo uso, frequentemente, de temáticas inspiradas em narrativas romanas e gregas da Antiguidade para representar eventos históricos do período em questão. O Neoclassicismo tem como fonte inspiradora as descobertas arqueológicas da época, em especial as de Herculano e de Pompéia, que reacenderam o interesse dos acadêmicos e dos artistas pela estética da Antiguidade, sendo que a concepção de arte greco-romana, adotada pelo Neoclassicismo, foi associada à democracia em contraposição ao Barroco, considerado uma arte ligada à Roma dos Papas e à realeza francesa.

O Neoclassicismo surgiu como um movimento historicizante, ou seja, constituiu-se a partir da história, literatura e mitologia antigas como fonte de inspiração principal para os artistas, sendo uma reação contra a dramaticidade presente no Barroco e o "decorativismo" no Rococó.

Na arquitetura, esse movimento foi caracterizado pelo uso de formas regulares, geométricas e simétricas, pela monumentalidade de escala, pelo emprego de cúpulas e elementos estruturais com formas clássicas, pórticos colunados, frontões triangulares, sistemas construtivos simples, por espaços internos organizados simetricamente e com grande racionalidade, pela decoração de caráter estrutural, pintura mural e relevo em estuque, além do uso de materiais nobres, como pedra, mármore, granito e madeiras nos acabamentos da edificação.

Na arquitetura e no design de interiores, destacam-se os trabalhos dos arquitetos franceses Jacques-Germain Soufflot (Figura 2.22), Marie-Joseph Peyre e Claude-Nicolas Ledoux; os trabalhos dos arquitetos ingleses Lord Burlington e William Kent, baseados no tratado de Colen Campbell denominado *Vitruvius Britannicus* (1715, 1717 e 1725), que defendia uma arquitetura britânica baseada na Antiguidade e nas *villas* de Andrea Palladio; os trabalhos do arquiteto e designer escocês Robert Adam (Figura 2.23) e o trabalho do arquiteto Thomas Jefferson, que realizou o Monticello, um palácio situado em Charlottesville, na Virgínia (Estados Unidos), de inspiração neopalladiana.

Figura 2.22 | Jacques-Germain Soufflot. Visão panorâmica do interior do Panteão de Paris. 1755-92. França



Fonte: https://goo.gl/2v67zh. Acesso em: 15 jun. 2018.

Figura 2.23 | Robert Adam. Visão do interior da biblioteca da Kenwood House. 1767-1769. Londres, Inglaterra



Fonte: <https://goo.gl/thHcMX>. Acesso em: 15 jun. 2018.

A Revolução Francesa, a ascensão da burguesia e o início da Revolução Industrial mudaram o valor da arte e a posição dos artistas na sociedade, que passaram a responder às demandas sociais e econômicas. Nessa época, foram construídos diversos edifícios públicos, como escolas, hospitais, museus, mercados, cárceres, entre outros, e o traçado das cidades passou a ser repensado de forma racional, surgindo o urbanismo, nova ciência que envolve o planejamento e o desenho do traçado urbano das cidades. Tal racionalização dos espaços foi fortemente defendida por arquitetos como Étienne-Louis Boullée e Claude-Nicolas Ledoux. De acordo com o historiador Giulio Carlo Argan (2010), os ideais do Neoclassicismo foram disseminados para toda a Europa: todas as nações e cidades têm uma fase neoclássica, que surgiu com o intuito de realizar reformas e de um planejamento racional de acordo com as transformações sociais, econômicas e políticas da época.

A geometria austera e a monumentalidade de escala também estiveram presentes na pintura e na escultura neoclássicas. Na pintura, obras como a de Jean-Baptiste Greuze, intitulada "A Noiva da Aldeia", enfatizam o "evangelho social do Iluminismo", no qual o pobre é cheio de virtude natural e sentimento sincero em contraposição à falsa moral da aristocracia (JANSON, 1996). A pintura neoclássica atingiu seu apogeu com as pinturas de história, com fundo moralista, destacandose as obras do pintor da Revolução Francesa e de Napoleão Bonaparte, Jacques-Louis David – pintor oficial do regime – cujas obras, como "O Juramento dos Horácios" (Figura 2.24), apresentam uma composição

com equilíbrio e precisão das formas, mas dramática e, ao mesmo tempo, dotada de ideais de justiça e civismo, exemplificando os ideais artísticos do Neoclassicismo. Na pintura americana, destacaram-se Benjamin West (Figura 2.25) e John Singleton Copley, cujas obras a respeito de eventos históricos possuem formas convincentes e representação rigorosa de trajes e cenários.

A escultura segue padrões similares à pintura e arquitetura, mas é menos ousada que as duas, destacando-se as obras de Antonio Canova (Figura 2.26), Bertel Thorvaldsen e John Flaxman.

Figura 2.24 | Jacques-Louis David. O Juramento dos Horácios, 1784. Óleo sobre tela, 3,30x 4,25 m. Louvre, Paris



Fonte: Fonte: Fonte: 15">Fonte: Fonte: 1

Figura 2.25 | Benjamin West. A Morte do General Wolfe, 1770. Óleo sobre tela. 151x2.13 m. Galería Nacional do Canadá. Ottawa



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Benjamin_West_005.jpg>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Figura 2.26 | Antônio Canova. Perseu com a Cabeça da Medusa, 1800. Mármore. Museu Vaticano. Vaticano



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Perseus_Canova_Pio-Clementino_Inv969_n2.jpg. Acesso em: 15 jun. 2018.

O século XVIII foi marcado pelo predomínio e pela defesa da técnica e da necessidade do projeto, do desenho, do planejamento na execução da obra de arquitetura, da tela de pintura ou até mesmo da escultura. A isto, estava relacionado o ensino formal da arte por meio de regras comunicáveis, o que se efetivou nas academias de arte, valorizadas como local de formação do artista. Estas surgiram no Renascimento Italiano, sendo a primeira academia de arte, propriamente dita, a Academia de Desenho de Florença, criada em 1562, por Giorgio Vasari, e marcaram uma mudança radical no status do artista, que passa a ser considerado não mais um artesão das guildas ou corporações de ofícios, mas um teórico e intelectual. As academias passaram a garantir a formação acadêmica dos artistas: a formação científica (geometria, anatomia e perspectiva) e a humanística (história e filosofia), abolindo a concepção da arte como artesanato, cultivando a ideia da genialidade baseada no talento e na inspiração.

No século XVII, em 1648, a partir de exemplos italianos e influenciado por pintores franceses, o rei Luís XIV fundou a Academia Real de Pintura e Escultura (Académie Royale de Peinture et Sculpture), que foi dirigida pelo estadista Jean-Baptiste Colbert e pelo pintor e teórico de arte

Charles Le Brun. Colbert e Le Brun colocaram em evidência as práticas associadas às "belas-artes" e à arte acadêmica na França. A partir do século XVIII, as academias se espalharam por diversos países da Europa, como Alemanha, Espanha, Inglaterra, entre outros.



Assimile

O século XVIII foi o período áureo das academias – filosóficas, científicas e literárias – que disseminaram uma cultura laica, enciclopédica, universal e relacionada à revolução política, sendo um momento em que a arte se destacou pelo seu papel social e as instituições artísticas passaram a receber o apoio crescente do Estado.

Durante a primeira metade do século XIX, um clima de instabilidade foi disseminado por toda a Europa, causado pela crescente urbanização, industrialização, pelas guerras napoleônicas, e pelo crescimento da burguesia e do proletariado nas cidades, as quais abrigavam muitos migrantes em busca de trabalho, desenraizados de sua terra, alojados precariamente e em condições de trabalho opressivas. Esse contexto foi considerado como a decadência do Iluminismo por diversos intelectuais e artistas da época, e os valores da razão, da lógica, do empirismo e da ciência foram rejeitados em prol de "valores mais altos", como o mundo dos sentidos e a imaginação individual, a valorização da emoção subjetiva, a intuição e o desejo de retorno à natureza, por esta ser ilimitada, selvagem, sublime, pitoresca e estar em eterna mudança.

(...) Desta forma, assistiu-se no início do século XIX ao desabrochar de estilos com características nacionais próprias, que se reúnem sob o termo "Romantismo". Os românticos alemães, cujos quadros se caracterizam pela dor metafisica, solidão e nostalgia da natureza, deram início a este movimento. Mais tarde, também se desenvolveram tendências românticas na pintura inglesa e francesa. (KRAUSE, 2001. p. 56)



No campo da arquitetura, após 1800, o Romantismo fez uso, frequentemente, do estilo Neogótico, muito encontrado na Inglaterra, na França e na Alemanha em função do sentimento nacionalista, fortalecido

pelas guerras napoleônicas. Dentre os edifícios do Neogótico, destacase o Parlamento de Londres (Figura 2.27), destruído por um incêndio em 1834, reconstruído pelos arquitetos Charles Barry e A.N. Welby Pugin, e que apresenta uma "mistura" que consiste numa simetria repetitiva no corpo principal da estrutura juntamente a uma irregularidade inusitada em sua silhueta. Na França, houve o revivalismo clássico definido por Napoleão Bonaparte, que encomendou diversas construções no estilo romano para reforçar sua imagem imperial, como o Arco do Triunfo; a Coluna de bronze da *Place Vendôme* e o "Templo da Glória", hoje conhecido como igreja de Maria Madalena (na *Place de la Madeleine*), em homenagem aos soldados franceses, e concebido a partir de um templo romano coríntio denominado *Maison Carrée*.

A influência de Napoleão também ocorreu no design de interiores e de mobiliário com a criação do estilo Império. Um dos exemplos desse estilo é o quarto de cama projetado para Josephine Bonaparte por Charles Percier e Pierre-François Fontaine, no *Château de Malmaison* (Figura 2.28), nos arredores de Paris. O recinto possui uma cama ornamentada com cisnes e cornucópias de inspiração romana, já o dossel é similar a uma tenda militar e tem na parte superior uma águia imperial. O lavatório em tripé está associado estilisticamente às descobertas em Herculano e em Pompéia, mas as esfinges que o sustentam são egípcias e a decoração da taça possivelmente é grega. Há grande variedade de materiais empregados, mas a sala não parece sobrecarregada, sendo antes séria e imponente em função das tonalidades empregadas, do peso dos objetos, e da geometria do conjunto como um todo.

Figura 2.27 | Sir Charles Barry e A.W. N. Welby Pugin. Parlamento, Londres, Inglaterra. A construção foi iniciada em 1836



Fonte: iStock.

Figura 2.28 | François-Honoré Jacob Desmalter. Quarto da Imperatriz Joséphine de Bonaparte, 1810. Château de Malmaison, Rueil-Mailmaison, França



Fonte:fonte://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ch%C3%A2teau_de_Malmaison_-_Appartement_de_Jos%C3%A9phine_001.jpg>. Acesso em: 15 jun. 2018.

A partir de meados do século XIX e até seu final, a arquitetura do Romantismo retomou os princípios estilísticos do Renascimento e do Barroco, o que refletiu o gosto daqueles que se tornaram ricos e poderosos com a Revolução Industrial e se consideravam os herdeiros da velha aristocracia, preferindo os estilos pré-revolucionários ao Clássico e ao Gótico. Nesse contexto, um dos edifícios que se destaca é o do Museu da Ópera de Paris (1861-1874), de Charles Garnier, no qual o caráter neobarroco está relacionado à ornamentação e escultura, antes que de sua arquitetura, como mostra o modelo em gesso da obra "A Dança", de Jean-Baptiste Carpeaux, feita para o Museu da Ópera de Paris. Conforme Janson (1996), a escultura, em 1830, antes do revivalismo do neobarroco na arquitetura, já apresentava aspectos ligados ao "emocionalismo" e à "teatralidade" do Barroco, como pode ser visto na obra "La Marseillaise", de François Rude no Arco do Triunfo, em Paris, mas poucas são as obras escultóricas memoráveis.

Figura 2.29 | Jean-Auguste Dominique Ingres. Odalisca, 1814. Óleo sobre tela. 89x162 cm. Louvre, Paris



Fonte: https://goo.gl/PzZpgf>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Figura 2.30 | Eugène Delacroix. A Liberdade guiando o povo, 1830. Óleo sobre tela. 2,12x 1,44 m. Louvre, Paris



Fonte: https://goo.gl/zKJ84e>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Figura 2.31 | Francisco de Goya. Três de Maio de 1808. 1814-15. Óleo sobre tela. 2,6x3,4 m. Museu do Prado. Madri, Espanha



Fonte: <https://goo.gl/kjTK46>. Acesso em: 15 jun. 2018.

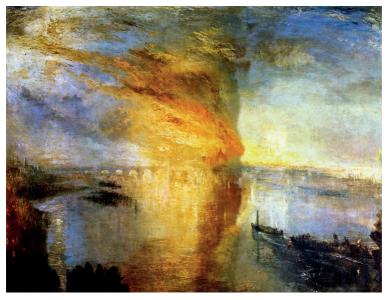
Nas artes visuais, a maior realização do Romantismo ocorreu no campo da pintura, que esteve intrinsicamente relacionada à literatura da época. Na França, destacou-se Jean-Auguste Ingres (Figura 2.29), discípulo de Jacques-Louis David, que, apesar de retomar alguns princípios do Neoclassicismo, tal como a beleza ideal, pintava a partir de temáticas frequentemente românticas, escolhendo personagens tão exóticos como as odaliscas. Mas foi o Romantismo pictórico que predominou no período, caracterizado pelo uso da cor e de pincelada fortes, com grande dinamismo, como as encontradas nas pinturas sobre as guerras napoleônicas de Antoine-Jean Gros, Théodore Géricault e Eugène Delacroix (Figura 2.30), que foi o pintor mais representativo desse movimento. Na Espanha, destacase o pintor Francisco de Goya (Figura 2.31), cuja pintura de retratos e de quadros de eventos históricos apresenta grande intensidade emocional e dramaticidade, representando experiências amargas, a desumanidade da civilização da época e as dúvidas a respeito da vida após a morte. Na Inglaterra, uma temática popular foi a da paisagem, apercebida como um campo de forças universais ou do divino, como nas obras do pintor John Constable (Figura. 2.32), ou, em contraste, a "paisagem sublime", concebida com um sentido de infinitude nas obras de Joseph Mallord William Turner (Figura 2.33).

Figura 2.32 | John Constable. A catedral de Salisbury Vista dos Prados.1824-34. Óleo sobre tela, 151,8x189,9 cm. National Gallery, Londres, Inglaterra



Fonte: https://goo.gl/67WWJU. Acesso em: 8 maio 2018.

Figura 2.33 | J. M. W. Turner. O incêndio no Parlamento, 1835. Óleo sobre tela, 92,7 cm \times 123 cm. Cleveland Museum of Art, Cleveland, Estados Unidos.



Fonte: https://goo.gl/kCLJ4j. Acesso em: 8 maio 2018.

A partir da década de 1840, emergiu uma nova mentalidade que valorizou as ideias baseadas no universo físico, no empirismo e na ciência, que construíram o conhecimento por meio de blocos organizados de fatos concretos, não de sentimentos. Tal mentalidade ficou conhecida por Positivismo, termo cunhado por Auguste Comte, filósofo que escreveu a obra "Filosofia Positiva", na qual defendia o conceito de "progresso social" fundamentado em fatos observáveis e em ideias verificáveis, ou seia, numa abordagem científica da sociedade, o que gerou a Sociologia. A sociologia de Comte esteve associada aos chamados physiologies, panfletos populares publicados entre as décadas de 1830 e 1840, que analisavam, em breves ensaios, diversos nichos da sociedade francesa, dividida por profissões e categorias específicas, tais como o advogado, a freira, a mulher de trinta anos, o jardineiro suburbano, entre outras. Na política, essa visão materialista e pragmatista recebeu o nome de "política da realidade" (Realpolitik); na religião, trouxe a renovação do ceticismo ou descrença setecentista; no campo das artes, resultou num movimento artístico denominado de Realismo

No Realismo, os artistas evitaram os delírios da fantasia, o exotismo, a idealização da vida e as emoções. (...) "O artista moderno deve confiar em sua experiência direta; deve ser um realista." (JANSON, 1996. p. 328). Na arquitetura, os profissionais da área buscaram soluções para atender às demandas urbanas criadas pela industrialização: as cidades necessitavam de planejamento urbano, de fábricas, estações ferroviárias, armazéns, lojas, bibliotecas, escolas, hospitais e moradias, tanto para os operários como para a nova burguesia. Na escultura e na pintura, os artistas, além de terem sido inovadores, uma vez que fizeram declarações socialmente ousadas com seus trabalhos, procuraram por temáticas sociais que representassem cenas da vida moderna, os problemas e costumes das classes média e baixa, o cotidiano da vida rural, a pobreza urbana, os hábitos da classe média e dos novos ricos na vida metropolitana. No campo da pintura, destacam-se os pintores Gustave Coubert (Figura 2.34), Jean-François Millet, Honoré Daumier, que registraram as profundas transformações sociais francesas da época, e Rosa Bonheur, que se fundamentou na observação científica da anatomia e do movimento, representando cenas do mundo animal.

Figura 2.34 | Gustave Courbet. Os Quebradores de Pedra. 1849. Óleo sobre tela, 1,60x2,59 m. Antiga Galeria de Arte do Estado, Dresden, Alemanha



Fonte: https://goo.gl/LNrDey>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Figura 2.35 | Edouard Manet. Almoço na Relva. 1863. Óleo sobre tela, 2,13x2,69 m. Museu d'Orsay



Fonte: . Acesso em: 15 jun. 2018.

Figura 2.36 | Edouard Manet. O Tocador de Pífaro, 1866. Óleo sobre tela, 1,60x0,97 m. Museu d'Orsay, Paris, França



Fonte: https://goo.gl/pBUhFM>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Os pintores do Realismo rejeitaram as convenções acadêmicas do Neoclassicismo e do Romantismo, e essa "independência" constituiu-se num exemplo importante para os artistas posteriores, tais como os ligados aos movimentos do Impressionismo e do Cubismo. A obra "Almoço na Relva" (Le Déjeuner sur l'Herbe), do pintor francês Edouard Manet (Figura 2.35), chocou o público da época e foi rejeitada pelo júri do Salon de 1863, levando o artista a expor sua obra no Salão dos Rejeitados (Salon des refusés) no mesmo ano. Nessa obra, o artista fez uma justaposição de figuras nuas e vestidas num cenário ao ar livre, tais como os mestres do Renascimento frequentemente o faziam; entretanto, do ponto de vista da pintura acadêmica, as características da composição visual e o "artificialismo" das figuras não representavam um fato plausível, uma "cena real". Mas de acordo com Janson (1996), o artista não só denunciou ou desmascarou o erotismo disfarçado em que a tradição do nu clássico havia desembocado, como também fez de sua obra um manifesto de liberdade artística, afirmando que é dado ao pintor a liberdade de combinar os elementos visuais da melhor forma que lhe aprouver, sendo que as pinceladas e as camadas de tinta, antes de representarem coisas externas, representam a si mesmas, e são a primeira realidade do artista. Três anos depois da obra citada, Manet realizou a pintura denominada "O Tocador de Pífaro" (*Le joueur de fifre*) (Figura 2.36), que, se tomarmos como referência os princípios da pintura acadêmica, a obra citada se caracteriza por uma representação sem sombras, quase nenhum modelado e nenhuma profundidade, parecendo tridimensional em função do contorno que representa as formas. Tais características fazem da obra uma superfície plana com manchas de cor; a tela não é mais uma "janela", é preciso olhar para ela e não através dela.



Reflita

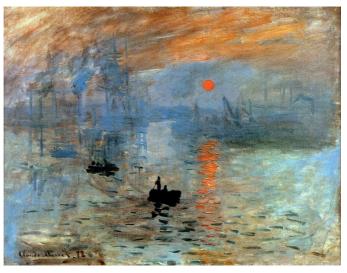
Na última grande obra prima realista de Manet, intitulada "Um Bar no Folie-Bergère" (1881-1882), há um novo colorido, grandes referências e significados ocultos, que são características ou qualidades geralmente ausentes em pinturas do Realismo ou do Impressionismo. A maior parte da cena está contida no espelho, uma superfície lisa como uma tela, que apresenta uma ilusão. Reflita sobre a imagem dessa pintura, comparando o que pode ser visto no espelho e fora dele, descrevendo os possíveis significados existentes na pintura. Para vê-la, acesse o link: ">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at_the_Folies-Berg%C3%A8re.jpg>">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Edouard_Manet%2C_A_Bar_at

O trabalho de Manet foi o precursor do Impressionismo, que surgiu na pintura francesa no final do século XIX, num momento designado como Belle Époque (Bela Época), uma época marcada por grandes transformações culturais, paz entre os países europeus e inovações/invenções que trouxeram diversas facilidades para a vida cotidiana em todos os níveis sociais. O desenvolvimento dos meios de comunicação e transporte incentivou o surgimento de uma cultura urbana de divertimento vivenciada por meio

dos cabarés, do *cancan*, da fotografia, do cinema e de novas possibilidades nas artes como um todo.

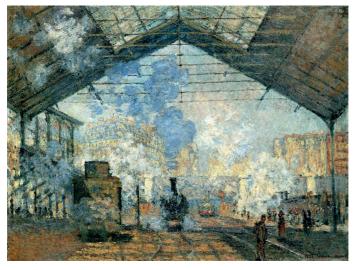
O movimento foi denominado Impressionismo, em 1874, após uma crítica hostil à obra "Impressão: Nascer do Sol" (Figura 2.37), de Claude Monet, que adotou o conceito de Manet e o aplicou em paisagens ao ar livre. A obra de Monet foi apresentada na exposição de um coletivo de artistas chamado Societé Anonyme des Artistes (Artistas S.A.). O crítico, pintor e escritor Louis Leroy, assim como o público em geral, considerou as pinturas como inacabadas, apenas esboçadas, como se fossem apenas "impressões". A palavra "impressão" já havia sido empregada por Manet e Degas ao descreverem o caráter vago de suas telas, e assim como eles, os impressionistas registraram as transformações na sociedade francesa (Paris tornava-se uma cidade burguesa), mas estavam mais interessados na representação de paisagens e nas diferentes facetas da vida na cidade (Figuras 2.38 e 2.39); trabalhavam ao ar livre, onde registravam a paisagem e as condições atmosféricas dadas no momento de sua pintura; pintavam a luz colorida refletida dos objetos, pintavam o que viam, não o que "sabiam" que estava lá.

Figura 2.37 | Claude Monet. Impressão: Nascer do Sol, 1872. Óleo sobre tela. 48×63cm. Musée Marmottan Monet. Paris



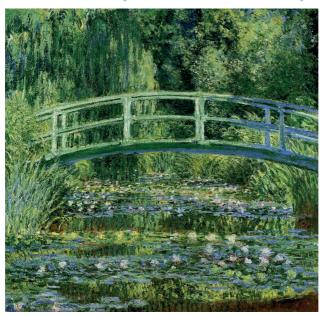
Fonte: <https://goo.gl/whkyh4>. Acesso em: 18 jun. 2018.

Figura 2.38 | Claude Monet. Estação Saint-Lazare. 1877. Óleo sobre tela. Musée d'Orsay. Paris



Fonte: https://goo.gl/m4NqP4. Acesso em: 18 jun. 2018.

Figura 2.39 | Claude Monet. Nenúfares e ponte japonesa. 1899. Óleo sobre tela. 89,7x 90,5cm. Princeton University Art Museum. Princeton, New Jersey, EUA



Fonte: https://goo.gl/9w6T10. Acesso em: 18 jun. 2018.

Dessa forma, a pintura impressionista caracterizou-se por uma representação que procurava captar o momento; as figuras não tinham contornos nítidos, mas se constituíam a partir de manchas de cor; as cores e tonalidades eram obtidas por meio de pequenas pinceladas, colocadas uma ao lado da outra, combinadas no olho do observador que contempla a tela, ou seja, as cores resultavam da mistura óptica e não técnica (ou de pigmentos); as sombras eram luminosas e coloridas e o preto nunca era usado numa pintura impressionista "pura". Os impressionistas fizeram uso dos efeitos ópticos descobertos pela fotografia e, posteriormente, da pintura pontilhista, iniciada por Georges Seurat. Dentre os pintores impressionistas, destacam-se Claude Monet, Alfred Sisley, Camille Pissarro, Auguste Renoir, Berthe Morisot e Mary Cassatt, que buscaram a observação cuidadosa da realidade, representando cenas com as impressões do momento, com espontaneidade, luz e cor.

Figura 2.40 | Alfred Sisley. Vista do Canal de Saint-Martin, 1870. Óleo sobre tela, 50×65 cm. Museu d'Orsay, Paris



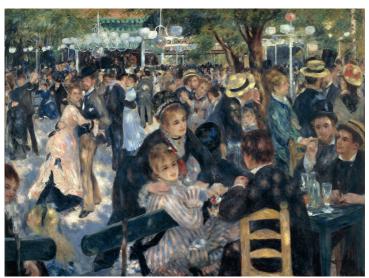
Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sisley,_St_Martin_Canal_1870.jpg. Acesso em: 15 maio 2018.

Figura 2.41 | Camille Pissarro, *Boulevard Montmartre in Paris*, 1897. Óleo sobre tela, 74×92,8 cm, Museu Hermitage, Saint Petersburg (Leningrado), Rússia



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pissarro,_Camille_-_Boulevard_Monmartre_in_Paris.jpg. Acesso em: 15 maio 2018.

Figura 2.42 | Pierre-Auguste Renoir, *Baile no Moulin de la Galette*, 1876. Óleo sobre tela, 175x131 cm. Museu d'Orsay, Paris, França



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pierre-Auguste_Renoir,_Le_Moulin_de_la_Galette.jpg. Acesso em: 15 maio 2018.

Exemplificando

O movimento Impressionista sofreu as influências das descobertas científicas, dos desenvolvimentos técnicos e de questões práticas existentes no período em questão. Dentre eles, é importante destacar o desenvolvimento da teoria da cor pelo químico Michel-Eugène Chevreul, que foi editada em 1839, com o nome "Princípios de Harmonia e de Contraste das Cores". Chevreul, que trabalhava numa tapeçaria de Gobelins, em Paris, percebeu que a intensidade de uma cor é determinada não apenas por ela própria, mas tem relação com as cores que são adjacentes a ela, fenômeno denominado contraste simultâneo. A associação de uma tonalidade clara e outra escura também afetam a percepção daquela cor. Assim, a máxima intensidade é obtida por meio da justaposição de cores complementares, que estão em oposição no círculo cromático. Os impressionistas foram os primeiros que fizeram uso de cores só primárias e secundárias, embora sua paleta não fosse reduzida a apenas tais tonalidades. Para manter a intensidade da cor, os impressionistas passaram a trabalhar sobre uma superfície clara, ao invés do fundo castanho escuro ou vermelho acastanhado, comumente utilizado na época.

Na Inglaterra, com a Revolução Industrial, a industrialização e a urbanização geraram muita pobreza e diversos males sociais que foram relatados nos romances do escritor Charles Dickens e que aconteceram numa Londres, cruel, corrompida, suja e sufocada pela fuligem da atividade industrial, que tinha como resultado a produção de objetos baratos, feios e produzidos em série ao invés dos objetos artesanais antes produzidos; o artesão havia sido substituído pelo operário, que não era especializado e trabalhava em locais insalubres, com um regime de trabalho de mais de 16 horas por dia. Nesse contexto, o filósofo político Karl Marx e o socialista Friedrich Engels escreveram o "Manifesto Comunista", em 1848, na Inglaterra, onde viviam e trabalhavam.

Outro grande expoente do período foi John Ruskin, pintor, educador, escritor, crítico de arte e ambientalista, um grande crítico das condições sociais e econômicas da Inglaterra nesse período, uma das maiores forças da era vitoriana, defendendo a educação artística para todas as classes sociais; a arte era uma necessidade e não luxo; a arte ajudava a moldar vidas e a consolidar valores. Ruskin

valorizava não só a pintura, escultura e arquitetura, mas também as "artes decorativas", executadas manualmente, como na Idade Média; o mundo primitivo mais "puro" poderia ser encontrado na natureza ou na religiosidade do Cristianismo Medieval, sendo que tais temáticas tornaram-se dominantes no final do século XIX.

Ruskin foi um grande defensor da Irmandade Pré-Rafaelita (*Pre-Raphaelite Brotherhood* ou *PRB*), uma sociedade secreta fundada em 1848 por três estudantes da Royal Academy School: William Holman Hunt, John Everett Millais e Dante Gabriel Rossetti. Essa sociedade, liderada por Rossetti, dedicava-se à pintura e estava organizada de modo similar a uma confraria medieval, criticando a arte acadêmica inglesa. Estando inserida no espírito revivalista romântico da época, esse grupo procurava resgatar na arte a pureza que consideravam ter existido na arte medieval do gótico tardio e do início do Renascimento, inspirando-se na arte anterior ao pintor Rafael, pintor que influenciou a arte praticada na academia inglesa. Tal grupo também foi influenciado pelos Nazarenos, uma confraria de pintores alemães do início do século XIX, que se estabeleceu em Roma e procurava resgatar a arte paleocristã.

No final do século XIX, quando o Impressionismo já havia obtido grande aceitação, surgiu, em 1886, o Pós-Impressionismo, um movimento que reuniu um grupo de artistas insatisfeitos com as limitações do Impressionismo e que gueriam levar a "Revolução de Manet" ainda mais longe, embora não dividissem um objetivo comum. Dessa forma, o Pós-Impressionismo se afastou das proposições do Impressionismo, reunindo uma grande diversidade de estilos, temas e técnicas. Dentre as vertentes e os artistas do Pós-Impressionismo, destacam-se o Pontilhismo, com George Seurat (Figura 2.45), que se ateve à imagética de modernidade pautada por uma representação baseada nas teorias científicas da óptica e da psicologia da cor; Paul Cézanne (Figuras 2.43 e 2.44), considerado o "pai da arte moderna", sua obra é como uma ponte entre o Impressionismo do século XIX e o Cubismo do século XX, cuja concepção pictórica era uma "construção arquitetônica", segundo o próprio pintor, constituída de formas simplificadas e delineadas com contornos escuros, e a realidade, revelada por meio de suas qualidades permanentes, eram subjacentes aos "acidentes da aparência", sendo que as formas da natureza estavam baseadas, segundo Cézanne, no cone, na esfera e no cilindro.

Figura 2.43 | Paul Cézanne. Montanha *Sainte-Victoire*, 1885-87. Óleo sobre tela, 67x92 cm. Courtauld Institute of Art Gallery, Londres



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Paul_C%C3%A9zanne_107.jpg. Acesso em: 15 maio 2018.

Figura 2.44 | Paul Cézanne. Natureza morta com cebolas, c. 1895-1900. Óleo sobre tela, 63x78 cm. Museu d'Orsay, Paris, França



Fonte: roll-wikipedia.org/wiki/File:Paul_C%C3%A9zanne_200.jpg. Acesso em: 15 maio 2018.

Figura 2.45 | Georges Seurat. Domingo à tarde na Ilha da Grande Jatte, 1885. Óleo sobre tela, 2,08x3,08 cm. The Art Institute of Chicago. EUA



 $\label{lem:commons} Fonte: \\ - \text{https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Sunday_on_La_Grande_Jatte,_Georges_Seurat,_1884.} \\ jpg>. Acesso em: 15 jun. 2018. \\$

O pintor holandês Vincent Van Gogh (Figura 2.46) buscou um caminho em que pudesse ter a liberdade necessária para expressar suas emoções. Insatisfeito com a sociedade industrial, Van Gogh trabalhou entre os mineradores de carvão, mas em 1886 foi para Paris, onde tomou contato com Degas, Seurat e outros artistas importantes da época, mudando seu modo de pintar, inserindo manchas de cor em suas telas constituídas de paisagens, retratos, naturezas-mortas, que são caracterizados por cores vibrantes e pinceladas impulsivas e expressivas. Ele contribuiu para os fundamentos da arte moderna, e no início do século XX, os elementos de seu estilo de pintura foram incorporados pelos artistas afiliados ao Fauvismo e ao Expressionismo alemão.

Assim como Cézanne e Van Gogh, a obra de Paul Gauguin é singular, sendo caracterizada pelo uso de formas planas e simplificadas, delineadas em preto, com grandes campos de cores vivas brilhantes. Gauguin e Van Gogh foram influenciados pelas gravuras japonesas. A busca religiosa teve um papel importante na obra de Gauguin, como na obra "Cristo Amarelo" (Figura 2.47), pintada enquanto o artista vivia na Bretanha com os camponeses. Em oposição ao artificialismo criado com a modernidade e influenciado pelo mito romântico do "bom

selvagem" de Rosseau, o pintor adotou temas e hábitos relacionados a culturas que ele acreditava serem mais primitivas, como no Taiti, para onde viajou para aprender com os nativos ao invés de ensinálos. Gauguin é considerado o fundador do *Les Nabis*, um grupo de seguidores simbolistas de Gauguin que se autodenominavam "Nabis" (do hebraico: profetas) e que abriram caminho para a pintura abstrata do século XX, pois, um deles, Maurice Denis, cunhou uma afirmação que se transformou, segundo Janson (1996), no Primeiro Artigo de Fé dos pintores do século XX: consistia em definir uma pintura, independentemente do conteúdo temático veiculado, como uma superfície plana, coberta por cores dentro de uma organização dada.

Nem todos os artistas pós-impressionistas, insatisfeitos com os rumos da civilização ocidental, deixaram Paris. Um deles, Henri de Toulouse-Lautrec, levou uma vida intensa nas casas noturnas parisienses, produziu diversas pinturas e cartazes publicitários nos quais representava a vida noturna, usando muito vermelho, em geral de forma contrastante, cabelos cor de laranja e a cor verde limão para traduzir a atmosfera elétrica das noites (Figura 2.48). Suas obras caracterizam-se por sua natureza gráfica, sendo o contorno simples a sua marca registrada; não pintava sombras, e suas pinturas sempre incluíam pessoas.

Figura 2.46 | Vincent Van Gogh. Paisagem com Ciprestes, perto de Arles. 1889. Óleo sobre tela, 0,72x0,91 m. National Gallery, Londres, Inglaterra



Fonte: https://goo.gl/DeDDwp>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Figura 2.47 | Paul Gauguin. O Cristo Amarelo. 1889. Óleo sobre tela, 0,92x0,73 m. Galeria de Arte Albright-Knox, Buffalo, Estados Unidos



Fonte: https://goo.gl/x29e2g>. Acesso em: 15 maio 2018.

Figura 2.48 | Henri de Toulouse-Lautrec. Baile no Moulin Rouge.1890. Óleo sobre tela, 100,5x150 cm. Museu de Arte da Filadélfia, EUA



Fonte: https://goo.gl/52721W>. Acesso em: 15 maio 2018.

Pesquise mais

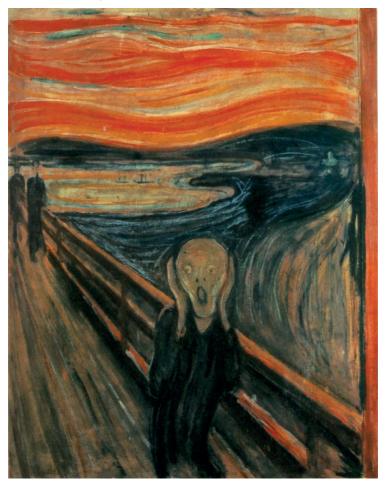
O Museu D'Orsay, situado em Paris, tem uma coleção com diversas obras do período entre 1848 e 1914. Nela estão presentes obras de artistas pertencentes aos movimentos do Realismo, Impressionismo e Pós-Impressionismo. Você pode conhecer mais sobre a arte do século XIX, fazendo um tour virtual no Museu d'Orsay por meio do Google Arts.

GOOGLE ARTS AND CULTURE. Musée d'Orsay, Paris. Disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/musee-dorsay-paris. Acesso em: 15 jun. 2018.

Outro artista de destaque é Edvard Munch, pintor norueguês, considerado o precursor do Expressionismo. Ele "baseou seu estilo fortemente expressivo em Toulouse-Lautrec, Van Gogh e Gauguin" (JANSON, 1996. p. 351). Aos trinta anos, Munch pintou o quadro "O Grito" (Figura 2.49), considerada a sua mais importante obra, na qual a angústia, o medo e o desespero foram representados por meio de linhas longas e sinuosas, assemelhando-se ao eco provocado por um grito que reverbera por todos os cantos do quadro, tornando a obra muito convincente. De modo geral, rostos sem feições e figuras distorcidas fazem parte dos quadros pintados por ele.

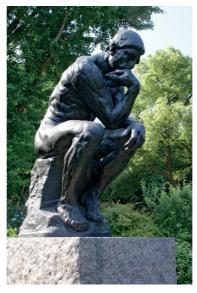
No campo da escultura, é importante mencionar Auguste Rodin, um influente escultor do século XIX que lançou os alicerces para o desenvolvimento da escultura do século XX. A primeira grande oportunidade do artista aconteceu guando ele ganhou o concurso para o desenho das portas de bronze para um museu de artes decorativas. Tais portas foram denominadas de "As Portas do Inferno" e inspiradas na literatura de Charles Baudelaire, "As Flores do Mal", e na "Divina Comédia", de Dante Alighieri. Rodin desenhou a escultura do pensador (Figuras 2.50 e 2.51), que representa o poeta italiano sentado no tímpano da Porta, contemplando tudo o que ocorre abaixo dele; as portas representavam a futilidade da vida, a incapacidade de satisfazer as paixões humanas mais desgovernadas, que é o destino dos pecadores no segundo círculo do inferno de Dante. As portas não chegaram a ser executadas durante a vida do escultor, mas ele executou esculturas independentes a partir dos elementos e figuras constituintes das portas, como "O Pensador", que foi modelado primeiramente em gesso ou terracota e depois entregue a fundidores de bronze. De modo distinto das esculturas de superfícies lisas de Antonio Canova, na escultura de Rodin, é possível ver as marcas de seus dedos na superfície em que ele modelou o gesso, pois é possível observar rugas e ondulações na região. Rodin intensifica a expressão distorcendo as figuras, rompendo com noções clássicas de forma e beleza ideais.

Figura 2.49 | Edvard Munch. O Grito. 1893. Óleo sobre tela. 0,91x0,73 m. Museu Nacional, Oslo, Noruega.



Fonte: rte: rte: <a href="mailto:rhe_Scream.j

Figura 2.50 | Auguste Rodin. O Pensador. 1904. Escultura em bronze, altura 1,86 m. Museu Rodin, Paris, França.



Fonte: - Acesso em: 15 maio 2018.

Figura 2.51 | Auguste Rodin. O Pensador original na Porta do Inferno. 1880-1890. Escultura em bronze. Museu Rodin, Paris, França.



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:RodinGates1252.jpg. Acesso em: 15 maio 2018.

Por fim, vale a pena mencionar brevemente, aqui, um pouco a respeito da fotografia. Ela surgiu como resultado de diversos conhecimentos e pesquisas acumulados desde o Renascimento, com a invenção da câmara escura por Giovanni Baptista Della Porta, em 1558. A primeira imagem fotográfica foi produzida em 1826, pelo francês Joseph Nicéphore Niépce, numa placa de estanho coberta com um derivado de petróleo fotossensível, denominado "Betume da Judéia". Paralelamente, outro francês, Louis-Jacques-Mandé Daguerre, produziu o daguerreótipo, que consistiu em uma imagem produzida sobre uma placa de cobre.

Em 1839, o britânico William Henry Fox Talbot decidiu tornar pública a sua invenção do calótipo, que consistia no uso de folhas de papel fotossensíveis, cobertas com uma emulsão fotossensível em que um dos ingredientes era o cloreto de prata, que produziam uma imagem negativa a partir da qual se produzia uma imagem positiva; assim, ele criou o processo positivonegativo. A fotografia foi utilizada para o registro do mundo e como meio de investigações científicas, sendo os retratos, os lugares e a fotografia documental as temáticas preferidas. Entretanto, muitos fotógrafos, denominados "Pictorialistas", passaram a considerar a fotografia como um meio artístico, imitando a pintura, encenaram diversos motivos e manipularam as suas imagens. Fotógrafos pictorialistas, como Gertrude Kasebier e Edward Steichen, trabalharam com contrastes suaves e imitaram o chiaroscuro e/ou a pincelada pictórica. No final do século XIX, surgiu também a fotografia seguencial, que, utilizada por Eadweard Muybridge e, posteriormente, por Étienne-Jules Marey, possibilitou o estudo científico do movimento e, mais tarde, com a invenção do cinematógrafo, o advento do cinema.

Sem medo de errar

A compreensão e a aplicação de conhecimentos de História da Arte e do Design são fundamentais para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que geram os conceitos que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores.

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar todas as referências – artistas e obras – citadas nesta seção. Utilize as sugestões dos quadros "Exemplificando" e "Pesquise Mais" bem como os livros citados nas referências bibliográficas para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem cenas e elementos que compõem o cotidiano da cidade de Paris, assim como obras que contenham as principais características estético-formais do Impressionismo.

Você pode organizar e apresentar as imagens selecionadas por meio de um painel impresso e/ou de apresentação multimídia e ainda elaborar alguns desenhos – croquis, com espaços e objetos em perspectiva - que indiquem a concepção estético-formal dos interiores e dos objetos que refletem a vida e o cotidiano das pessoas que viveram na cidade de Paris no período estudado. Para a outra sala, planejada a partir de uma obra impressionista, uma ideia interessante é criar uma maquete, na qual a aplicação de elementos visuais possa evidenciar uma atmosfera "impressionista" presente no ambiente em questão.

Mãos à obra!

Faça valer a pena

1. Os quadros do pintor francês Eugène Delacroix (1798-1863) apresentam as seguintes características gerais: nacionalismo, valorização dos sentimentos, da imaginação e da natureza como princípios da criação artística e dos sentimentos do presente.

As obras do referido pintor estão associadas ao movimento artístico denominado:

- a) Realismo.
- b) Impressionismo.
- c) Neoclassicismo.
- d) Romantismo.
- e) Pós-Impressionismo.

2.

Figura | Jacques-Louis David. O Juramento dos Horácios, 1784-85. Óleo sobre tela, 3,30 m x 4,25 m. Museu do Louvre, Paris.



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Neoclassicismo#/media/File:David-Oath_of_the_Horatii-1784.jpg. Acesso em: 8 maio 2018.

O lluminismo se pautava pelo uso da razão na construção de uma nova ordem sociopolítica, resgatando os valores da cultura greco-romana. No campo das artes visuais, a expressão dessa visão se deu por meio do Neoclassicismo, e um dos principais representantes foi o pintor Jacques-Louis David (1748-1825). Em "O Juramento dos Horácios", David inspirouse nos lendários irmãos Horácios, os três campeões de Roma que juraram lutar até a morte contra os Curiácios, os campeões da cidade de Alba, inimiga dos romanos.

Considerando a imagem e o texto acima, é CORRETO afirmar que:

- a) David fez uso do mundo romano para exaltar a aristocracia como principal alicerce do Estado.
- b) David fez uma crítica ao patriotismo dos cidadãos-soldados da República romana, que priorizaram a defesa do Estado antes da segurança e dos sentimentos das mulheres de suas famílias.
- c) David estimulou o povo francês a participar de atividades cívicas, utilizando a história de cidadãos da sociedade romana atuando como figuras centrais na defesa do Estado.
- d) David colocou em evidência o luxo e a ostentação existentes no mundo antigo, criticando a arte e o esteticismo na formação cívica do homem.
- e) David enfatizou a formação de um pacto social baseado na religiosidade e no senso de dever dos cidadãos da sociedade para manter a ordem do Estado.



O que teria levado a essa "revolução da mancha de cor"? Não o sabemos, e o próprio Manet certamente não o explicou a priori. Talvez tivesse sido levado a criar o novo estilo pelo desafio da fotografia. O "pincel da natureza" tinha reivindicado a verdade objetiva da perspectiva renascentista [...], mas também estabelecera um padrão de exatidão representativa com que nenhuma imagem criada pela mão poderia revitalizar. A pintura precisava ser salva da competição com a câmara. Isso Manet realizou insistindo no fato de que uma tela pintada é, acima de tudo, uma superfície recoberta de pigmentos — que devemos olhar para ela, não através dela. (JANSON, 1996, p.330-332)

Considerando o texto acima, analise as seguintes afirmações:

- I. Com o advento da fotografia, os artistas buscaram novas possibilidades de representação, voltando-se menos para a observação da natureza e mais para elementos da própria pintura: cores, formas, composições, etc. II. A partir da invenção da fotografia, a pintura caiu em desuso, tornando-se inexpressiva, pois os artistas tinham como intuito a representação da natureza com alto grau de fidelidade.
- III. Por ser apenas um meio de reprodução mecânica da realidade, a fotografia não podia ser considerada como uma forma de arte propriamente dita.

É CORRETO o que se afirma em:

- a) Apenas I.
- b) Apenas II e III.
- c) Apenas III.
- d) Apenas I e III.
- e) I, II e III.

Seção 2.3

Arte e design no século XIX

Diálogo aberto

Na seção anterior, estudamos as principais manifestações artísticas ocorridas a partir de meados do século XVIII e século XIX, como o Neoclassicismo, o Romantismo, o Realismo, o Impressionismo e os Pré-Rafaelitas, o Pós-Impressionismo, o Simbolismo e também o advento da Fotografia.

Agora, vamos dar continuidade aos estudos abordando, nesta seção: a industrialização e a organização industrial dos séculos XVIII e XIX, caracterizando o contexto e a nova organização das relações de trabalho que engendram o surgimento da atuação do profissional, o qual denominamos designer; os movimentos reformistas; a crítica à indústria por meio de William Morris; o movimento *Arts and Crafts*; o movimento *Art Noveau* e suas manifestações em diversos países europeus; as manifestações que caracterizam o Pré-Modernismo em Chicago, Glasgow e Viena; a Werkbund Alemã (*Deustcher Werkund* ou Liga Alemã do Trabalho) e, por fim, as relações por ela estabelecidas com a arte e a indústria.

Os conhecimentos abordados nesta seção são muito importantes para a formação de seu repertório dentro da formação profissional escolhida, sendo aplicáveis e aplicados a muitos contextos, muitas pesquisas e problematizações, que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Você vai participar da elaboração de um catálogo que apresenta registros fotográficos e ilustrações a respeito do movimento *Art Nouveau* na Europa. Cabe a você selecionar tais imagens, considerando as diversas manifestações desse movimento artístico nos países europeus.

Quais critérios utilizar para a elaboração do catálogo? Quais interiores, objetos e imagens gráficas você escolheria como representantes desse movimento artístico nos diversos países europeus?

Bons estudos!

Não pode faltar

O processo de organização industrial e a industrialização que se desenvolveu no final do século XVIII e durante todo o século XIX gerou profundas transformações nos valores sociais, culturais e, consequentemente, na realidade material da Europa e dos Estados Unidos. De modo distinto do que geralmente se pode pensar, a produção industrial teve sua origem no setor estatal, sendo que as primeiras manufaturas estiveram relacionadas à fabricação de armas e de construção naval, necessárias à sobrevivência dos Estados nacionais europeus constituídos na época. Tais Estados nacionais, com uma política centralizada, voltada para a competição com as outras nações, fundaram as manufaturas reais ou da coroa para a fabricação de artigos de luxo, tais como têxteis, móveis e louças.

Na França iniciou-se, sob o reinado de Luís XIV e superintendência de construções de Jean-Baptiste Colbert, o sistema mais completo de manufaturas reais, que se constituiu em torno da manufatura real da coroa ou fábrica de Gobelins, em 1667. Colbert criou um polo que centralizava as oficinas que fabricavam artigos para mobiliar os edifícios reais e que empregava centenas de artesãos. Nesse contexto, o pintor Charles Le Brun, nomeado diretor por Colbert, desempenhava o papel de criador de formas a serem fabricadas (inventeur), ou seja, realizava o projeto de um objeto (l'idée) por meio de um desenho, que era a base para a produção de peças, em diversos materiais, pelos mestres-artesãos das oficinas, o que indica que já nessa época estava presente uma divisão entre projeto e execução. A implantação de manufaturas reais foi disseminada para vários países, como a Alemanha, com a manufatura de cerâmica de Meissen, fundada em 1709, influenciando a criação da manufatura real de louças na França, em 1738, em Sévres, e as manufaturas reais em Portugal, como os lanifícios de Covilhã e a de louças do Rato.

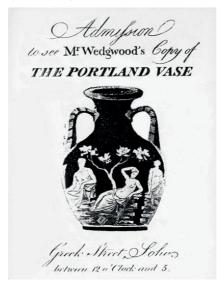
As indústrias de iniciativa privada surgiram no século XVIII, após as manufaturas reais, e foram implantadas em diversos países, em regiões onde havia uma tradição oficinal de produção relacionada a algum tipo de matéria prima. Destacou-se a fábrica de Josiah Wedgwood, na produção de cerâmicas em Staffordshire, na Inglaterra. Ele iniciou suas atividades em 1750, com cerca de vinte trabalhadores. Em menos de duas décadas, ampliou sua fábrica

e criou representações (e *showrooms*) em Londres e Dublin, produzindo não só louças utilitárias, mas passando a atender também a realeza e a aristocracia com artefatos decorativos, transformando sua fábrica em uma indústria de porte internacional, exportando para a Europa e as Américas.

De acordo com o historiador Adrian Forty (2007), o sucesso de Wedgwood deveu-se a várias inovações que empreendeu em sua fábrica, tanto em termos tecnológicos como mercadológicos, e à organização do trabalho. Wedgwood passou a fabricar os artigos de cerâmica por meio de encomendas de peças disponibilizadas em um catálogo, no qual era possível não só escolher a forma da peca como também o seu padrão ornamental. Para garantir que a peça produzida tivesse qualidade e aparência similar àquela escolhida a partir de seu catálogo, o fabricante empreendeu diversas inovações tecnológicas: aperfeiçoou a qualidade da cerâmica esmaltada (creamware) para a moldagem e produção de louça branca de boa qualidade em larga escala e a custos mais baixos; desenvolveu a aplicação por decalque de padrões ornamentais pintados e, posteriormente, passou a produzir uma cerâmica leve e delicada, produzida em diversas cores, denominada de jasper, que permitiu a produção de formas simples e sóbrias com uma estética neoclássica e adequadas à produção em larga escala.

Wedgwood contratou o escultor John Flaxman que, como profissional autônomo (*freelancer*), atuou durante duas décadas na criação de desenhos para os artefatos que eram produzidos, estando no controle do processo produtivo por meio do projeto dos artefatos antes de sua produção em larga escala. O fabricante também empregava modeladores, ou seja, indivíduos responsáveis pela produção de moldes e modelos (protótipos) antes da produção das peças em larga escala, e, além disso, implementou uma complexa divisão de trabalho de modo a garantir a uniformidade das peças produzidas, em termos de forma e ornamentação. De acordo com Forty (2007), nesse contexto surgiram os "primeiros designers industriais", responsáveis pelo desenvolvimento de projetos de diversos artefatos, o que passou a ocorrer separadamente de sua produção, realizada por outros trabalhadores inseridos nas instalações fabris.

Figura 2.52 | Convite para exposição dos vasos "Portland", 1790



Fonte: ronte: ronte: rontend_vase_V%26A.jpg>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.53 | John Wedgwood. Vaso "Portland" cerâmica "Jasper". 1790. Jasper Azul-preto, com relevos aplicados e acabados a mão. 25,4 cm (altura) x 18,73 cm (largura). British Museum, Londres, Inglaterra



Fonte: rottle: rottle: <a href="mailto:Portlan

Forty (2007) e Cardoso (2008) afirmam também que, ao longo do século XVIII, a organização industrial, tanto no setor estatal como no setor privado, passou por grandes transformações, envolvendo a produção em uma escala maior para atender mercados cada vez mais distantes da região em que a fábrica estava localizada; a ampliação das instalações e os equipamentos fabris, que passaram a empregar um número maior de trabalhadores; o uso de novas técnicas e tecnologias que possibilitaram a confecção de moldes e modelos, e uma incipiente mecanização, contribuindo para a produção seriada e a padronização ou a diminuição de variabilidade entre os produtos. Entretanto, tais transformações ocorreram principalmente em decorrência de mudanças sociais, antes mesmo das tecnológicas, e foram fundamentadas na divisão crescente de tarefas e funções cada vez mais especializadas, com uma separação entre a concepção e/ou o projeto do artefato e sua produção ou execução. Nesse contexto, surgiram os designers e os trabalhadores (operários) das fábricas, que ao longo do século XIX, em diversos países europeus, tomaram o lugar das corporações de ofícios (quildas) e dos artesãos livres.

A industrialização foi reforçada pelas ideias do economista escocês Adam Smith sobre os "méritos" da produção em série e do trabalho dividido, e pelas ideias defendidas por Andrew Ure e Charles Babbage de eliminação do "erro humano" por meio da inserção crescente da mecanização ou do trabalho realizado pelas máquinas, expandindo-se para além da Inglaterra, em países como a França, a Alemanha e os Estados Unidos. O emprego de máguinas a vapor e a introdução de máquinas-ferramenta, o que caracterizou o processo da Revolução Industrial, intensificou enormemente a produção em grande escala a partir de padrões que garantiam artefatos com grande uniformidade, consolidando o valor do projeto e sua realização pelos designers. Desse modo, ao invés do trabalho de artesãos qualificados, as fábricas passaram a contratar designers para conceber o projeto, gerentes para supervisionar a produção e um grande número de operários sem qualificação, com baixa remuneração, para executar as tarefas produtivas.

Ao contrário do conceito de "ruptura", comumente relacionado à Revolução Industrial, e com exceção feita à indústria têxtil, a transformação dos processos produtivos foi lenta e gradual na maioria das indústrias. Na construção naval ou na indústria de móveis, por exemplo, a mecanização só se tornou preponderante no século XX.

Na indústria moveleira, destaca-se o mobiliário dos irmãos Thonet, em Viena, o qual foi desenvolvido por Michael Thonet, entre 1830 e 1840, com o emprego de técnicas mecanizadas para moldar e curvar varas de madeira por meio do vapor e da pressão. Tais peças curvadas, ainda que produzidas por meios mecânicos, eram parafusadas manualmente para formar cadeiras e móveis simples e eficientes, que podiam ser produzidos em grande guantidade e a baixo custo. Posteriormente, muitas dessas peças recebiam um alto grau de acabamento, realizado também manualmente. No fabrico das cadeiras Thonet, a padronização foi o elemento que organizou a produção, sendo que esse conceito tem sua origem na indústria armamentista americana (com Samuel Colt), que desenvolveu um sistema mecanizado de fabricação de armas de fogo com peças uniformes e, portanto, cambiáveis, facilitando a manutenção e o conserto de armas danificadas em vez da substituição das armas inteiras (o sistema americano). Um outro exemplo importante é o que se refere à indústria das máquinas de costura Wheeler and Wilson, em 1856, nos Estados Unidos, cuja produção foi inspirada nos métodos de produção das armas de fogo, mas investiu em máguinas de costura para uso doméstico, produzindo máquinas leves, com decorações manualmente aplicadas a elas, pois foram direcionadas ao público feminino. Em 1887, a Singer, concorrente direta da Wheeler and Wilson, ultrapassou-a nas vendas, e não devido ao uso preponderante do "sistema americano", mas a uma estratégia mercadológica agressiva, que envolvia um sistema de vendas à prestação, muita publicidade e expansão internacional.

Figura 2.54 | Cadeira nº 14, 1859. Madeira de faia curvada. Firma: Irmãos Thonet



Fonte: https://goo.gl/wCtzXg>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.55 | As seis peças que constituem o modelo sem braço da cadeira Thonet



Fonte: http://tipografos.net/design/thonet.html. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.56 | Singer Corporation. Máquina de costura Singer modelo 12K com decoração dourada, 1878



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Singer12k.jpg?uselang=pt-br. Acesso em: 25 jun. 2018.

De modo geral, no século XIX, a produção industrial crescente de artefatos ocorreu a partir de um processo de reorganização do trabalho e de racionalização dos métodos de fabricação e distribuição, assim como da introdução de novas tecnologias. A racionalização dos métodos de produção industrial culminou, nas décadas de 1880 e 1890, em estudos e pesquisas sobre tempos e movimentos na realização das tarefas específicas pelo engenheiro americano Frederick Winslow Taylor, cujas ideias só ficaram conhecidas no mundo após a publicação do seu livro em 1911, intitulado "Princípios de Administração Científica" para o gerenciamento do trabalho.

O século XIX também foi o cenário de grandes mudanças na divulgação da informação e na comunicação em geral. Antes do processo de industrialização, o livro era o principal veículo de divulgação das informações escritas. Na sociedade industrializada, as demandas por informação e comunicação cresceram vertiginosamente, e com a invenção de novas tecnologias gráficas, como as máquinas de impressão a vapor, compositoras mecanizadas e máquinas de produção de papel, a comunicação passou a ocorrer por meio dos cartazes publicitários e dos jornais, fazendo surgir novos caracteres, grandes e ricos em contraste para o uso em placas publicitárias. Com o advento da fotografia, foi desenvolvida a fotogravura, ampliando as possibilidades de ilustração. A litografia foi aperfeiçoada por meio da cromolitografia, gerando um novo campo para as ilustrações coloridas. Além de cartazes, surgiram rótulos e embalagens impressas, o que caracterizou a comunicação global por meio de palavras e imagens, dando início à era da "comunicação de massa". Na década de 1860, ocorreu uma explosão de consumo nas grandes capitais da Europa com o surgimento das lojas de departamentos. No cenário urbano, multiplicaram-se exposições de produtos industriais que eram frequentadas como entretenimento; a concorrência econômica entre as nações originou a realização de Exposições Universais.

Esse século trouxe, ainda, demandas para a criação de novas formas no meio urbano, na arquitetura e no design de interiores por conta do projeto e da implantação de escolas, hospitais, palácios da justiça, museus, fábricas, edifícios de escritórios, lojas, passagens, estações e pontes de estradas de ferro, pavilhões de exposições e hotéis. Tais demandas exigiram além de soluções inovadoras, que foram realizadas com o auxílio de métodos racionais desenvolvidos por engenheiros e de novos materiais fornecidos pela indústria (ferro fundido, aço, vidro e concreto), a modernização dos sistemas e processos construtivos, com edifícios mais funcionais, mais resistentes, mais altos, com novas tipologias e com a valorização dos elementos estruturais.

Dentre os edifícios da época, destaca-se o Palácio de Cristal, em Londres, construído para a Exposição Universal de 1851, "A Grande Exposição dos Trabalhos da Indústria das Nações do Mundo", na qual quatorze mil expositores provenientes de diversos países apresentaram artefatos resultantes de técnicas e tecnologias desenvolvidas com a industrialização. Projetado pelo arquiteto Joseph Paxton. O edifício

tinha 564 metros de comprimento e uma altura interior de 33 metros; consistia numa grande estrutura modular de ferro e vidro, de montagem rápida em função da utilização de módulos, organizados por meio de uma estrutura em grelha montada em série padronizada. O Palácio de Cristal possuía um sistema de climatização, e em seu espaço interior foram utilizadas as cores azul, vermelho e amarelo, constituindo-se uma inovação técnica e também arquitetônica, pois trazia uma nova concepção espacial.

Também é importante mencionarmos a torre Eiffel, projetada pelos engenheiros Maurice Koechlin e Émile Nouguier, que trabalhavam para a Compagnie des Etablissements Eiffel, pertencente ao engenheiro Gustave Eiffel. A Torre foi projetada e construída (entre os anos de 1887-1889) como arco de entrada e peça central da Exposição Universal de 1889, no Champ de Mars em Paris, para a comemoração do centenário da Revolução Francesa. Com 324 metros de altura, a torre Eiffel constitui-se de uma treliça de ferro, uma grande inovação da engenharia da época. Ela foi o monumento mais alto do mundo até 1930, quando foi suplantada pelo edifício Chrysler, de Nova Iorque, que possui 329 metros de altura. A torre Eiffel foi construída como estrutura provisória para Exposição Universal, mas graças ao seu valor como antena de rádio, permaneceu até hoje e se tornou um ícone da França.

Figura 2.57 | Joseph Paxton. Palácio de Cristal. 1851. Ferro, vidro. Hyde Park, Londres, Inglaterra



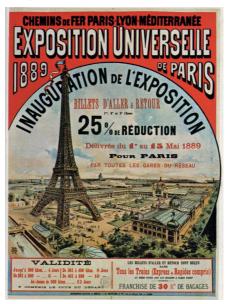
Fonte: https://goo.gl/qzdE9s. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.58 | Palácio de Cristal: inauguração da Grande Exposição pela Rainha Vitória. Litografia colorida. Victoria and Albert Museum. Londres, Inglaterra



Fonte: https://goo.gl/hd9rZk>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.59 | Pôster para a Exposição Mundial em Paris 1889, com a torre Eiffel, de Gustav Eiffel. Paris, França, 1889



Fonte: https://goo.gl/SRbf8s>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Conforme afirma Schneider (2010), o design, antes envolvido na criação de objetos de uso desde os tempos da Idade da Pedra, passou a ser utilizado para configurar esteticamente os objetos que se tornaram produtos ou mercadorias produzidas em massa, que desempenhavam o papel de estimular a compra. Isso gerou a necessidade de busca incessante do "novo", de "novas formas" de produtos a partir de uma velha estética, ou seja, da utilização de formas provenientes de estilos históricos e da imitação das formas de objetos artesanais que ampliavam a possibilidade de venda dos novos produtos projetados, apesar das possibilidades formais passíveis de serem exploradas pelas inovações tecnológicas e pelo advento dos novos materiais.

Nesse contexto, surgiu uma nova visão crítica sobre a sociedade industrializada. Embora percebido por muitos como um sinônimo de progresso, acumulação de riquezas, conforto e luxo, a industrialização e o "industrialismo", considerado como uma ameaça ao bem-estar da sociedade pelo seu "brutalismo", propiciava condições precárias de vida aos trabalhadores, que se submetiam às condições de trabalho e aos salários aviltantes da indústria, e ainda gerava a decadência dos padrões de bom gosto e moral existentes na época.

A partir dessas críticas, surgiu o movimento reformista liderado pelo arquiteto Augustus W. Northmore Pugin, que defendia a recuperação dos princípios de "pureza e honestidade", como a construção limitada aos elementos estritamente necessários, e a utilização do ornamento para o "enriquecimento" dos elementos construtivos, o que podia ser encontrado nas formas da arquitetura e do design do período medieval, o revivalismo gótico (Gothic Revival). Inspirado nas ideias de Pugin, no final da década de 1840, em Londres, formou-se um grupo de reformistas constituído pelo arquiteto Owen Jones, pelo pintor Richard Redgrave e pelo burocrata Henry Cole, que realizaram uma série de ações para "educar" o público consumidor, das quais destacam-se a "Revista de Design e Manufaturas" (Journal of Design and Manufactures), uma das primeiras revistas de design, e o livro intitulado "Gramática do Ornamento" (The Grammar of Ornament). de 1856, de autoria de Jones, Considerado um dos tratados mais importantes de design de todos os tempos, o livro apresentava 37 proposições que buscavam definir as regras de aplicação da forma e da cor no design; pautava-se em princípios geométricos básicos provenientes de formas naturais e extraídos a partir da análise de ornamentos ao longo da história, da Antiguidade ao Renascimento.

Uma iniciativa importante, de Cole e Redgrave, foi a construção e ampliação de um sistema de ensino conhecido por South Kensington, um desdobramento das "Escolas de Design" (Schools of Design) da década de 1840, cujo ensino foi fundamentado nos princípios que defendiam a "decoração" como algo secundário em relação à forma; a forma era ditada pela função e pelos materiais utilizados, e o design deveria ser derivado de ornamentos históricos ingleses e não-ocidentais, tanto como de fontes animais e vegetais, destilados em motivos simples e lineares. Tal sistema de ensino possibilitou a consolidação da atuação profissional no campo de design e o seu reconhecimento por parte da sociedade inglesa na época.

Com uma visão reformista distinta da descrita anteriormente, o crítico e educador John Ruskin defendia que a principal causa da "decadência estilística e projetual" da época estava relacionada à organização do trabalho industrial; o projeto só poderia ser aperfeiçoado se houvesse uma mudança no processo de ensino e de fabricação, ou seja, a qualidade do objeto produzido dependia diretamente da integração ou unidade entre projeto e produção, assim como do bem-estar do próprio trabalhador engajado na produção desse objeto.

Influenciado pelas ideias de Ruskin, o designer, pintor, escritor e socialista militante William Morris, que, acreditando em uma arte para o povo e aplicada a todos os objetos do cotidiano, retomou o conceito das guildas medievais, valorizando o trabalho artesanal, as técnicas tradicionais e também a simplicidade e a funcionalidade dos objetos, em contraposição à homogeneidade e a baixa gualidade da produção industrial. Em 1861, fundou a Morris, Marshall, Faulkner & Co. (1861-1875), uma empresa especializada em mobiliário e decoração, como papéis de parede, pratarias, tapeçarias, vitrais, azulejos entre outros. A empresa estava alicerçada no design como princípio organizador de sua existência comercial, envolvendose não só no projeto, mas também na fabricação, na distribuição e na publicidade dos produtos. Em 1877, a Morris & Co abriu uma loja própria no Oxford Street de Londres; em 1881, implantou uma pequena fábrica em Merton Abbey. A empresa mantinha uma relação flexível entre design e produção, produzindo artefatos com diversos preços, desde os mais populares até artefatos de luxo, sendo que alguns objetos eram produzidos artesanalmente, outros com alguma mecanização nas oficinas de Merton Abbey, e outros, ainda, eram projetados por Morris e colaboradores, mas fabricados por terceiros.

Figura 2.60 | Phillip Webb. A Casa Vermelha, que foi a residência de William Morris, 1859. Nessa casa surgiu a empresa de Morris. Embora tenha um aspecto medieval, a sua estrutura é bem funcional. Tijolo aparente. Kent. Bexleyheath, Inglaterra



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Philip_Webb%27s_Red_House_in_Upton.jpg>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.61 | Papel de parede de alcachofra, de John Henry Deale para William Morris & Co., 1897. Victoria and Albert Museum, Londres



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Artichoke_wallpaper_Morris_and_Co_J_H_Dearle.jpg>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.62 | William Morris. Poltrona, 1858. Estrutura de madeira entalhada, decoração pintada. Presumivelmente desenvolvido por Morris para a sua casa na Red Lion Square. Galeria William Morris, Londres, Inglaterra



Fonte: Fonte: fonte: chair_by_William_Morris_01.jpg>, Acesso em: 25 jun. 2018.

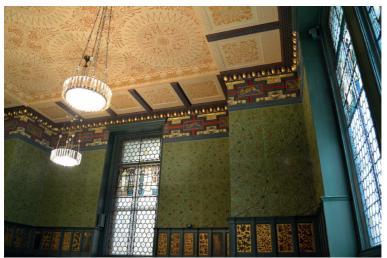
No final do século XIX, os livros impressos por meios mecanizados haviam perdido a qualidade, o que fez com que William Morris se envolvesse com o trabalho de projetar fontes, páginas, volumes, de pesquisar papéis tintas e tipos para o design de livros. Envolvendo-se ativamente em experiências com novas fontes tipográficas em 1888, fundou a editora de livros Kelmscott Press, em 1891; assim, produziu livros artesanalmente requintados, utilizando os melhores materiais, inspirando-se na cultura do livro medieval. Morris tornou-se o modelo a partir do qual surgiram várias quildas de artistas, constituindo o movimento Arts and Crafts (Artes e Ofícios), que reuniu diversas organizações e oficinas, como: Century Guild, Art Worker's Guild, a Guild and School of Handicraft e Arts and Crafts Exibition Society. dirigidas por A.H. Mackmurdo, W.R. Lethaby, C.R. Ashbee e Walter Crane em parceria com William Morris. Os artistas e designers ligados ao Arts and Crafts produziram artefatos com alta qualidade em termos de materiais e acabamentos (craftsmanship), em escala artesanal ou semiartesanal, e que praticavam uma maior integração entre o projeto e sua execução, estabelecendo uma relação mais igualitária entre os trabalhadores envolvidos na produção.



Os movimentos reformistas surgiram como uma crítica à industrialização e ao industrialismo em função das condições precárias de vida dos trabalhadores submetidos às condições de trabalho, aos salários aviltantes da indústria e à baixa qualidade estética dos produtos industriais. Dentre os movimentos reformistas, destaca-se aquele liderado por William Morris, que, baseando-se nas ideias de Ruskin e de Marx, defendia uma arte para o povo e aplicada a todos os objetos do cotidiano; valorizava o trabalho artesanal, as técnicas tradicionais e também a simplicidade e a funcionalidade dos objetos em contraposição à homogeneidade e à baixa qualidade da produção industrial.

O Arts and Crafts influenciou o surgimento de outros movimentos artísticos voltados para a criação de novas formas para o cotidiano, dentre os quais, destaca-se o Art Noveau, na França, disseminado em diversos países da Europa, como na Alemanha, o Jugendstil, na Inglaterra, o Modern Style, na Bégica, o Les Vingt, na Áustria, o Secessionstil, na Itália, o Liberty, e na Espanha, o Modernismo.

Figura 2.63 | West Dining Room. Interior de um quarto decorado William Morris. Victoria and Albert Museum, Londres, Inglaterra



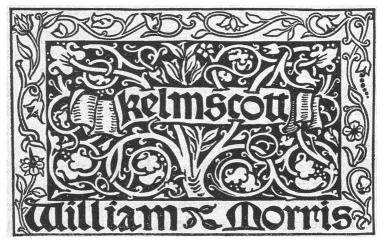
Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Victoria_and_Albert_Museum_the_Morris_Room.jpg. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.64 | William Morris. Design de estampa floral para impressão em tecido de algodão, 1876



 $Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Morris_Snakeshead_printed_textile_1876_v_2.jpg>. Acesso em: 25 jun. 2018.$

Figura 2.65 | William Morris. Design da identidade visual da Kelmscott Press. 1981. Londres, Inglaterra



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:KelmscottPressColophone.jpg>. Acesso em: 25 jun. 2018.

O Art Noveau ocorreu entre 1890 e 1914 e é considerado o primeiro estilo moderno divulgado em escala maciça, portanto, internacional. Como o Arts and Crafts, deu ênfase à qualidade dos objetos, imagens e ambientes do cotidiano em contraposição à mercadoria industrializada e massificada, rejeitou o historicismo e o conceito de "belas artes", considerando a integração entre todas as artes e uma inter-relação entre arte e artesanato. Tendo como ponto de partida a "obra de arte integral", unificou decoração, estrutura e planejamento funcional; o ornamento foi utilizado como um elemento de ligação, ou seja, o ornamento não era aplicado aleatoriamente, mas estava integrado à estrutura do objeto, procurando articular utilidade e ornamento. O movimento fez uso dos novos materiais do mundo moderno, como o vidro, o ferro e o cimento, envolvendo o uso de ornamentos lineares e assimétricos com formas orgânicas inspiradas na natureza, manifestando-se no design gráfico (como nos cartazes e ilustrações de Toulouse-Lautrec, Alphonse Mucha, Will Bradley, Jules Cheret e Aubrey Beardsley), na produção artística de pequenas dimensões (como as cerâmicas e os objetos de vidro de Émile Gallé, a joalheria de René Lalique), no mobiliário e design de interiores das residências burguesas (como o mobiliário e design de interiores de Hector Guimard, Victor Horta, Louis Comfort Tiffany) e, por fim, na arquitetura e no meio urbano (como a Casa Tassel de Victor Horta, o Castelo Beránger, as estações de metrô de Hector Guimard, a Catedral Sagrada Família, Parque Güell, a Casa Milà e a Casa Battló de Antoni Gaudí)

Figura 2.66 | Victor Horta, Casa Tassel, 1892-1893, Bruxelas, Bélgica



Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/af/Tassel_House_stainway.JPG. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.67 | Hector Guimard. Sala de jantar do hotel Guimard. 1909. Construída em madeira de pêra, restaurada no Petit Palais em Paris, após uma doação da viúva do arquiteto no final dos anos 1940. Museu de Belas Artes da Cidade de Paris Petit Palais, Paris, França



Fonte: ref. ">ref. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.68 | Alphonse Mucha. Cartaz publicitário: Savonnerie de Bagnolet. 1897. Litografia. 51.5 x 37 cm. Art Renewal Center Museum, New Jersy, Estados Unidos. Coleção Particular



 $Fonte: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File: Savonnerie_de_bagnolet_Alfons_Mucha.jpg>. Acesso em: 25 jun. 2018.$

Pesquise mais

Na Espanha, na cidade de Barcelona, existem muitas obras importantes realizadas pelo arquiteto catalão Antoni Gaudí, que exemplificam o *Art Noveau*. Uma delas é o Templo ou Catedral da Sagrada Família, obra prima inacabada e inovadora de Gaudí, cujo interior possui colunas arborescentes inclinadas e abóbadas baseadas em formas hiperboloides e paraboloides, buscando uma forma ótima para a catenária. A Catedral é considerada uma importante obra arquitetônica, patrimônio artístico e cultural da humanidade. Você pode conhecer mais sobre Catedral da Sagrada Família fazendo um tour virtual na Catedral por meio do Google Arts. Para isso, acesse o link disponível em: https://goo.gl/xGgGPj. Acesso em: 25 jun. 2018.

Dentro do *Art Noveau* existem também vertentes mais estruturalistas e racionais que buscaram a linha simples e a austeridade das formas geométricas, criando objetos de uso com ênfase em seus aspectos funcionais, como o grupo escocês que se reuniu em torno do arquiteto e designer Charles Rennie Mackintosh, denominado **Escola de Arte de Glasgow**, na cidade de Glasgow (Escócia), e o grupo de artistas vienenses chamado de Secession, que fundaram Oficina Vienense (*Wiener Werkstätte*) ou "cooperativa de produção de artes e ofícios", em 1903.

A Escola de Arte de Glasgow caracterizou-se pelo uso de formas geométricas e construções amplas no design de interiores e na arquitetura, com predominância de linhas horizontais e verticais; no mobiliário, as formas eram austeras, ornamentos e símbolos eram usados com parcimônia, e as cores mais frequentes eram o preto e o branco, tendo sido a precursora do movimento *De Stijl* nos Países Baixos. No design gráfico, caracterizou-se pelo uso de formas e figuras estilizadas e mundos imagéticos simbólicos. As exposições e publicações de Mackintosh influenciaram o grupo vienense Secession, que, inspirados nas propostas de William Morris, buscaram integrar utilidade com qualidade dentro do conceito de "obra de arte integral". Do grupo Secession, destacam-se Gustav Klimt e o arquiteto, designer de móveis e urbanista Otto Koloman Wagner, que desenvolveu uma arquitetura determinada pela função, pelo material e pela construção (*Nutzstil* ou estilo utilitário).

A partir do *Secession*, surgiu a Oficina Vienense, que se caracterizou por uma linguagem formal baseada em ângulos retos, na qual o quadrado se transformou no elemento predominante no design gráfico, no design de joias e de mobiliário. Dentre os expoentes da Oficina Vienense, destacam-se: Koloman Moser, com o design de mobiliário e o design gráfico de cartazes, e Josef Hoffmann, com o conhecido *Palais Stoclet*, construído entre 1906 e 1911 em Bruxelas. Embora buscassem a integração entre arte e utilidade, todas as vertentes do movimento *Art Noveau* estiveram relacionadas ao luxo e à prosperidade da chamada Belle Époque (período que antecede a Primeira Guerra Mundial), produziram peças artísticas únicas, voltadas para a elite, e o design se destinou aos salões da burguesia. Posteriormente, o estilo *Art Noveau* foi alvo de grande reprodução industrial em artigos diversos.

Figura 2.69 | Charles Rennie Mackintosh. Cadeira para Hill House, Glasgow, Escócia

Fonte: https://goo.gl/ftteRZ>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.70 | Otto Wagner. Cadeira, Modelo 6516, para os escritórios dos correios. Madeira e alumínio. Museu de Artes Aplicadas de Colônia. Colônia, Alemanha



Fonte: . Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.71 | Adolf Loos. Interior do Café Museum, restaurado de acordo com o projeto original de Loos. 2009. Viena, Áustria



Fonte: https://goo.gl/1ZGP7a. Acesso em: 25 jun. 2018.

O arquiteto e teórico austríaco Adolf Loss, conhecido por obras como o *Café Museum*, em Viena (1899), foi um dos grandes críticos da Oficina Vienense. Reieitando veementemente o ornamento. defendeu a criação de formas puramente funcionais na arquitetura e no design, sendo um dos precursores do funcionalismo. A Escola de Glasgow e o movimento vienense são considerados movimentos pré-modernistas ou precursores do movimento modernista, juntamente à Escola de Chicago, em Chicago, nos Estados Unidos, considerada um dos centros da primeira fase do Modernismo. Depois de um grande incêndio ocorrido em 1871, a cidade de Chicago foi reconstruída tendo como ponto de partida a escassez do terreno na área central, o que resultou no surgimento dos primeiros arranha céus para uso comercial e administrativo dotados de esqueleto de aço, cujas fachadas refletiam as estruturas desses esqueletos, sendo articuladas nos sentidos vertical e horizontal. Tal arquitetura é atribuída a Louis Sullivan, arquiteto americano modernista conhecido por afirmar que "a forma seque a função". Outro expoente importante dessa escola é Frank Lloyd Wright, um engenheiro, arquiteto, escritor e educador que foi colaborador de Sullivan. Wright combinava materiais simples e naturais (como a madeira e a pedra) com os considerados modernos (como o concreto e o vidro) e postulou os princípios da arquitetura orgânica, tornando-se um dos principais arquitetos do século XX. A Escola de Chicago influenciou não só a arquitetura, mas o design como um todo.



Frank Lloyd Wright afirmava que cada projeto é individual, pois deve ser realizado de acordo com seu contexto (localização e finalidade). Ele acreditava que o arquiteto é um "modelador de homens", já que os edifícios projetados influenciam o comportamento das pessoas no cotidiano, sendo que a casa deve ser considerada como um "organismo vivo", destinada a atender as necessidades das pessoas e se relacionar às características do país. Esse conceito inaugurou o "organicismo", que se contrapôs ao Estilo Internacional (de origem europeia). O Arquiteto postulou, em 1908, seis princípios para a arquitetura orgânica, que consistem em:

- 1. Simplicidade, eliminação do que não é essencial.
- 2. Ter tantos estilos na arquitetura como estilos de pessoas.
- 3. A arquitetura deve estar subordinada à natureza, que tem proporcionado o material para os temas arquitetônicos da qual tem surgido as formas que conhecemos.
- 4. As cores devem se harmonizar com as formas naturais.
- 5. Os materiais devem ser mostrados como são.
- 6. Uma casa deve ser caracterizada, expressando sua função.

Wright realizou mais de mil projetos, dos quais mais de quinhentos foram construídos. Dentre os seus projetos mais importantes e conhecidos, destacam-se a Casa da Cascata, as casas pradaria (como a Robbie House e a Westcott House), as casas usonianas e o conhecido Museu Solomon Gugenheim, em Nova Iorque.

Ele foi um modelo para Walter Groupius, Mies van der Rohe e Peter Behrens, assim como para o movimento De Stijl, tendo se destacado também no projeto de elementos que compunham os interiores de seus edifícios, como móveis e vitrais.

Por fim, é importante mencionar a Werkbund Alemã (Deustcher Werkbund) ou Associação de Artes e Ofícios, fundada em Munique, em 1907, por Peter Behrens, Walter Gropius, Mies Van der Rohe, Hermann Muthesius, Henry Van De Velde, Joseph Olbrich e Josef Hoffman, como uma associação de empresários alemães, arquitetos, artistas e designers ligados ao movimento Jugendstil, que buscavam elevar os padrões de qualidade na indústria por meio da cooperação entre arte, indústria e ofícios artesanais; aumentar o valor de uso dos produtos, a satisfação dos interesses dos usuários e a disseminação do "bom gosto" por meio de um "bom design para todos". Tais metas, consequentemente, resultariam na divulgação e exportação dos produtos alemães no mercado mundial e promoveriam a unidade cultural alemã.

A Werkbund Alemã foi inspirada pelo conceito de qualidade do movimento Arts and Crafts, mas se diferenciou dele por aceitar as condições da produção industrial. Desde o seu início, a Werkbund

apresentou divergências quanto à filosofia de concepção de produtos: o arquiteto Hermann Muthesius defendia a produção em massa, padronizada e industrializada, com baixo custo e longo tempo de uso, mas o artista, arquiteto e designer Henry Van De Velde defendia o projeto como obra individual e artística, que deveria ser realizado dentro de um sistema de artes e ofícios, mais próximo da arte. Inicialmente, o trabalho na *Werkbund* foi realizado em torno das ideias de Van De Velde. Após a Primeira Guerra Mundial, os trabalhos da *Werkbund* se voltaram para o campo da habitação social para trabalhadores e para o design de utilidades domésticas de baixo custo, prevalecendo as ideias de Muthesius.

Os principais expoentes da Werkbund foram Peter Behrens, Walter Groupius e Mies Van der Rohe. Peter Behrens, pintor, arquiteto, designer gráfico e designer industrial, atuou, em 1907, na Allgemeine Elektricitäts Gesellschafft (AEG) projetando diversos de seus produtos, como ventiladores, chaleiras, candeeiros, além de inúmeras fábricas e casas para os trabalhadores. Behrens projetou a imagem gráfica e arquitetônica da empresa e é considerado um designer pioneiro pelo seu projeto do sistema de identidade visual para a AEG, construindo pela primeira vez uma imagem corporativa coerente dessa empresa, pois unificou sua identidade visual na mídia publicitária (catálogos, listas de preços, etc.), na fachada dos seus edifícios e nos seus produtos. Trabalharam para ele os arquitetos Walter Groupius, Mies Van der Rohe e Le Corbusier. O movimento Arts and Crafts e a Werkbund Alemã forneceram as bases para a fundação da Bauhaus, que teve como seu primeiro diretor Walter Groupius.

Em 1934 a Werkbund Alemã foi dissolvida, sendo recriada após o fim da Segunda Guerra Mundial.



Na contemporaneidade, marcada pelo processo de industrialização, tem se discutido, por diversos movimentos artísticos, a relação entre arte, design e indústria e suas possíveis integrações e/ou diálogos. Tais discussões ainda se fazem presentes nos objetos e nas imagens que consumimos e criamos. Tomando como base a compreensão dos conceitos explicitados nos conteúdos aqui estudados. Reflita sobre isso, identificando sua existência em imagens e objetos artísticos contemporâneos.

Sem medo de errar

A compreensão e aplicação de conhecimentos de história da arte e do design é fundamental para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que geram os conceitos que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores.

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar todas as referências – artistas e obras – citadas nesta seção. Em seguida, utilize as sugestões dos quadros "Exemplificando" e "Pesquise Mais" bem como as referências bibliográficas para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem as principais características estético-formais do *Art Noveau* em suas várias manifestações.

A sistematização e a apresentação das informações requerem sensibilidade, dedicação e cuidado, pois são importantes e essenciais para a compreensão dos conceitos e manifestações do *Art Noveau* nos objetos, nos interiores e nas imagens gráficas, assim como para despertar o interesse e a motivação das pessoas que irão visualizar o catálogo.

Uma ideia interessante é organizar o material coletado por você numa espécie de "linha do tempo", com apontamentos e informações a respeito de cada obra, o artista que a criou, o local/país onde a obra foi realizada, suas caraterísticas formais, sua finalidade, os materiais e processos que permitiram sua realização, dentre outros. Assim, você poderá apresentar um panorama sintético e explicativo sobre as manifestações do *Art Noveau* em diversos meios e propiciar uma visão abrangente e comparativa entre eles.

Mãos à obra!

Faça valer a pena

1. Ofoi um movimer	ito que se desenvolveu, na
Europa, onde reinava um clima de_	nas artes, na arquitetura e
no design. Ele floresceu	, e nos diversos países onde ocorreu,
ganhou nomes e estilos diferentes.	Na França, foi chamado
na Alemanha,; na	Áustria,; na Itália,
, na Inglaterra,	, e na Espanha,

A alternativa que contém os termos que completam CORRETAMENTE as lacunas acima é:

- a) *Art Noveau*, no final do século XIX, inovação, de 1890 até a Primeira Guerra Mundial, *Art Nouveau*, *Jugendstil*, *Secession*, *Liberty*, *Modern Style*, Modernismo.
- b) Art Noveau, no século XX, inovação, durante a Primeira Guerra Mundial, Art Nouveau, Jugendstil, Secession, Liberty, Modern Style, Modernismo.
- c) Art Noveau, no século XX, inovação, durante a Primeira Guerra Mundial, Jugendstil, Art Noveau, Secession, Liberty, Modernismo, Modern Style.
- d) Modernismo, no final do século XIX, conflito, de 1890 até a Primeira Guerra Mundial, *Art Nouveau, Jugendstil, Secession, Liberty, Modern Style*, Modernismo.
- e) Modernismo, no começo do século XIX, inovação, depois da Primeira Guerra Mundial, *Art Nouveau, Secession, Jugendstil, Liberty*, Funcionalismo, Modernismo.

2.

Ornamento é força de trabalho desperdiçada e, por isso, saúde desperdiçada [...] hoje também significa material desperdiçado, e os dois significam capital desperdiçado [...] o homem moderno, o homem com os nervos modernos, não precisa do ornamento, ele o abomina. (SCHNEIDER, 2010, p.42)



O texto acima é um excerto do ensaio/manifesto Ornamento e Crime, de 1908, de autoria do arquiteto e teórico Adolf Loos, que defendia a criação de formas funcionais na arquitetura e no design.

Considerando o texto acima, é CORRETO o que se afirma em:

- a) Adolf Loos considera o uso do ornamento uma questão de gosto e de escolha por parte de quem projeta o produto.
- b) Para Loos, retirar o ornamento significa progresso social, pois o trabalho investido em sua feitura seria menor, aumentando a produtividade no trabalho.
- c) Loos considera o ornamento como opcional, pois o mesmo pode propiciar uma riqueza de sentido à arquitetura e ao design de objetos funcionais.
- d) Loos parte da ideia de que para objetos simples e funcionais o ornamento pode ser representativo, porém, envolve excesso de trabalho que pode danificar a saúde do trabalhador

e) Loos sugere que, embora o ornamento seja um sinônimo de evolução cultural, o homem moderno não tem tempo, nem disposição para utilizar objetos ornamentados.

3.

Figura 2.72 | Alphonse Mucha. Dança. 1898. Painel decorativo. 38 x 60 cm. Paris, França



Fonte: https://www.wikiart.org/en/koloman-moser/poster-for-the-xiii-secession-1902>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.73 | Charles R. Mackintosh. Cartaz para The Scottish Musical Review. 1896. 2,45 m. Glasgow, Escócia



Fonte: https://www.wikiart.org/en/charles-rennie-mackintosh/the-scottish-musical-review-1896>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Figura 2.74 | Koloman Moser. Cartaz para a 13a exposição da Secession Vienense. 1902. Pôster. 183.5 x 63.3 cm. Viena, Austria



Fonte: https://www.wikiart.org/en/koloman-moser/poster-for-the-xiii-secession-1902>. Acesso em: 25 jun. 2018.

Considerando que as três peças gráficas acima apresentadas se relacionam com o movimento *Art Noveau*, avalie as afirmações a seguir:

- I. O *Art Novea*u da Escola de Glasgow, caracterizou-se pelo uso de formas e figuras estilizadas e pelas interpretações abstratas da figura humana.
- II. O *Art Nouveau* dos franceses e belgas caracterizou-se pela ênfase nas formas orgânicas nas primeiras manifestações anteriores à 1900 e por um conteúdo linear de formas puras depois de 1900.
- III. O *Art Nouveau* austríaco, conhecido como *Secession*, está mais ligado à austeridade linear da Escola de Glasgow, que explora a geometria, as superfícies simplificadas e a ornamentação mais restrita.

Analisando os elementos visuais das Figuras 2.72, 2.73 e 2.74, é CORRETO o que se afirma em:

- a) Apenas I.
- b) Apenas II e III.
- c) Apenas III.
- d) Apenas I e III.
- e) I II e III

Referências

ARGAN, G. C. **Arte Moderna**. Do Iluminismo aos Movimentos Contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

CARDOSO, R. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

CHILVERS, I. **História Ilustrada da Arte**. Os principais movimentos e obras mais importantes. São Paulo: Publifolha, 2014.

CHING, F. D. K. Desenho para arquitetos. Porto Alegre: Bookman, 2012, p. 209.

FORTY, A. **Objetos de Desejo**. Design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOMBRICH, E. H. A história da arte. São Paulo: LTC, 2013.

GOOGLE ARTS AND CULTURE. Versalhes. Disponível em: https://artsandculture.google.com/entity/m080g3?hl=pt-BR>. Acesso em: 11 jun. 2018.

JANSON, H.W.; JANSON, A. F. Iniciação à História da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

JANSON, H. W. **História geral da arte**: o mundo moderno. 2. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2007.

KRAUSE, Anna-Carola. **História da Pintura**: do Renascimento aos nossos dias. Alemanha: Könemann, 2001.

OATES, P. B. História do Mobiliário Ocidental. Lisboa: Editorial Presença, 1991

SCHEINEDER, B. **Design – uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

WOLFFLIN, H. **Conceitos fundamentais da história da arte**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

Arte e design no século XX

Convite ao estudo

Na unidade anterior, observamos que, diante das grandes transformações políticas, econômicas e socioculturais da Europa até o final do século XIX, surgiram movimentos artísticos reformistas, como o Arts and Crafts, que criticaram a civilização e a produção industrial em massa, e se ocuparam com a criação de novas formas para o cotidiano. O movimento Arts and Crafts teve uma forte influência sobre a Art Nouveau, o Jugendstil, a Deutscher Werkbund (Alemanha). Houve a busca de um estilo unificado e adequado ao novo século que estava começando – o século XX –, e que resultou em manifestações internacionais do Art Nouveau. Mesmo assim, dentro dessa vertente estilística, havia duas soluções formais mais ou menos distintas. Uma delas defendeu o uso de formas orgânicas, oriundas da natureza, com o intuito de humanizar a máquina através de formas estilizadas. A outra, empregava formas geométricas, em direção a motivos abstratos e lineares, com o objetivo de adaptar o mundo e as pessoas às máquinas através da imposição de formas euclidianas uma vez que estas pareciam ser mais adequadas à produção mecanizada.

A partir do século XX, novos conceitos e vertentes no campo artístico são desenvolvidos devido a um novo contexto socioeconômico e cultural que envolveu ainda diversos acontecimentos e inovações, dentre os quais a psicanálise, formulada por Sigmund Freud (1856-1939) em 1900, quando publicou a sua interpretação dos sonhos; a descoberta do raio X por Wilhelm Conrad Röntgen (1845-1923) em 1901, que recebeu o prêmio Nobel por isso; e a teoria da Relatividade desenvolvida por Albert Einstein (1879-1955)

em 1905, e a Primeira e a Segunda Guerras Mundiais. Esse contexto estabelece os fundamentos para uma aproximação entre Arte e Design, que deve ser compreendida a partir do desenvolvimento de uma cultura de massa, e da inserção da tecnologia, além das conquistas científicas e técnicas do mundo moderno.

Na Unidade 3 vamos conhecer diversos e significativos movimentos artísticos do século XX que influenciaram o cenário do Design, e estabeleceram as bases para o que denominamos de Design Moderno, e para o desenvolvimento de novas possibilidades no campo do Design como um todo ao longo do século, o que é fundamental para a sua formação profissional. Você é um estudante que atua como estagiário em um escritório de design que desenvolve projetos para eventos artísticos e culturais. O grande desafio colocado a você é participar da realização de pesquisas para a elaboração de projetos de expografia, de cenografia e de ambientação, que permitam a criação de espaços e ambientes que envolvam os usuários, participadores e/ou interatores desses espaços, em experiências relacionadas a várias temáticas que implicam na interação entre Arte e Design, em suas mais diversas manifestações.

Bons estudos!

Seção 3.1

Vanguardas históricas

Diálogo aberto

Nesta Unidade você entrará em contato com diversos e significativos movimentos artísticos do século XX que influenciaram o cenário do design, e estabeleceram as bases para o que denominamos de design moderno, e para o desenvolvimento de novas possibilidades no campo do design como um todo ao longo do século XX. Esses conhecimentos, fundamentais para a sua formação profissional, são aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores. Você está participando da elaboração das pesquisas para um projeto de cenografia que deve incorporar elementos relacionados às vanguardas históricas: expressionismo e fauvismo, cubismo e futurismo, dadaísmo e surrealismo. Cabe a você levantar e apresentar as referências mais importantes para esses movimentos de vanguarda. Quais os artistas e obras você selecionaria para cada um dos movimentos das vanguardas artísticas? Que imagens você utilizaria para realizar a tarefa proposta? E como apresentaria esse conteúdo para o responsável pelo projeto?

Não pode faltar

O contexto social e político das primeiras décadas do século XX estabelece os fundamentos para uma aproximação entre Arte e Design, através do surgimento de correntes de vanguarda nas artes visuais em diversos países europeus. Do francês '], a palavra vanguarda significa "o que marcha na frente". Denominamos de vanguardas históricas um conjunto de tendências artísticas que emergiram desde o início do século XX anterior à Primeira Guerra Mundial até o fim da Segunda Guerra Mundial, e provocaram uma ruptura com a tradição cultural do século XIX, influenciando o desenvolvimento e a consolidação do design como um todo ao longo do século XX.



Ao longo da história da Arte e do Design nos deparamos com diversas tendências internacionais do século XX e diversos "ismos". Entretanto, conforme Janson & Janson (1996), é possível considerar três vertentes principais que norteiam muitos "ismos", que surgiram a partir do pósimpressionismo e têm se desenvolvido desde então: a expressão, a abstração e a fantasia.

A expressão se relaciona com a atitude emocional do artista com relação a si mesmo e a sua obra; a abstração envolve a estrutura formal da obra de arte, e a fantasia abrange a imaginação, e o domínio do irracional e da espontaneidade.

Reflita sobre essas vertentes, e identifique características associadas a elas nos movimentos artísticos de vanguarda que serão estudados nessa seção.

A vanguarda está intimamente ligada ao conceito de modernidade, caracterizada pelo fim do determinismo e da supremacia da religião. Os movimentos vanguardistas queriam eliminar as diferenças existentes entre as experiências estéticas e as experiências do cotidiano. Ainda que apresentassem propostas específicas, tinham em comum a ideia de que era preciso romper com a tradição através de práticas inovadoras que subvertessem o senso comum e pudessem antever tendências do futuro. Além disso, a maioria deles mantinha uma visão positiva da máquina que era vista como um símbolo de movimento e progresso, e, nas próprias capacidades do ser humano. As principais correntes artísticas de vanguarda foram o expressionismo, o fauvismo, o cubismo, o futurismo, o dadaísmo e o surrealismo, a vanguarda russa, o construtivismo e o neoplasticismo.

O expressionismo designa um movimento artístico e cultural que surgiu na Alemanha entre 1905 e 1914, transversal aos campos das artes plásticas, da arquitetura, da fotografia, do cinema, do teatro, da música e da literatura. O primeiro a empregar o termo 'expressionismo' foi o pintor francês Julien-Auguste Hervé, para denominar uma série de quadros apresentados no Salão dos Independentes de **Paris em 1901**, assumindo a sua diferença em relação ao impressionismo. Posteriormente, o termo 'expressionismo' foi popularizado pelo escritor Herwarth Walden, editor da revista **Der Sturm** (A Tormenta),

que se viria a tornar o principal meio de divulgação do Expressionismo Alemão. O expressionismo é um amplo movimento, que reúne artistas de diversas tendências e formações e se manifestou inicialmente na pintura, juntamente com o fauvismo francês, o que torna ambos os movimentos os primeiros representantes das vanguardas históricas.

Para o expressionismo, o que predomina é a **expressão** que se projeta do artista para a realidade, em contraposição à **impressão** ou registro da natureza com base em observações da realidade imediata, como podia ser observado através das paisagens luminosas de pintores impressionistas como Claude Monet. Para os expressionistas a Arte se liga à representação de seu próprio mundo interior, seus sentimentos através da linha, de cores fortes e formas distorcidas que são utilizadas de forma emotiva, carregadas de simbolismo, e rejeitam a verossimilhança com o mundo real observado.

A afirmação do Expressionismo Alemão ocorre com a fundação do grupo *Die Brücke (A Ponte)*, em Dresden em 1905, contemporâneo ao **fauvismo** francês, e também do *Der Blaue Reiter (O Cavaleiro Azul)*, em Munique em 1911. Ambos não foram escolas nem movimentos, mas reuniram grupos de artistas que defendiam a Arte não como imitação, mas como expressão interior do artista.

Figura 3.1 | Ernst Ludwig Kirchner

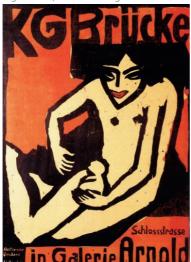


Figura 3.2 | Wassily Kandisnky



Legenda: (3.1) Cartaz de apresentação para uma exposição do grupo Expressionista Die Brücke - Galeria Arnold, Dresden, em 1910; (3.2) Capa do almanaque Der Blaue Reiter, 1912.

Fonte: (3.1) ">https://goo.gl/wHFCAy">https://goo.gl/wHFCAy>. Acesso em: 26 fev. 2018.

O nome do grupo *Die Brücke* simbolizava a sua intenção de ser uma ponte para estabelecer as bases de uma Arte de futuro. O maior interesse desse grupo era romper com as velhas convenções, como estava sendo feito na França. Segundo Kirchner, a inspiração deveria fluir livremente, e ao artista cabia a expressão imediata de suas pressões emocionais. Os artistas desse grupo foram influenciados pelo movimento *Arts & Crafts*, bem como pelo *Jugendstil* e os *Nabis*, e artistas como Van Gogh, Gauguin e Munch. O grupo *Der Blaue Reiter* dividia apenas a sua oposição ao Impressionismo e ao Positivismo como pontos em comum ao grupo *Die Brücke*. O *Der Blauer Reiter* defendia uma visão mais refinada e espiritual, visando a captar a essência da realidade através da purificação dos instintos. Os membros do grupo.



(...) basearam-se nas formas artísticas da História da Arte ocidental e nas tradições folclóricas não-ocidentais para criarem imagens que revelam o seu cepticismo em relação à vida moderna e industrial. O grupo dedicouse à expressão visual de uma espiritualidade que acreditavam residir sob a superfície do mundo visual. (DAVIES et al., 2010. p. 985)

De modo distinto dos efeitos dramáticos e das figuras distorcidas valorizadas pelos artistas alemães, um grupo de pintores franceses elegem a cor, a luz, os cenários decorativos e a expressão da alegria, ao invés da dor e da angústia. Sua primeira aparição ocorreu no Salão de Outono de Paris, em 1905. No ano seguinte, no Salão dos Independentes, foram batizados como "Les Fauves" (As Feras) pelo crítico Louis Vauxcelles, e assim surgiu o fauvismo. Sob a liderança de Henri Matisse, tem como eixo comum a exploração das amplas possibilidades colocadas pela utilização da cor. Os artistas que se agruparam em torno do fauvismo, que se desenvolveu entre 1905 e 1907, não se uniram por um programa comum, mas pelo sentido de liberação e de experimento que compartilhavam.

Figura 3.3 | Henri Matisse. A Alegria da Vida Figura 3.4 | Henri Matisse. Harmonia (1905-1906)

em Vermelho (1908-1909)





Legenda: (3.3) Óleo sobre tela, 1,74 m x 2,38 m. Fundação Barnes, Merion, Pensilvânia; (3.4) Óleo sobre tela, 1,81 m x 2,46 m. Museu Hermitage, Leningrado.

Fonte: (3.3) https://www.wikiart.org/en/henri-matisse/the-joy-of-life-1906>. (3.4) https://www.wikiart.org/en/henri-matisse/the-joy-of-life-1906</ en/henri-matisse/harmony-in-red-1908>. Acesso em: 26 fev. 2018.

A Alegria da Viver (Le Bonheur de Vivre, Figura 3.3), de Henri Matisse, é uma obra que resume o fauvismo melhor do que qualquer outra obra: o uso da cor em toda a superfície da tela, seus contornos pesados e cheios de ondulações, e o caráter 'primitivo' de suas obras, inspirados em Gauguin. A pintura representa uma cena pagã, um bacanal, na qual as figuras assumem poses clássicas, e indicam que Matisse tinha um profundo conhecimento da representação do corpo humano, pois foi treinado na tradição acadêmica. Entretanto, a pintura revoluciona pela sua simplicidade: cada coisa omitida que possa existir foi insinuada, e a cena preserva os aspectos essenciais da forma plástica e da profundidade espacial.

Em Harmonia em Vermelho (La Desserte, Figura 3.4) também se observa um novo equilíbrio e a harmonia entre os aspectos 'bidimensionais' e 'tridimensionais' da pintura: a toalha da mesa e a parede possuem a mesma combinação de azul sobre vermelho, e, no entanto, os planos horizontais são perceptivelmente diferenciados. O mesmo acontece com a vista do jardim com árvores floridas, mostrada através da janela. A casa ao longe está pintada na mesma cor que o interior e se relaciona com o resto do guadro. Da mesma forma, o azul do céu, a folhagem verde e os pontos amarelos vivos repetem-se todos no primeiro plano. Assim, Matisse reduz o número de tons ao mínimo, faz da cor um elemento estrutural independente, e uma integração do ornamento da superfície na concepção do quadro. Partilhando com o fauvismo a mesma concepção de que o quadro é uma estrutura autônoma, que não representa a realidade, mas tem uma realidade própria, surge, em 1907, o Cubismo com a exposição de *Les Demoiselles d'Avignon* (figura a seguir), no estúdio de Pablo Picasso.



Figura 3.5 | Pablo Picasso. Le Demoiselles d'Avingnon (1907)

Legenda: Óleo sobre tela, 2,44 m x 2,33 m. Museu de Arte Moderna, Nova Iorque (adquirido através do legado de Lillie P. Bliss).

Fonte: https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/the-girls-of-avignon-1907>. Acesso em: 26 fev. 2018.

De acordo com um dos principais artistas do movimento, o pintor Georges Braque, toda imagem pictórica resulta de um método de representação que não imita as aparências, ou seja, a aparência é apenas o resultado da criação de uma experiência sensível das coisas do mundo por parte do artista. O cubismo caminha de modo distinto ao fauvismo, rumo à construção de uma realidade construída com "cubos", volumes e planos entrecortados que apresentam formas em vários ângulos nas telas, que rejeita a distinção entre figura e

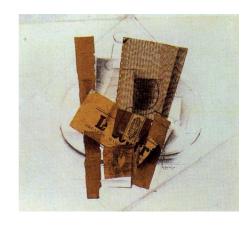
fundo ou qualquer noção de tridimensionalidade, recolocando a pintura no plano bidimensional. Os objetos representados, corpos, paisagens e, sobretudo, objetos como garrafas, instrumentos musicais e frutas são cuidadosamente representados, como se sua estrutura fosse vista sob todos os ângulos visuais, por cima e por baixo, através da decomposição de planos, volumes e colagens.

O cubismo marca uma grande ruptura na Arte ocidental, e constituiu as bases da arte abstrata e do construtivismo. Essa ruptura tem como base a obra de Paul Cézanne e também a Arte africana, máscaras, fotografias e objetos. Depois da fase cezanista, o cubismo se divide em duas grandes fases: até 1912, o cubismo analítico deu ênfase às pesquisas estruturais, com decomposição de objetos e uma forte tendência ao monocratismo, e entre 1913 e 1914 o cubismo sintético priorizou a recomposição dos objetos, acentuando o uso das cores. Nessa última fase, elementos heterogêneos, tais como recortes de jornais, pedaços madeira, cartas de baralho, caracteres tipográficos, entre outros, são integrados à superfície das telas, dando origem às famosas colagens. Tais práticas estabeleceram as bases do design, pois ao colar fragmentos impressos e rótulos, acabaram por sugerir novas maneiras de comunicar ideias através de novas maneiras de combinar imagens.

Figura 3.6 | Pablo Picasso. Ambroise Vollard (1909-1910)



Figura 3.7 | Georges Braque. Le Courier (1913)



Legenda: (3.6) Óleo sobre tela, 0,91 m x 0,65 m. Museu Pushkin, Moscou; (3.7) Colagem, 0,51 m x 0,57 m. Museu de Arte de Filadélfia (EUA).

Fonte: (3.6) ">https://goo.gl/LJ5yni>">https://goo.gl/LJ5yni>">. Acesso em: 26 fev. 2018.

Dois outros importantes artistas desse período que sofreram a influência do cubismo foram o alemão Piet Mondrian e o russo Kasimir Malevitch, que iniciaram os movimentos *De Stjil* e da Vanguarda Russa, respectivamente, e que serão apresentados e discutidos na próxima seção.

O futurismo, assim como o dadaísmo, foi iniciado no período entre a primeira pintura cubista e a Primeira Guerra Mundial. O movimento futurista defendia a ruptura do passado, dos museus e das academias, da tradição artística, contrapondo a ela o "esplendor da vida contemporânea, modificada pela ciência triunfante", afirmação expressa no Manifesto Futurista, de 1909, formulado pelo poeta italiano Filipo Marinetti, ao qual se associaram os pintores Boccioni, Balla e Severini. O Manifesto Futurista exaltava o mundo moderno, a velocidade e a estética das máquinas que simbolizavam o futuro, e a agressividade do mundo técnico e militar.

Os artistas do movimento futurista criaram um estilo para expressar sua visão dinâmica de mundo, mas isso ocorreu após o contato do grupo com as pinturas de Marcel Duchamp e as manifestações 'antiarte' que ocorreram em Paris, em 1911 e 1912. Enquanto cubistas empregavam formas geométricas e múltiplos pontos de vista para representar a realidade em objetos estáticos, os futuristas deram prosseguimento à concepção visual expressa por Marcel Duchamp na pintura **Nu Descendo uma Escada** (Figura 3.8), utilizando múltiplos pontos de vista em movimento para revelar uma ação, diferentes fases de uma vivência e de um acontecimento eram apresentadas simultaneamente numa tela ou numa escultura.

Figura 3.8 | Marcel Duchamp. Nu descendo uma escada no 2, 1912



Figura 3.9 | Filippo Marinetti. Montanhas + Vales + Estradas X Joffre, 1915



Legenda: (3.8) Óleo sobre tela, 147cm x 89.2 cm, Museu de Arte de Filadélfia – USA.; (3.9) Página de livro impresso (Fisher Fine Arts Library Image Collection)

Fonte: (3.8) .;">https://goo.gl/h8F3zu>. Acesso em: 26 fev. 2018.

No campo do Design, os futuristas criaram composições dinâmicas, rompendo com a estruturação horizontal e vertical que acontecia no impresso desde a era de Gutenberg. O novo Design recebeu o nome de *parole in libertá*, como exemplifica o poema visual *Montanhas + Vales + Estradas X Joffre* (Figura 3.9), escrito por Marinetti, e que descreve sua viagem à França, dirigindo-se ao front, para encontrar Fernand Léger.

Figura 3.10 | Umberto Boccioni, Formas Únicas de Continuidade no Espaço, 1913

Figura 3.11 | Giacomo Balla. A Velocidade de um Automóvel. 1913





Legenda: Bronze. 111,4 cm x 88,6 cm x 40 cm. Museu de Arte Moderna (MoMA), Nova lorque (EUA).

Fonte: (3.10) https://goo.gl/fbKP4s. Fig. 11. Disponível em: https://goo.gl/Tporus. Acesso em 26 fev. 2018.

O dadaísmo foi mais longe que o cubismo, pois derrubou toda a estrutura da representação racional, quebrando todas as regras. Os dadaístas publicaram poemas *nonsense*, com títulos absurdos e um design anticonvencional. A origem do termo 'dadaísmo' não se sabe ao certo, e se admite vir da expressão eslava *da da* (sim sim), ou 'cavalo de madeira' em francês. A escola está relacionada com o movimento anarquista, em evidência na Primeira Guerra Mundial. Esse movimento recebeu esse nome no Cabaré Voltaire, em Zurique (1916), lançado por Tristan Tzara, poeta romeno, Hans Arp, pintor, e Hans Ritcher, artista e mais tarde cineasta. Seu nascimento está relacionado às manifestações antiarte e anti-instituições de Marcel Duchamp, em seu breve namoro com o

cubismo, entre 1912 e 1913. Suas obras *Nu Descendo uma Escada* (Figura 3.8) e Roda de Bicicleta (Figura 13) tem papel decisivo no surgimento do estilo Dada.

Duchamp, Fonte, 1917 Duchamp, (ready-made)

de Bicicleta. (ready-made)

3.12 | Marcel Figura 3.13 | Marcel Figura 3.14 | Marius de Roda Zayas, poster Elle, 291, nº 1913 9, 1905







Fonte: (3.12) https://goo.gl/yk5QEu. Acesso em: 26 fev. 2018.; (3.14). Hurlburt (1986, p. 22).

O ready-made foi a estratégia principal do fazer artístico de Marcel Duchamp, que se referia à exposição de objetos industrializados, selecionados sem critérios estéticos e expostos como obras de arte em museus e galerias. Seu primeiro readymade foi uma roda de bicicleta montada sobre um banquinho (Figura 3.13), e depois um urinol invertido, assinado por R. Mutt, invertido ao qual denomina de A Fonte (1917, Figura 3.12). Ao transformar qualquer objeto em obra de arte, o artista realiza uma crítica radical ao sistema da Arte. Esses princípios de subversão também podem ser encontrados nas obras de Francis Picabia, e em algumas imagens fotográficas de Man Ray.

O surrealismo baseou-se na obra de Sigmund Freud, A Interpretação dos Sonhos (1899), que revela o papel do inconsciente como repositório de desejos sexuais reprimidos. O mundo surrealista é o domínio do inconsciente, dos impulsos, do mundo onírico e de seus universos de imaginação, fantasia e sensações. Mais do que um movimento estético, o surrealismo é uma maneira de enxergar

o mundo, uma vanguarda artística que transcende a Arte. Busca restaurar os poderes da imaginação, castrados pelos limites do utilitarismo da sociedade burguesa, e superar a contradição entre objetividade e subjetividade, tentando consagrar uma poética do sonho e do inconsciente, de ampliação da consciência. André Breton declara, em seu Manifesto Surrealista (1924; Disponível em: http://www.culturabrasil.org/zip/breton.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2018), acredita na possibilidade de reduzir dois estados aparentemente tão contraditórios: sonho e realidade, "a uma espécie de realidade absoluta, de sobre-realidade [surrealité]".

Exemplificando

Um dos exemplos clássicos de arte surrealista é a obra do pintor Salvador Dalí, que sustentava os pesadelos realistas de suas pinturas através de um fundo com um permanente estilo acadêmico. Marx Ernst, adepto do movimento dadaísta, voltou-se para o surrealismo em 1921, com a pintura O Elefante Celebes. Muitas vezes, reutilizava imagens encontradas, adicionando ou removendo elementos a fim de criar novas realidades. Utilizou uma série de técnicas que foram incorporadas pelo design, e suas colagens tiveram uma forte influência sobre a ilustração. Trabalhando com a fotografia, Man Ray criou imagens surrealistas através de 'rayografias', como em Pistola com Quadrados de Letras, nas quais a exposição múltipla e as fontes de luz alternadas, modificam os objetos da fotografia, criando uma nova ordem.

Figura 3.15 | Salvador Dalí. A Persistência Figura 3.16 | Max Ernst. O Elefante da Memória, 1931. Museu de Arte Celebes, 1921, Tate Gallery, Londres Moderna (MoMa), Nova Iorque (EUA)





Figura 3.17 | Man Ray. Pistola com Quadrados de Letras, 1924. Rayografia



Fonte: (3.15.) ">https://goo.gl/RBZzTL>">https:

Outros artistas surrealistas também contribuíram para enriquecer as formas na Arte e no Design, dentre os quais podemos destacar René Magritte, que empregava o realismo para representar objetos num contexto insólito; e Joan Miró e Hans Arp, que exploraram a criação num nível abstrato, com formas e figuras que influenciaram o campo do design. Posteriormente, as imagens e ideias surrealistas foram incorporadas e trivializadas pelos meios de comunicação de massa.



O design do século XX tem como base um conjunto complexo de influências e movimentos artísticos, denominados vanguardas históricas, que se iniciaram no começo do século e se estenderam até à Segunda Guerra Mundial. São elas:

 O expressionismo (1905-1914), no qual predomina é a expressão que se projeta do interior do artista para a realidade, em contraposição à impressão ou registro da natureza com base em observações da realidade imediata, como podia ser observado através das pinturas dos artistas impressionistas. De modo distinto dos efeitos dramáticos e das figuras distorcidas valorizadas pelos artistas expressionistas alemães, o **fauvismo** (1905-1907) reúne um grupo de pintores franceses, liderados por Henri Matisse, que elegem a cor, a luz, os cenários decorativos e a expressão da alegria, ao invés da dor e da angústia.

- O cubismo (1907-1914), que se constituiu numa grande ruptura com a tradição artística ocidental. Seus criadores são Pablo Picasso e Georges Braque. O pintor cubista pinta o que existe, não o que vê. Propõe a geometrização das formas e volumes e a renúncia à perspectiva; a estrutura passa a ser vista sob todos os ângulos visuais, por cima e por baixo, através da decomposição de planos, volumes e colagens.
- O futurismo (1909-1918) foi organizado por Filipo Marinetti quando lançou o Manifesto Futurista (1909). Caracteriza-se pela desvalorização da tradição e do moralismo, valorização do ritmo do mundo moderno, a velocidade e a estética das máquinas e a agressividade do mundo técnico e militar. As pinturas futuristas apresentam o uso de cores vivas e contrastes, sobreposição de imagens, traços e pequenas deformações para passar a ideia de movimento e dinamismo. Os futuristas animaram as suas páginas com composições dinâmicas, não lineares. Para eles, o conteúdo e a tipografia deveriam assumir simultaneamente formas visuais expressivas (parole in libertà).
- O dadaísmo (1911-1922) ou movimento Dada, recebeu esse nome no Cabaret Voltaire, em Zurique, 1916, lançado por Tristan Tzara, Hans Arp e Hans Ritcher. Dada era uma forma de anarquia artística que desafiou os valores sociais, políticos e culturais da época. Caracterizou-se por ser um movimento anti-establishement e antiarte. Os dadaístas utilizaram técnicas como o automatismo, acaso e a fotomontagem. O ready-made foi a estratégia principal do fazer artístico de Marcel Duchamp, que consistia na seleção de objetos industrializados sem critérios estéticos, ressignificação e exposição, expostos como obras de arte em museus e galerias. O movimento dadaísta expandiu os limites e contexto do que foi considerado Arte.
- O Surrealismo (1920 até período entre guerras) aconteceu a partir do Manifesto Surrealista (1924), lançado por André Breton.

Fortemente influenciado pelas teorias psicanalíticas do psicólogo Sigmund Freud, o movimento surrealista enfatiza o papel do inconsciente na atividade criativa. Um dos seus objetivos foi produzir uma Arte que, segundo o movimento, estava sendo destruída pelo racionalismo. Segundo os surrealistas, a arte deve libertar-se das exigências da lógica e da razão e ir além da consciência cotidiana, procurando expressar o mundo do inconsciente e dos sonhos.

Pesquise mais

Para sentir o clima da Paris do início século XX, onde se deu a criação de parte das vanguardas estudadas nessa seção, assistindo ao filme *Meia Noite em Paris*, uma comédia romântica, na qual um roteirista bem-sucedido visita Paris com a noiva e, andando pelas ruas da cidade, acaba viajando no tempo e vai parar na década de 1920, entrando em contato com personalidades famosas, tais como os escritores Scott Fitzgerald, Ernest Hemingway, Gertrude Stein, e os artistas Pablo Picasso, Salvador Dali, Luís Buñuel e outros.

MEIA NOITE EM PARIS. Direção de Woody Allen. Produção de Letty Aronson, Stephen Tenenbaum e Jaume Roures. Roteiro de Woddy Allen. Interpretação de Owen Wilson, Marion Cotillard, Rachel McAdams e outros. Música de Stephane Wrembel. Cidade: Los Angeles. Produtora: Gravier Productions, Mediapro e Televisió de Catalunya, 2011. Distribuição Sony Pictures Classics.

Sem medo de errar

Nesta Unidade, você adquiriu conhecimentos importantes a respeito de diversos movimentos artísticos do século XX, que influenciaram o cenário do design, e foram denominados vanguardas históricas: expressionismo e fauvismo, cubismo e futurismo, dadaísmo e surrealismo. Esses movimentos artísticos de vanguarda forneceram as bases para a formação e consolidação do Design Moderno, e influenciaram o desenvolvimento do campo do design ao longo do século XX.

A compreensão e aplicação de conhecimentos de História da Arte e do Design são fundamentais para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que geram os conceitos que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores

Como estagiário de um grande escritório de design especializado em projetos de ambientação, expografia e cenografia, você está participando da elaboração das pesquisas para um projeto de cenografia que deve incorporar elementos relacionados às vanguardas históricas, estudados por você nessa seção. Cabe a você levantar e apresentar as referências mais importantes para esses movimentos. Quais os artistas e obras você selecionaria para cada um dos movimentos das vanguardas artísticas? Que imagens você utilizaria para realizar a tarefa proposta? E como apresentaria esse conteúdo para o responsável pelo projeto?

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar todas as referências – artistas e obras – citados nessa seção. Em seguida, utilize as sugestões dos itens *Exemplificando* e *Pesquise Mais*, e também as referências bibliográficas dessa seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem as principais características estético-formais dos movimentos artísticos estudados.

A apresentação da sua pesquisa requer dedicação e cuidado, pois ela é importante e essencial para fornecer as bases conceituais do projeto de cenografia que vai ser desenvolvido. Uma ideia interessante é apresentar sua pesquisa através de um infográfico ou linha do tempo que mostre claramente os principais artistas e obras em cada uma das vanguardas artísticas, ao longo do tempo em que eles ocorreram, e evidencie as características estéticas de cada desses movimentos.

Mãos à obra! Boa sorte!

Faça valer a pena

1. Movimento que surgiu nos primeiros anos do século XX, e tem como marco inicial o quadro *Les demoisellers d'Avignon*, se caracteriza pela representação de figuras da natureza a partir do uso de formas geométricas, promovendo a fragmentação e decomposição dos planos e das perspectivas.

O movimento artístico a que se refere a descrição acima é o:

- a) Cubismo.
- b) Futurismo.
- c) Dadaísmo.
- d) Surrealismo.
- e) Expressionismo.

2.



Nós cantaremos as grandes multidões movimentadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela revolta; as marés multicoloridas e polifônicas das revoluções nas capitais modernas; a vibração noturna dos arsenais e dos estaleiros sob suas luas elétricas; as estações glutonas comedoras de serpentes que fumam; as usinas suspensas nas nuvens pelos barbantes de suas fumaças; os navios aventureiros farejando o horizonte; as locomotivas de grande peito, que escoucinham os trilhos, como enormes cavalos de aço freados por longos tubos, e o voo deslizante dos aeroplanos, cuja hélice tem os estalos da bandeira e os aplausos da multidão entusiasta. (adaptado de MANIFESTO FUTURISTA. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_Futurista. Acesso em: 26 fev. 2018)

De acordo com o trecho do Manifesto Futurista acima colocado, é possível afirmar que:

- a) O futurismo, do mesmo modo que o cubismo, é um movimento de vanguarda que busca a exaltação da linguagem das máquinas.
- b) O futurismo faz uma crítica negativa ao dinamismo da vida moderna em função da valorização do desenvolvimento industrial e tecnológico.
- c) O futurismo faz uma exaltação à máquina, ao dinamismo e à 'beleza da velocidade', associada ao elogio da técnica e da ciência, que se tornam emblemáticas da nova atitude estética e política.
- d) O futurismo faz uma crítica positiva ao dinamismo da vida bucólica em função da tecnologia.
- e) O futurismo repudiava o mundo moderno e a velocidade e a agressividade do mundo técnico e militar.

Figura 3.12 | Marcel Duchamp, Fonte, 1917 (ready-made)



Fonte: https://goo.gl/k6dYDJ. Acesso em 26 fev. 2018.

A Fonte é uma das obras mais famosas de Duchamp e é amplamente vista como um ícone da arte do século XX. O original, que agora está perdido, consistiu em um urinol padrão. colocado em suas costas ao invés de estar na posição habitual, e assinou R. Mutt 1917.

Um artigo publicado na época, pensado para ter sido escrito por Duchamp, afirmou: "A fonte do Sr. Mutt não é imoral, isso é absurdo, nada mais do que uma banheira é imoral. É um acessório que você vê todos os dias nas janelas da loja de encanadores. Se o Sr. Mutt com suas próprias mãos fez a fonte não tem importância. Ele escolheu isso. Ele tomou um artigo de vida comum, colocou-o de modo que seu significado útil desapareceu sob o novo título e ponto de vista - criou um novo pensamento para esse obieto ". (The Richard Mutt Case, The Blind Man, New York, nº 2, maio/1917, p. 5). "Fonte" é um exemplo do que Duchamp chamou de readvmade.

O ready-made foi a principal estratégia de fazer artístico utilizada pelo artista Marcel Duchamp e se refere ao uso de objetos já feitos, selecionados de modo aleatório, e sua exposição em museus e galerias. Sendo assim, analise as afirmativas a seguir: I. Trata-se de uma atitude antiarte, uma prática dadaísta que resgata produtos industriais, realizados com finalidade prática e não artística (urinol de louca, pá, roda de bicicleta), e os eleva à categoria de obra de arte.

II. O ready-made promove a ressignificação de objetos industrializados do cotidiano à categoria de obra de arte, ampliando as possibilidades de divulgação e valorização de práticas do vernacular no campo do Design.

III. O ready-made promove o questionamento sobre o que vem a ser Arte, pois envolve o deslocamento de uma situação não artística para o contexto da Arte: a inversão do objeto física do objeto corresponde à inversão de seu sentido.

A respeito disso, é possível afirmar que está correto o que se apresenta em:

- a) Apenas I. d) Apenas I e III.
- b) Apenas II. e) I. II e III.
- c) Apenas I e II.

Seção 3.2

O período das guerras

Diálogo aberto

Nesta seção você entrará em contato com importantes movimentos artísticos do século XX, como a Vanguarda Russa e o Construtivismo, o Neoplasticismo e a Bauhaus, que, juntamente com os movimentos artísticos estudados na secão anterior, influenciaram o cenário do design, e estabeleceram as bases para o que denominamos de Design Moderno. Além disso, promoveu o desenvolvimento de novas possibilidades no campo do design como um todo ao longo do século XX. Você conhecerá também as características de outras manifestações da Arte e do Design que ocorreram entre as guerras, como o Art Déco e o Styling, e também sua presença no design americano, em contraponto com o conceito de "bom design". E o Estilo Internacional, desenvolvidos na área de arquitetura e design na Europa. Esses conhecimentos, fundamentais para a sua formação profissional, são aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores.

Você foi convidado a participar da elaboração de conceitoschave para o desenvolvimento do projeto de comunicação e design para uma exposição intitulada *Arte, Arquitetura e Design na Bauhaus*. Você precisa mostrar a teoria, seus princípios e mudanças fundamentais na história da Escola. Cabe a você fazer um levantamento de referenciais visuais da Bauhaus, que se relacionam aos diversos segmentos do design em sua relação com a Arte e a Arquitetura.

Você utilizará textos e imagens para apresentar a exposição e sintetizar a 'atmosfera' e os principais conceitos que devem contribuir para o desenvolvimento do projeto dessa exposição, de modo a transmitir ao visitante usuário a mesma mensagem, comunicando claramente o objeto, os valores e a identidade institucional desse espaço expositivo. Como fazer uma abordagem que evidencie as

principais contribuições históricas da Bauhaus, e de que forma elas chegam até nós na atualidade? Que imagens você utilizaria para realizar a tarefa proposta? E como apresentaria esse conteúdo textual e visual para o responsável pelo projeto? Como apresentaria visualmente a 'atmosfera' da Bauhaus, evidenciando elementos técnicos e conceituais e articulando características de referências visuais para a elaboração do conceito-chave do projeto? Sendo assim, prepare-se para o desenvolvimento desse projeto. Vamos iniciar os estudos?

Não pode faltar

O início do século XX é caracterizado por um tempo de mudança e renovação na Europa, em que há a busca por novos caminhos, explorados por uma série de movimentos artísticos denominados de vanguardas históricas. Com o fim da Primeira Guerra Mundial e das revoluções na Rússia e na Alemanha, surgem esforços para a construção de uma sociedade mais igualitária, na qual deveria haver a reconciliação entre o trabalho manual e o mental, entre a arte e a técnica, entre a arte e a vida.

Nesse contexto, é importante considerar os movimentos artísticos e culturais que ocorreram na Rússia, entre as décadas de 1890 a 1930, em paralelo à Revolução Russa – principalmente em sua primeira fase –, e que caracterizam a **Vanguarda Russa**, dentre os quais destacam-se o movimento **Suprematista**, iniciado em 1913 pelo pintor Kazimir Malevich (1878-1935), e o movimento **Construtivista**, a partir de 1915, no qual o pintor, escultor e arquiteto Vladimir Tatlin (1885-1953) foi o seu primeiro teórico e grande incentivador. Ambos os movimentos estão inseridos no vasto movimento da vanguarda ideológica e revolucionária, liderada por Vladimir Vladimirovich Maiakovski, também chamado de 'o poeta da Revolução'.

O **Suprematismo** surgiu em 1913, a partir de pesquisas de Malevich, influenciado por outras vanguardas, tais como o cubismo, o futurismo e o **Raionismo**, na Rússia, de Mikhail Larionov e Natalia Goncharova. Em 1915, Malevich faz uma exposição em São Petersburgo com o título *0, 10 (Zero-Dez): A Última Exposição Futurista*, em que apresentou 39 pinturas não objetivas, sendo a mais

famosa a pintura *Quadro Negro sobre Fundo Branco* (Figura 3.18) "combinando o legado dos ícones russos, simples e sobrenaturais, e o misticismo da arte popular" (DAVIES et al., 2010, p. 995).

Em 1920, Malevich escreve um tratado suprematista intitulado *O Mundo Não-Objectivo*, e explica o suprematismo como a supremacia do sentimento (DAVIES et al., 2010, p. 994); em 1925, escreveu o manifesto *Do Cubismo ao Futurismo ao Suprematismo: o Novo Realismo na Pintura, defendendo que o essencial era a sensibilidade em si mesma, independente de meio de origem, o suprematismo ou "a supremacia do puro sentimento". Em sua pesquisa metódica sobre a estrutura funcional da imagem, Malevich estudou as pinturas de Paul Cézanne, Fernand Léger, as obras iniciais do cubismo de Pablo Picasso, André Derain, e também o futurismo, além dos antigos ícones russos, buscando o significado primário dos símbolos e signos expressivos.*

As obras do Suprematismo evidenciavam uma nova poética, baseada na identidade entre ideia e percepção, a partir da qual o espaço se organiza através de formas geométricas básicas (quadrado, retângulo, círculo, cruz e triângulo) associadas a uma pequena gama de cores. Para Malevich, era necessário romper com a imitação da natureza e das formas, da luz e da cor ilusionistas experimentadas pelo impressionismo, com qualquer referência ao mundo objetivo, que o **cubismo** de certa forma ainda alimentava.

O artista defendia que o conhecimento da realidade através das coisas é relativo e parcial, pois existe um mundo por trás do que é visível. O Suprematismo procuraria conhecer o mundo 'não-objetivo', essa ordem superior de relação entre os fenômenos, representando essa realidade através da abstração absoluta. Malevich propõe, em concordância com os ideais da revolução social e política na Rússia, que a verdadeira revolução não é a substituição de um mundo decadente por uma nova concepção, mas um mundo sem objetos, o que implica na não-propriedade das coisas e noções, uma transformação radical em que sujeito e objeto sejam igualmente reduzidos ao 'grau zero', constituindo assim a ordem da sociedade futura, uma cidade onde 'objetos' e 'sujeitos' se exprimem numa única forma.

Figura 3.18 | Kazimir Malevich, Quadrado Negro sobre Fundo Branco, 1915

Figura 3.19 | Kazimir Malevich, Composição Suprematista, 1915-1916 (óleo sobre tela)





Figura 3.20 | Kazimir Malevich, Quadrado Branco Sobre Fundo Branco, 1917-1918



Legenda: (3.18) Óleo sobre tela, 106 cm x 106 cm. Original perdido.; (3.20) Óleo sobre tela, 79,4 cm x 79,4 cm. Museu de Arte Moderna (MoMA), Nova Iorque (EUA).

Fonte: (3.18) < https://goo.gl/Lt6Cgk>.; (3.19) < https://goo.gl/QN4sBZ>.; (3.20) < https://www.wikiart.org/en/docs/lt/docs/https://docs/lt/docs/https://docs/hkazimir-malevich/white-square-1917>. Acesso em: 5 mar. 2018.

O Construtivismo, liderado por Vladimir Tatlin, reuniu muitos artistas russos de vanguarda, como Aleksandr Mikhailovich Rodchenko (1891-1956). Lazar Markovich Lissitzky (El Lissitzky) ou Konstantin Stepanovich Melnikov, que se engajaram a favor da Revolução Russa, visando a produção concreta para a vida do povo. O termo arte construtivista foi criado por Malevich para descrever o trabalho de Rodchenko em 1917. O movimento, que também derivava do cubismo e do futurismo, defendia que qualquer distinção entre as artes deveria ser eliminada pois esta seria um resíduo de uma hierarquia de classes. A pintura e a escultura, por exemplo, são 'construções' e não representações e devem, portanto, utilizar os mesmos materiais e procedimentos técnicos da arquitetura que, deve, por sua vez, ser funcional e possibilitar a visualização de sua função. Assumia a moderna técnica industrial. considerava-se como uma cultura dos materiais. geométricos, cores utilizava elementos primárias, **tipografia** sem fotomontagem e serifa. e adequada à técnica. apropriada para sociedade internacional, sem classes. A maioria dos artistas trabalhou em "Oficinas de Ensino Superior de Arte e Técnica". as Wchutemas, em departamentos nos quais eram configurados diversos materiais.

Para Tatlin, a arte não envolvia a contemplação espiritual dos suprematistas, mas fundamentava-se por um processo ativo que integrava material e técnica, sendo que a produção artística deveria ser funcional e informativa. O Monumento à III Internacional (Figura 3.21), proposto por Tatlin para o centro de Moscou, concebido em 1919 e exposto em 1920, mas nunca executado. O projeto era feito de madeira, ferro e vidro, sendo constituído por uma gigantesca espiral inclinada e assimétrica de treliça metálica, que giraria sobre si mesma, e funcionaria como uma antena de transmissão radiofônica, descrita pelo artista como a integração de formas puramente plásticas (pintura, escultura e arquitetura) para um propósito utilitário.

Figura 3.21 | Vladimir Tatlin. Projeto para o Monumento à III Internacional (1919-1920)

Figura 3.22 | El Lissitzky. Pegue os brancos com a flecha vermelha (1920)





Figura 3.23 | El Lissitzky. Autorretrato O Construtor (1925)



Legenda: (3.21) Madeira, ferro e vidro; altura 6,10 m (destruído).; (3.22) Pôster em papel, litografia.; (3.23) Fotomontagem.107 mm x 118 mm. Victoria and Albert Museum, Londres (Inglaterra).

Fonte: (3.21) https://goo.gl/LMVE4o>">https:// Acesso em: 5 mar. 2018.

O pintor, arquiteto e organizador de exposições El Lissitzky foi uma figura de destaque, pois realizava o seu design ao longo de um eixo dinâmico diagonal, com elementos balanceados assimetricamente, 'construindo' a peça gráfica, na medida em que a programava do início ao fim. No pôster Peque os Brancos Com a Flecha Vermelha (Figura 3.22), as formas básicas se combinam com o texto real: pintura e tipografia são fundidas. Este trabalho é um precursor importante dos Prouns de El Lissitzky, quando a arte suprematista se organiza numa superfície plana visual tridimensional. Do mesmo modo que os dadaístas e futuristas romperam com os limites da tipografia convencional, artistas como El Lissitzky criaram novas formas, novas regras para a tipografia e a composição, ressaltando aspectos visuais e funcionais de sistemas de comunicação de ideias, considerando a consistência visual do material impresso como um todo, o que estabeleceu as bases para o desenvolvimento posterior de sistemas de diagramação, de identidade corporativa e outros sistemas de programação visual.

O Construtivismo exerceu influência sobre toda a arte abstrata geométrica das décadas de 1920 a 1940, e de outros movimentos artísticos importantes para o desenvolvimento do design moderno, como o *De Stijl* e a Bauhaus.

O **movimento** *De Stijl* surgiu na Holanda, em 1917, em torno da revista *De Stijl* (O Estilo), fundada por Theo van Doesburg (1883-1931), ao reuniu arquitetos, pintores e escultores, como Piet Mondrian (1872-1944) e Gerrit Thomas Rietveld (1888-1964), que rejeitavam não só os aspectos figurativos, mas os emocionais e individuais nas artes. Tais aspectos deveriam ser eliminados em prol da abstração pura e ordem geométrica severa que expressavam de modo mais adequado a estética da sociedade moderna, industrial e técnica.

Figura 3.24 | Piet Mondrian. Composição com Vermelho, Azul e Amarelo (1930)



Figura 3.25 | Gerrit Thomas Rietveld. Residência Schröder, 1924. Utreque (Holanda).



Figura 3.26 | Gerrit Thomas Rietveld. Cadeira Vermelha e Azul (1918-1923)



Legenda: (3.24) Óleo sobre tela. 50,8 cm x 50,8 cm. Coleção particular.; (3.26) Dimensões: 86,7 cm x 66 cm x 83,8 cm. Museu de Arte Moderna (MoMa), Nova Iorque (EUA). Doação de Philip Johnson.

Fonte: (3.24) https://goo.gl/3PDk43,; (3.25) https://goo.gl/10RmDK,; (3.26) https://goo.gl/tvntKp, Acesso em: 5 mar. 2018.

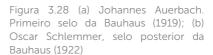
Em 1920, Piet Mondrian publicou seu ensaio *O neoplasticismo* para o público francês, que foi editado em alemão pela Bauhaus em 1925. Nesse ensaio, ele defende a redução da configuração formal do espaço pictórico a elementos simples como linhas, superfícies e cores básicas, de modo a criar um universo de relações puras, harmonicamente ordenadas, que deveriam prenunciar uma nova ordem universal. Para Mondrian, o que importa é "expressão pura da relação", eliminando, portanto, os detalhes e a variedade da natureza, a linha curva, a modelagem e as texturas. O espaço pictórico torna-se bidimensional, sendo estruturado por um jogo de relações assimétricas entre linhas horizontais e verticais dispostas sobre o plano.

Gerrit Thomas Rietveld adotou as concepções do movimento *De Stijl* em seus projetos de arquitetura, design de interiores, como o projeto da residência Schröder (Figura 3.25), na cidade de Utrecht, em 1924. A cadeira Vermelha e Azul (Figura 3.26) é também de autoria de Rietveld, e pode ser produzida industrialmente, pois consiste em simples sarrafos de madeira e duas tábuas como assento e encosto. Os elementos que a constituem são diferenciados pelas cores, e é inegável a semelhança desse objeto com as pinturas de Mondrian. Entretanto, essa cadeira evidencia que os objetos desse movimento eram mais símbolos e obras de arte do que objetos apropriados para o uso cotidiano

Ambos os movimentos Construtivismo Russo e o *De Stijl* tiveram uma grande e duradoura influência sobre a Bauhaus, uma escola

de produção artística e industrial, fundada na Alemanha, que é reconhecida como responsável pela introdução – na arquitetura e no design de interiores – do Estilo Internacional, além consolidar as bases para o desenvolvimento do design moderno no século XX.

Figura 3.27 | Lyonel Feininger. *Kathedrale* (Catedral, 1919)



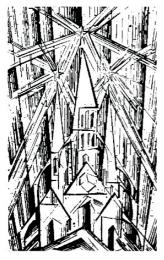
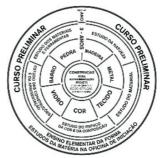


Figura 3.29 | Walter Groupius. Diagrama com o programa da escola (1922)

Figura 3.30 | Joost Schmidt, Cartaz de exposição da Bauhaus (1923)





Legenda: (3.27) Xilogravura impressa na folha de rosto do Manifesto da Bauhaus; (3.28a) O estilo e o repertório deste selo (escolhido num concurso para estudantes de design) expressam as afinidades medievais e artesanais do início da Bauhaus; (b) Evoca a orientação geométrica e mecânica; (3.29) Influências do cubismo, do construtivismo e do De Stijl. Versão original.

Fonte: (3.27), (3.28), e (3.30): Meggs e Purvis (2009, p. 404-405). (3.29) adaptado de Lupton e Miller (2008.

A Bauhaus (bau.haus, 'construir casa' ou 'casa de construção') surgiu após o término da Primeira Guerra, em 1919, dirigida pelo

arquiteto Walter Groupius, proveniente da Werkbund alemã. No manifesto de sua fundação, Groupius clamava pela unidade das artes plásticas sob a égide da arquitetura, e estava interessado na possibilidade de desenvolvimento de um "estilo universal" de design que fosse integrado a sociedade.

Como mostra a xilogravura que compõe o Manifesto da Bauhaus (Figura 3.27), a Bauhaus estatal (*Staatliches Bauhaus*) teve uma orientação expressionista e buscou a unidade entre artistas e artesãos na construção do futuro, no qual a catedral gótica simbolizava a realização de uma beleza espiritual que transcendesse a utilidade e necessidade. No curso da Bauhaus aconteciam seminários sobre materiais (vitrais, madeira e metal) que eram ministrados por um artista e um artesão, e organizados segundo o modo de produção da guilda medieval *Bauhütte* (mestre, artífice, aprendiz).

Em sua primeira fase, de 1919 a 1923, na cidade de Weimar, a Bauhaus reuniu artistas como Johannes Itten, diretor do curso preliminar (vorkurs), Wassily Kandinsky, Paul Klee, e procurou retomar muitas das tradições artesanais, havendo a predominância de uma produção individualista-artística e elitista-artesanal. A questão 'individualismo artesanal versus tipificação da forma eu, em técnica na produção em série', polemizada na Werkbund alemã, foi transferida para a Bauhaus que, em sua primeira fase, não possuía estrutura para a adequação da criação à produção industrial, pois seu sistema de ensino/aprendizado – baseado na hierarquia mestre/ oficial/aprendiz – favorecia o culto ao princípio individualista da arte.

Figura 3.31 | Klaus Rudolph Barthelmess. Estudo de contrastes com materiais diferentes realizado por M. Mirkin (1920)



Figura 3.32 | Walter Groupius e Adolf Meyer. Casa Sommerfeld, Berlim (1920-21)



Figura 3.33 | Design de Interiores da Casa Sommerfeld, Berlim (1920-1921)









Legenda: (3.33a) Hall de entrada com esculturas em madeira na escadaria por Joost Schmidt, e poltrona de Marcel Breuer; (b) Marcel Breuer, mesa da casa Sommerfeld (1922), madeira; (c) Joost Schmidt, porta de entrada e revestimentos dos aquecedores (1921), madeira; (d) Dörte Helm, cortinado com trabalho aplicado (1920-21).

Fonte: Droste (2010).

Em colaboração com Adolf Meyer, Walter Groupius construiu a Casa Sommerfeld (Figura 3.32), o primeiro grande projeto que realizou com a Bauhaus, tendo em vista o princípio da "obra de arte unitária", a partir do qual o design de interiores e do mobiliário está inseparavelmente ligado à arquitetura da casa. Diversos estudantes da Bauhaus puderam colaborar com o projeto: Joost Schmidt criou esculturas de madeira complexas no hall de entrada, na escada e nas extremidades das vigas de madeira; Josef Albers projetou uma grande janela de vitrais para a escada; o mobiliário foi projetado por Marcel Breuer, pelo próprio Gropius e Adolf Meyer. As luminárias, os tapetes, as cortinas de parede, os murais e até as tampas para os radiadores, instalados na casa, também foram feitos por eles.

No início dos anos 1920, a Bauhaus passou a ser influenciada pelo Construtivismo e pelo grupo *De Stijl*, e houve a substituição de Johannes Itten, diretor do curso preparatório, pelo designer,

fotógrafo e pintor Lázló Moholy-Nagy, que defendeu a integração entre tecnologia e indústria no ensino do design e das artes. Para ele, era essencial conhecer a 'linguagem dos materiais', por isso realizou experimentações para entender as propriedades e o uso adequado de cada material, além de fazer experimentações com a fotografia, através da colagem de negativos e com instrumentos para fazer interferências artísticas na impressão das fotos.

Após a mudança da Bauhaus da cidade de Weimar para Dessau, em 1925, houve uma mudança na formação da Escola, que teve como eixo principal o design industrial e a arquitetura, desenvolvendo uma linguagem formal elementar, baseada em elementos geométricos, a 'forma Bauhaus', que iria consolidar a evolução do design moderno, e propiciar a aproximação entre design e produção industrial. Surgiu a corporação Bauhaus, criada para controlar a venda de protótipos de oficinas para a indústria. A meta era criar produtos para a produção em massa, baratos, para as camadas mais amplas da população. Assim, muitos projetos e realizações surgiram da Bauhaus, influenciando a vida no século XX: projetos de móveis e outros produtos, arquitetura funcional, equipamentos urbanos e tipografia. Os mestres eram agora chamados professores, e abandonava-se o sistema medieval mestre/artifice/aprendiz. Em 1926, a Bauhaus passa a ser denominada de Hochschule für Gestaltung (Escola Superior da Forma), e surge a influente revista Bauhaus.

Figura 3.34 | Karl J. Jucker & Wilhelm Wagenfeld, Luminária de mesa (1923-1924)

Figura 3.35 | Marianne Brandt, Jogo de Café (1924)





Figura 3.36 | Marcel Breuer





Legenda: (3.34a) Catálogo de modelos, que apresenta a luminária e outros produtos da Bauhaus (1925); (b) Protótipo da luminária, em metal e vidro.

(3.35) Prata. Fotografias de Lúcia Moholy-Nagy.

(3.36a) Mobiliário para o quarto de vestir de senhora, parte da casa Hörn experimental, projetada por Wlater Groupius (1923). A estrutura é realçada através do uso de madeira clara de limoeiro com madeira escura de nogueira; (b) Cadeira B3 (Cadeira Wassily, 1925). Aço tubular e couro preto.

Fonte: Droste (2010).

Figura 3.37 | Laszlo Moholy-Nagy



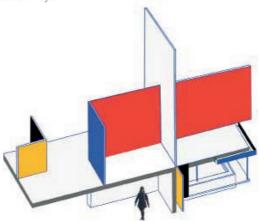


Figura 3.38 | Herbert Bayer





Figura 3.39 | Herbert Bayer



Legenda: (3.37a) Construção em níquel, 1921. Escultura em níquel; (b) Cartaz de tipofoto para pneus (1923), com letras, foto e elementos de design integrados em uma comunicação imediata e unificada;

(3.38a) Alfabeto Universal (1925). Experiência de redução do alfabeto a um conjunto de caracteres geometricamente construídos, aumentando as diferenças entre as letras para obter maior legibilidade; (b) Cartaz para exposição dos 60 anos de Kandisnky (1926). Composição dinâmica em que se verifica claramente uma hierarquia visual, com tipos e pesos organizados em tamanho e peso, de forma a permitir uma sequência funcional de informações. Cuidadosos alinhamentos horizontais e verticais foram feitos, girando depois o conteúdo inteiro diagonalmente para alcançar uma estrutura arquitetônica dinâmica, porém equilibrada.

(3.39) Proposta de estação de bonde e banca de jornais (1924). Unidade modular concisa, projetada para produção econômica em massa, com uma área de espera aberta combinada com banca de jornais e painéis de propaganda na cobertura.

Fonte: (3.37a) https://goo.gl/J6X7ZJ,; (b) Meggs; Purvis (2009, p. 407). Acesso em: 5 mar. 2018.

(3.38) Meggs; Purvis (2009, p. 412).

(3.38) Meggs; Purvis (2009, p. 409).

De 1926 a 1927 ocorrem conflitos em torno da orientação da Escola pela arte ou pela indústria, o que levou à saída de Walter Groupius, em 1928. Seu sucessor, o arquiteto suíço Hannes Meyer, deslocou a ênfase teórico-prática da Bauhaus para a técnica e o 'funcionalismo social', tornando-a comparável às Wchutemas soviéticas, aonde lecionaram Rodchenko, El Lissitzky e Tatlin. Apesar de ter estado à frente de uma grande e inovadora produção, Hannes Meyer é removido da diretoria em 1930, em função de suas ideias comunistas e da crescente politização de seus alunos, que entraram em conflito com autoridades locais. Com a demissão de Hannes Meyer, o arquiteto Ludwig Mies van Der Rohe assumiu a direção da Escola, distanciando a formação dos estudantes de seu engajamento sócio-político e da ideologia socialista. Sob a direção de Mies van der Rohe, houve redução no tempo de formação, o curso preliminar deixou de ser obrigatório, as oficinas tornaram-se secundárias, houve o fim da produção artesanal, fazendo com que o foco da Escola passasse para a área de arquitetura.

Nas eleições de 1932, o partido nacional socialista (nazista) se torna o partido dominante, e a Bauhaus é transferida para Berlim, mas seu fechamento definitivo ocorreu em 1933 devido à ausência de incentivo governamental. As crescentes perseguições do corpo docente pelos nazistas levaram muitos dos membros da Escola a migrarem para os Estados Unidos, o que propiciou uma grande mudança no design norteamericano após a Segunda Guerra Mundial. Em 1937, Walter Groupius e Marcel Breuer lecionaram na Universidade de Harvard; Mies van der Rohe e Moholy-Nagy deram origem à Nova Bauhaus, o Instituto de Design em Chicago; em 1938, Herbert Bayer também migrava para os Estados Unidos, iniciando sua carreira de designer no país.

Pesquise mais

Para sabre mais sobre a Escola Bauhaus, assista ao documentário *Bauhaus: a face do século XX*, que dá uma boa visão do século XX e do surgimento da Bauhaus após a Primeira Guerra Mundial, e analisa como a escola se desenvolveu, abordando aspectos artísticos e históricos, e apresentando vários nomes importantes associados à Escola, como Wlater Groupius, Josef Albers, Mies Van Der Rohe e Lásló Moholy-Nagy.

BAUHAUS: **The Face of the 20th Century**. Direção de Frank Whitford. S.i.: Arthaus, 1994. (50 min.), son., color. Legendado. Disponível em: https://goo.gl/dCjY9X. Acesso em: 2 fev. 2018.

A importância da Bauhaus é inegável, pois ao procurar estabelecer uma ponte entre o artista e o sistema industrial, desenvolveu um conjunto de princípios articulados de uma estética moderna, à busca de soluções para problemas de 'bom design' para a produção em massa. A Bauhaus tornou-se o centro de liderança do modernismo e, juntamente com as obras e ideias do arquiteto Le Corbusier, de disseminação do funcionalismo e do Estilo Internacional (*International Style*), lançando as bases para o desenvolvimento do design moderno, praticado até os anos de 1970.

Além do "Estilo Internacional", quando se fala em design das décadas de 1920 e 1930 é importante considerar a existência de um modernismo não funcionalista que surgiu a partir da Exposição Internacional de Artes Decorativas e Industriais Modernas (Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes) na cidade

de Paris, em 1925, denominado *Art Déco*. A *Art Déco* não se relaciona com conceitos uniformes como o de funcionalidade, mas consiste de uma mistura eclética de muitos componentes diferentes entre si, nutrindo-se de elementos estilísticos provenientes da *Art Noveau*, da *Werkbund* alemã, da Bauhaus, do cubismo, do futurismo, do *De Stijl* e de culturas diversas, como a africana, egípcia ou chinesa, asteca, hindu. O estilo *Art Déco* foi empregado em diversas áreas do design, como design de interiores, de mobiliário, design gráfico e de moda, voltando-se, inicialmente, para a produção de peças únicas e exclusivas, feitas de materiais raros e preciosos.

Figura 3.40 | Émile-Jacques Ruhlmann. Poltronas SC101, s/d. Ébano de Macassar

Figura 3.41 | René Lalique. Design de interiores do trem expresso D'Azur Pullman (1925)



Figura 3.42 | Paul Poiret. Vestidos no estilo oriental. Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque (EUA)



Figura 3.43 | Romain de Tirtoff (Erte). Capa da revista impressa Harper's Bazaar (1931)





Legenda: (3.40) Bronze banhado a prata. Art Déco Museum.

Fonte: (3.40) ">https://www.lalique.com/media/high_value_added/60_block_33.jpg>">https://www.metmuseum.org/toah/hd/poir/hd_poir.htm">https://www.metmuseum.org/toah/hd/poir/hd_poir.htm>">https://www.metmuseum.org/toah/hd/poir/hd_poir.htm">https://www.metmuseum.org/toah/hd/poir/hd_poi

Ao longo das décadas de 1920 e 1930, a *Art Déco* foi difundida na Europa entre as classes mais abastadas, e depois pelas Américas, como um sinal de elegância moderna, assumindo cada vez mais elementos do "Estilo Internacional". Trabalhando materiais industriais, tais como o aço e o vidro, o alumínio e a baquelite, ingressou, posteriormente na produção de artigos em série, tendo sido redescoberta, a partir dos anos de 1980, pela arquitetura e design do pós-modernismo, que cultivaram o individualismo, considerando-se como pertencentes a uma vanguarda artística elitista.

Exemplificando

As raízes do Estilo Internacional (International Style) encontram-se nas obras do arquiteto Le Corbusier e da Bauhaus. O termo 'internacional' está ligado ao Zeitgeist (espírito da época) da cultura tecnológica do século XX, ao desenvolvimento de uma estética da máquina, referindo-se à arquitetura e design de caráter funcionalista, produzido sobretudo entre os anos de 1930 e 1950 no mundo ocidental, a partir do pleno desenvolvimento dos princípios defendidos pelas vanguardas modernistas europeias dos anos 1920.

A origem do termo 'Estilo Internacional' se referia inicialmente apenas à arquitetura, e encontra-se no título de um livro publicado em 1932 por Henry-Hussel Hitchcock e Philip Johnson. No mesmo ano, a Exposição Internacional de Arquitetura Moderna no *Museum of Modern Art* (MoMA) de Nova Iorque contribuiu para a divulgação do movimento, tornando-o uma das tendências dominantes da arquitetura do século XX.

Na arquitetura, o Estilo Internacional caracteriza-se pelo projeto de edifícios visando a funcionalidade e eliminando toda a ornamentação característica das antigas construções, e tendo como principal expoente o arquiteto de origem suíça Le Corbusier. Dentre as contribuições de Le Corbusier, a mais importante referese à formulação de uma nova linguagem arquitetônica para o século XX, baseada em cinco pontos, aplicados no projeto da Villa Savoye, a saber:

a) Planta Livre: através de uma estrutura independente permite a livre locação das paredes, já que estas não mais precisam exercer a função estrutural.

- b) Fachada Livre: resulta igualmente da independência da estrutura. Assim, a fachada pode ser projetada sem impedimentos.
- c) Pilotis: sistema de pilares que elevam o prédio do chão, permitindo o trânsito por debaixo da estrutura.
- d) Terraço Jardim: 'recupera' o solo ocupado pelo prédio, 'transferindo-o' para cima dele na forma de um jardim.
- e) Janelas em fita: possibilitadas pela fachada livre, permitem uma relação desimpedida com a paisagem.

No design de produto, a visão funcionalista implica em soluções que envolvem simplicidade, em que a "forma segue a função". Tudo o que é desnecessário ao funcionamento do produto é eliminado. Linhas simples, durabilidade, equilíbrio e unificação são as exigências fundamentais, como nos produtos da Braun, projetados por Dieter Rams, e que foram conhecidos internacionalmente pela sua funcionalidade e neutralidade. Em geral, possuem acabamento em branco ou preto lustroso, com o logotipo da companhia bem visível. No design gráfico, aplica-se clareza e legibilidade na tipografia, fotografias objetivas, levando-se em consideração as necessidades do homem e a compreensão da mensagem.

Na arquitetura e no design de interiores e de produto, destacam-se Le Corbusier, Ludwig Mies van der Rohe, Walter Gropius, Marcel Breuer, Philip Johnson. No design gráfico, destacam-se Jan Tschichold, Ernst Keller, Adrian Frutiger.

A filosofia do funcionalismo foi retomada posteriormente na Escola Superior de Design de Ulm, na década de 1950, e propiciou, no design europeu, o surgimento do conceito de 'boa forma' que, desde os primórdios da *Werkbund alemã*, estavam relacionados ao que era esteticamente simples, sem ornamentação supérflua, funcional e socialmente útil, além de abranger a dimensão moral inerente ao conceito.

Em oposição ao funcionalismo, é importante considerar aqui o *Styling*, uma filosofia de design que surgiu nos Estados Unidos a partir da década de 1920, e se acentuou com a quebra da bolsa de Nova lorque em 1929. O desenvolvimento do design nos Estados Unidos diferenciou-se daquele ocorrido na Europa, tendo sido definido pelo

comportamento de consumo e pelo desenvolvimento técnico, pela sua proximidade mais direta e despreocupada com a produção e com o mercado. O *Styling* está associado à expansão da profissionalização do design nos Estados Unidos, sendo responsável pela consolidação da figura do designer como consultor de empresas.

Entre as décadas de 1920 e 1940, o design americano se desenvolveu de modo diverso ao europeu, centrando-se no *styling*, como instrumento de incentivo às vendas, e na forma aerodinâmica, já utilizada antes pelo Futurismo, e que consiste na configuração ideal de um objeto, em forma de gota, com a menor resistência possível ao ar.

Dentre os designers americanos que atuaram dentro da lógica do *Styling*, destacam-se Walter Teague, que trabalhou para a Kodak, Norman D. Guedes (projetos automobilísticos e ferroviários), e sobretudo, Raymond Loewy. O design americano será apresentado e discutido em uma outra seção a seguir.



Ao longo da história da Arte e do Design, nos deparamos com diversos movimentos artísticos e culturais que 'modelaram' o desenvolvimento do design moderno ao longo do século XX. De acordo com Schneider (2010), os movimentos das vanguardas históricas influenciaram de modo diverso os vários segmentos do design (gráfico, interiores, produto, moda).

Dentre os movimentos e instituições que tiveram um papel decisivo no desenvolvimento do design industrial moderno, destacam-se o movimento holandês *De Stijl* e a Bauhaus alemã. A formação de uma teoria no *De Stijl*, em redor de Theo van Doesburg e Piet Mondrian, e no Construtivismo Russo, ao redor de Tatlin e El Lissitzky, tiveram grande influência sobre o desenvolvimento da Bauhaus.

Em 1932, também em torno de Le Corbusier, na França, além da Bauhaus na Alemanha, tais movimentos estiveram relacionados, sendo os primeiros considerados como as raízes do que se denomina Estilo Internacional (International Style).

Reflita sobre os movimentos, e identifique as características associadas a eles, em obras de arquitetura e design que se enquadram no Estilo Internacional.



O desenvolvimento do design moderno no século XX também tem como bases os movimentos artísticos e culturais que ocorreram na Rússia, entre as décadas de 1890 e 1930, em paralelo à Revolução Russa, principalmente em sua primeira fase. Esses movimentos caracterizam a vanguarda russa que, por sua vez, exerceu influência sobre outros grupos e escolas europeias, como o grupo *De Stijl*, na Holanda e a **Bauhaus**, na Alemanha.

Vanguarda Russa – Suprematismo e Concretismo

O **Suprematismo**, iniciado em 1913 por Kazimir Malevich, defende a identidade entre ideia e percepção, a partir da qual o espaço se organiza através de formas geométricas básicas – quadrado, retângulo, círculo, cruz e triângulo – associadas a uma pequena gama de cores. O suprematismo procura conhecer o mundo 'não-objetivo'. Essa ordem superior de relação entre os fenômenos, representando essa realidade através da abstração absoluta.

O Concretismo, iniciado pelo pintor, escultor e arquiteto Vladimir Tatlin, a partir de 1915, difere do Suprematismo, pois sua concepção de Arte envolve um processo ativo que integrava material e técnica, sendo que a produção artística deveria ser funcional e informativa. A pintura e a escultura são 'construções' e não representações, e devem, portanto, utilizar os mesmos materiais e procedimentos técnicos da arquitetura que, por sua vez, deve ser funcional e possibilitar a visualização de sua função. Caracterizou-se, de modo geral, pela utilização constante de elementos geométricos, cores primárias, fotomontagem e a tipografia sem serifa

Grupo De Stijl, fundado por Theo van Doesburg, em 1917, rejeitava não só os aspectos figurativos, mas os emocionais e individuais nas Artes, estes últimos foram eliminados em prol da abstração pura e ordem geométrica severa que expressava de modo mais adequado a estética da sociedade moderna, industrial e técnica. Caracterizou-se pela redução a formas elementares, neutras as linhas retas e cores primárias, e a ênfase estrutural e a necessidade vital do equilíbrio assimétrico.

Bauhaus, fundada em 1919, pelo arquiteto Walter Gropius, proveniente da *Werkbund* alemã, foi uma escola de produção artística e industrial,

fundada na Alemanha, reconhecida como responsável pela introdução, na arquitetura e no design de interiores, da filosofia do funcionalismo e o Estilo Internacional, além de consolidar as bases para o desenvolvimento do design moderno no século XX. Em sua primeira fase, denominada de expressionista, de 1919 a 1923, situou-se em Weimar, e procurou retomar muitas das tradições artesanais, havendo a predominância de uma produção individualista-artística e elitista-artesanal. Na **segunda** fase, foi influenciada pelo Construtivismo e o grupo De Stijl, e mudouse para Dessau, em 1925; teve como eixo principal o design industrial e a arquitetura, desenvolvendo uma linguagem formal elementar, baseada em elementos geométricos, a 'forma Bauhaus', que iria consolidar a evolução do design moderno, e propiciar a aproximação entre design e produção industrial. Com a saída de Walter Gropius, em 1928, seu sucessor, o arquiteto suíço Hannes Meyer, deslocou a ênfase teórico-prática da Bauhaus para a técnica e o 'funcionalismo social'. Em 1930, Hannes Meyer é demitido e o arquiteto Ludwig Mies van der Rohe assume a direção da Escola. **Em sua terceira fase**, sob a direção de Mies van der Rohe, há uma despolitização e redução no tempo de formação, o curso preliminar deixou de ser obrigatório, as oficinas tornaram-se secundárias, houve o fim da produção artesanal, e o foco da Escola passou a estar na área de arquitetura. Em 1932, a Bauhaus muda para Berlim, e em 1933, é definitivamente fechada por falta de incentivo governamental.

A Bauhaus tornou-se o centro de liderança do modernismo e, juntamente com as obras e ideias do arquiteto Le Corbusier, de disseminação do funcionalismo e do **Estilo Internacional** (*International Style*), lançando as bases para o desenvolvimento do design moderno, praticado até os anos de 1970.

• Art Déco é um movimento que não se relaciona a conceitos uniformes como o de funcionalidade, mas consiste de uma mistura eclética de muitos componentes diferentes entre si, nutrindo-se de elementos estilísticos provenientes da Art Nouveau, da Werkbund alemã, da Bauhaus, do cubismo, do futurismo, do De Stijl e de culturas diversas, como a africana, egípcia ou chinesa, asteca, hindu. O estilo Art Déco foi empregado em diversas áreas do design, entre as décadas de 1920 e 1930, como no design de interiores, de mobiliário, design gráfico e de moda, voltando-se, inicialmente, para a produção de peças únicas e exclusivas, feitas de materiais raros e preciosos.

Styling designa uma filosofia e uma prática de design que surgiu nos Estados Unidos entre as décadas de 1920 e 1940, em oposição ao funcionalismo e ao Estilo Internacional praticados na Europa. De acordo com essa filosofia, os produtos de design funcionam como instrumento de incentivo às vendas, e a concepção estética do produto se faz com essa finalidade. Ela está baseada na forma aerodinâmica, já utilizada antes pelo futurismo, e que consiste na configuração ideal de um objeto, em forma de gota, com a menor resistência possível ao ar.

Sem medo de errar

Nesta seção você adquiriu conhecimentos importantes a respeito de diversos movimentos artísticos do século XX, tais como Vanguardas Russa e o Construtivismo, *De Stijl*, Bauhaus, Estilo Internacional, *Art Déco* e *Styling*. Esses movimentos, juntamente com as vanguardas históricas forneceram as bases para a formação e consolidação do design moderno, e influenciaram o desenvolvimento do campo do design ao longo do século XX.

A compreensão e aplicação de conhecimentos de História da Arte e do Design são fundamentais para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que geram os conceitos, que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores. Você foi convidado a participar da elaboração de conceitos-chave para o desenvolvimento do projeto de comunicação e design para uma exposição intitulada *Arte, Arquitetura e Design na Bauhaus*.

Assim, você precisa mostrar a teoria, seus princípios e mudanças fundamentais na história da Escola. Cabe ainda fazer um levantamento de referenciais visuais da Bauhaus, que relacionam aos diversos segmentos do design em sua relação com a Arte e a Arquitetura.

Utilize textos e imagens para apresentar a exposição e sintetizar a 'atmosfera' e os principais conceitos que devem contribuir para o desenvolvimento do projeto de dessa exposição, de modo a transmitir ao visitante/usuário a mesma mensagem, comunicando claramente o objeto, os valores e a identidade institucional desse espaço expositivo. Como fazer uma abordagem que evidencie as

principais contribuições históricas da Bauhaus e de que forma elas chegam até nós na atualidade? Que imagens você utilizaria para realizar a tarefa proposta? E como apresentaria esse conteúdo textual e visual para o responsável pelo projeto? Como apresentaria visualmente a 'atmosfera' da Bauhaus, evidenciando elementos técnicos e conceituais e articulando características de referências visuais para a elaboração do conceito-chave do projeto?

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar todas as referências – artistas e obras – citados nessa seção. Em seguida, utilize as sugestões dos itens *Exemplificando* e *Pesquise Mais*, e também as referências bibliográficas dessa seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem as principais características estético-formais da escola Bauhaus.

A apresentação desse conteúdo requer sensibilidade, dedicação e cuidado pois, ela é importante e essencial para fornecer as bases conceituais do projeto a ser desenvolvido. Uma ideia interessante é fazer a sua apresentação sob a forma de um painel semântico, com imagens de produtos e diversas características visuais, além palavras e/ou termos relacionados a características objetivas e subjetivas das imagens selecionadas por você.

Mãos à obral

Faça valer a pena

1.

Figura | Gerrit Thomas Rietveld. Cadeira Vermelha e Azul, 1918-1923. Dimensões: 86,7 cm x 66 cm x 83,8 cm. Museu de Arte Moderna de Nova York (doação de Philip Johnson)



Fonte: MoMA Highlights (1999, p. 86).



Na cadeira Red and Blue, Rietveld manipulou volumes retilíneos e examinou a interação de planos verticais e horizontais, como fez em sua arquitetura. Embora a cadeira tenha sido originalmente projetada em 1918, seu esquema de cores de cores primárias (vermelho, amarelo, azul) e preto [...] intimamente associado ao teórico e artista Piet Mondrian foi aplicado em torno de 1923. Esperando que muito de seus móveis eventualmente fossem produzidos em massa em vez de artesanais, Rietveld visava a simplicidade na construção. [...] Rietveld acreditava que havia um objetivo maior para o designer de móveis do que apenas o conforto físico: o bem-estar e o conforto do espírito. Rietveld e seus colegas [...] buscaram criar uma utopia baseada em uma ordem harmônica humana. que eles acreditavam que poderia renovar a Europa após a devastação da Primeira Guerra Mundial. Novas formas, em sua opinião, eram essenciais para esta reconstrução.

O movimento artístico a que se refere o artista, a obra e a descrição acima é o:

- a) Art Déco. d) Construtivismo.
- b) Styling. e) Bauhaus.
- c) De Stjil.

2.

Manifesto Bauhaus

A meta final de todas as atividades plásticas é a construção! Decorá-la foi outrora a tarefa mais excelsa das artes plásticas, que eram partes indissociáveis da grande arquitetura. Hoje, elas ficam num isolamento autossuficiente, do qual somente serão libertadas mediante uma coparticipação consciente de todos os seus trabalhadores entre si. [...] Arquitetos, escultores, pintores, temos todos de voltar ao artesanato! Pois não existe arte como profissão. Não há diferenças essenciais entre artistas e artesãos[...] construamos, portanto, uma nova guilda de artesãos sem a altivez divisora de classes, que quis construir um muro de soberba entre artesãos e artistas!

Querer, imaginar, criar juntos a nova construção do futuro, que será tudo numa mesma figura: Arquitetura e Escultura e Pintura, que de milhões de mãos de artesãos erguidas para os céus farão um símbolo cristalino de uma fé vindoura.

> Walter Groupius Weimar, abril de 1919.

(SCHNEIDER, 2010, p. 63-64)



De acordo com o trecho do *Manifesto da Bauhaus* acima é possível afirmar que a Bauhaus:

- a) Foi caracterizada pelo desejo utópico de criar uma nova sociedade espiritual, que integrasse arquitetura, escultura, pintura e ofícios. A primeira Bauhaus buscou a unidade entre artistas e artesãos na construção do futuro.
- b) Buscava transmitir, em seus métodos, o sentido da arte pura, pois esse possuía um valor estético superior ao das artes aplicadas.
- c) Evitava difundir a imagem do artista completo, capaz de dominar todos os setores da produção, pois valorizava a especialização do ensino focado na perfeição da forma produzida em larga escala.
- d) Procurava criar objetos que unissem a utilidade à beleza e fossem destinados a todas as categorias sociais e não apenas reservados à elite da época, apesar de certa "artesanalidade" em seus métodos.
- e) Pautava seus ensinamentos na industrialização do processo estético como um antídoto contra a obsolescência artesanal do objeto e seu funcionalismo burguês.

3.

Figura a



Figura b



Fonte (a) https://goo.gl/qUuB32. Acesso em: 18 jan. 2018.

A Figura (a) apresenta um cartaz de propaganda política em prol da Revolução Russa, criado pelo artista Alexander Rodchenko, e produzido em 1924 para o departamento estatal da imprensa de Leningrado (utilizando a foto de Lilya Brik). A Figura (b) mostra a capa do disco You Could Have It So Much Better, segundo álbum da banda de indie rock escocesa Franz Ferdinand, produzido por Rich Costey e Franz Ferdinand, em 2005.

Diante das figuras e das informações apresentadas, analise as proposições abaixo:

- I. A capa do álbum da banda Franz Ferdinand, apresentada na Figura (b), é uma releitura do cartaz de Alexander Rodchenko, um dos artistas mais importantes do Construtivismo Russo, que trabalhou com cartazes comerciais, para filmes e políticos, dedicados à promoção dos ideais políticos da Revolução Russa.
- II. Rodchenko experimentou diferentes técnicas de expressão artística, estudando a pintura, a fotomontagem e a fotografia em profundidade, com o fim de obter imagens inovadoras. Passados quase 100 anos, os trabalhos desse artista mantêm um frescor de vanguarda.
- III. Rodchenko colaborou com Mayakovsky, de 1923 a 1928, no design de publicações de artistas do Construtivismo. Suas imagens são construídas de modo a eliminar detalhes desnecessários, dar ênfase na composição diagonal dinâmica, e a considerar o posicionamento e o movimento dos objetos no espaço, de modo a envolver o espectador.

Assim, é possível afirmar que está correto o que se apresenta em:

- a) Apenas I.
- b) Apenas II.
- c) Apenas I e II.
- d) Apenas I e III.
- e) I II e III

Seção 3.3

Arte na segunda metade do século XX

Diálogo aberto

Nesta seção você entrará em contato com importantes conceitos sobre o design modernista do século XX, aprofundando conhecimentos relacionados ao *Styling* e ao desenvolvimento do design nos Estados Unidos e sua repercussão no continente europeu após a Segunda Guerra Mundial. Você conhecerá algumas manifestações do design após a Segunda Guerra Mundial, como o design italiano e o design neofuncionalista da Escola de Ulm e sua repercussão no Brasil e no mundo. Para fecharmos os estudos nessa seção, veremos ainda um breve panorama do cenário socioeconômico e cultural após a década de 1950, abordando brevemente a Arte Contemporânea e suas principais vertentes relacionadas ao design, o que fornece as bases para a compreensão do campo do design a partir da década de 1960 – o que estudaremos na próxima unidade.

Esses conhecimentos, fundamentais para a sua formação profissional, são aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design de interiores.

Você foi convidado a participar do desenvolvimento de um projeto de um bistrô (bar e/ou pequeno restaurante), cuja concepção deve estar baseada nos anos 1950. Cabe a você fazer uma pesquisa e um levantamento de informações a respeito da cultura material relacionada às manifestações socioculturais, artísticas e de design da década de 1950, relacionando tais manifestações e considerando os diversos segmentos do design (gráfico, interiores, produto, moda, etc.). Você precisará utilizar citações, imagens e materiais que evidenciem elementos do cotidiano, da cultura, da arte e do design que sirvam como ponto de partida para o desenvolvimento do conceito espacial do design desse bistrô. Sendo assim, é preciso refletir sobre: como fazer uma abordagem que evidencie os principais elementos da cultura material dos anos

1950? Que citações, imagens e materiais podem ser utilizados para essa realização? Como pode ser a apresentação desse conteúdo para o responsável pelo projeto? Como sintetizar o clima dos anos 1950, evidenciando elementos conceituais, técnicos e materiais, articulando referências visuais para a elaboração do conceito espacial desse projeto?

Não pode faltar

Vamos iniciar retomando alguns conceitos como o *Styling* e aprofundar o conhecimento sobre o design americano para depois prosseguir com o desenvolvimento da arte e do design no período pósguerra, nas décadas de 1950 e de 1960.

O desenvolvimento do design americano é diferente do europeu, e essas diferenças – ligadas ao desenvolvimento político e econômico dos Estados Unidos – desde o século XIX apresentou os maiores avanços na produção em massa de objetos de uso cotidiano. No início da década de 1920, o país atingiu um nível tecnológico elevado devido à sistematização e 'cientifização' da organização da produção industrial a partir dos princípios de administração científica formulados por Frederick Taylor, e colocados em prática por Henry Ford com a introdução da linha de montagem na fabricação de automóveis. Esse contexto propiciou a racionalização da produção em série com materiais novos e baratos, redução de preços e aumento de concorrentes, fazendo surgir uma sociedade de consumo, a primeira sociedade capitalista de consumo de massa, e, estimulando a expansão de um ramo publicitário que, apoiado em pesquisas de mercado (marketing), buscava entender os padrões de gosto e de consumo das camadas da sociedade americana com grande poder aquisitivo para a elaboração dos produtos industriais.

Assim, enquanto o design europeu tem sua trajetória pautada por questionamentos sociais e/ou funcionais, o design americano surgiu e se desenvolveu como fator de marketing, tornando-se importante para a diferenciação de produtos concorrentes no mercado. Após a crise de 1929, o governo americano passou a estimular o consumo aumentando o poder aquisitivo das massas e incentivando a aquisição de produtos reformulados através de aspectos estéticos, de acordo com critérios das pesquisas de marketing, o que foi denominado de *styling*.

Na década de 1930, após a crise econômica mundial, houve o ressurgimento de um clima de otimismo, dinamismo e progresso, que

teve como símbolo 'a forma aerodinâmica' (streamline), o formato da gota, que representava o movimento, a velocidade, e que foi utilizada pelos designers industriais americanos para o styling de diversos produtos, fabricados com materiais moldáveis, tais como plásticos e compensados. Dentre os designers americanos que projetaram a partir streamline design, destacam-se Norman Bel Geddes, que se ocupou também de problemas teóricos do Streamline, Walter Dorwin Teague, responsável, a partir de 1920, pelo desenvolvimento de produtos com diferenciais estéticos, soluções técnicas adequadas e testes com usuários. Henry Dreyfuss, aprendiz de Geddes, não aplicava o styling, e se tornou um dos designers industriais mais famosos das décadas de 1930 e 1940, pois melhorou a aparência, a sensação e a usabilidade de uma variedade grande de produtos de consumo, sendo o primeiro designer a considerar a importância dos fatores humanos e da ergonomia em seus projetos, abordando tanto o senso comum como uma abordagem científica para resolver problemas.

Figura 3.44 | Castagna. L'Alfa 40-60 HP Aerodinamica

Figura 3.45 | Norman Bel Geddes. Ônibus nº 2 (1932)





Figura 3.46 | Harley Earl, Cadillac, da General Motors (1959)



Legenda: (3.44) Alfa Romeo encomendado por Marco Ricotti para a Carrozeria Castagna, 1914. O veículo, em forma de gota, indica que o futurismo italiano já havia se apropriado da forma aerodinâmica no design de automóveis; (3.46) Rabo de peixe e luzes traseiras em forma de jatos.

Fonte: (3.44) < https://goo.gl/oZseir>.; (3.45) < https://goo.gl/QgCAQ8>.; (3.46) < https://goo.gl/yLD2Nz>. Acesso em: 8 fev. 2018.

Apontador (1933)



Figura 3.47 | Raymond Loewy. Figura 3.48 | Walter Dorwin Teague. Rádio de mesa Sparton (1936)



Figura 3.49 | Henry Dreyfuss. Telefone de mesa 302



Legenda: (3.48) Produzido pela Sparks-Withington Co. Vidro, metal, madeira, borracha, 22,2 cm x 44,5 cm x 21,3 cm. Museu do Brooklyn, Nova Iorque (EUA); (3.49) Caixa em termoplástico e aparelho F1, produzido pela Western Electric, de 1937 a 1955.

Fonte: (3.47) https://goo.gl/e6sJ4Q,; (3.48) <a href="https://goo.gl/a67jEg,; (3.49) <a href="https://goo.gl/ms2W5a. Acesso em: 8 fev. 2018.

Figura 3.50 | Raymond Loewy. Marca Exon estudos para o logotipo

Figura 3.51 | Raymond Loewy. Diversas outras marcas criadas pelo designer





Figura 3.52 | Raymond Loewy. Embalagens e geladeira térmica da Coca-Cola



Fonte: (3.50), (3.51), (3.52) https://goo.gl/t7SozK e https://goo.gl/t7SozK e https://goo.gl/t7SozK e https://goo.gl/v61h4w. Acesso em 8 mar. 2018.

Raymond Loewy, nascido na França e radicado nos Estados Unidos em 1919, destacou-se como um dos designers industriais que conseguiu maior fama e sucesso profissional, tendo atuado em diversas áreas do design, desde marcas e logotipos, embalagens até eletrodomésticos, automóveis e aviões, inclusive o design do ambiente interno da nave espacial *Skylab* para a NASA.

Loewy e seus contemporâneos foram responsáveis por inovações na prática profissional do design, tais como as de consultoria na área e, relativa a uma preocupação com os aspectos de mercado, integrando-os com os aspectos formaisestéticos e de materiais e processos na elaboração de projetos de design. Um projeto importante e muito conhecido que

exemplifica essa questão é o projeto da geladeira *Coldspot*, em 1935, na qual o emprego de formas arredondadas reduziu o gasto dos materiais e barateou consideravelmente o custo de produção do produto, com o uso eficiente das tecnologias disponíveis na época para a prensagem de chapas metálicas. Acrescenta-se a isso o fato de que, tanto para plásticos quanto para chapas de metal, a aplicação de nervuras laterais funcionava ainda como um elemento de reforço estrutural.

As práticas de design associadas ao styling têm sua origem na década de 1920, pelo então presidente da *General Motors* Alfred Sloan, que buscou atrair os consumidores a trocar de carro frequentemente, tendo como apelo a mudança anual de modelos e acessórios. Entre as décadas de 1930 e 1940, tais práticas consolidaram uma sociedade de consumo de massa, o estilo de vida americano ou *American way of life*, fundamentado pela **obsolescência planejada**, que se constituiu de uma estratégia de mercado que visava garantir um consumo constante através da insatisfação, de forma que os produtos que satisfaziam as necessidades daqueles que os compravam, paravam de funcionar ou tornavam-se obsoletos em um curto espaço de tempo, tendo que ser obrigatoriamente substituídos de tempos em tempos por mais modernos.

Pesquise mais

Você pode melhorar e/ou aprofundar a sua compreensão sobre a cultura industrial, a produção em massa e a sociedade de consumo em sua relação com o design, assistindo ao documentário *The Light Bulb Conspiracy* (A conspiração da lâmpada) com o título em português Comprar, jogar fora, comprar: a história da obsolescência programada, que mostra o surgimento da prática da obsolescência programada (ou planejada) como o motor da sociedade de consumo, em que desde os anos de 1920 fabricantes começaram a diminuir a vida útil dos produtos para aumentar as vendas.

ECOKNIGHTS. **KLEFF2012 - The lightbulb conspiracy.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WSUjn3ft_eY. Acesso em: 8 mar. 2018.

Após a chegada dos artistas, arquitetos e designers do modernismo europeu, provenientes da Bauhaus, na década de 1930, e durante a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos assumiram a liderança mundial em termos político-econômicos e também na Arte e na Arquitetura, consolidando-se pela sua excelência no design industrial, e estendendo a influência do American way of life para o continente europeu.

Exemplificando

Ao lado do *styling* americano, do design italiano e do design neofuncionalista alemão, é importante considerar o design escandinavo, ou seja, um movimento de design que floresceu na Dinamarca, Finlândia, Islândia e Suécia, e que se tornou importante e marcou a cultura habitacional dos anos 1950 e 1960. O design escandinavo foi caracterizado pela simplicidade e funcionalidade, destacando-se por uma cultura de produção de móveis, com forte tradição artesanal no processamento de madeira (móveis de bétula e pinho), sendo que a Dinamarca desenvolveu, como principal importador europeu de madeira, o estilo teca dinamarquês.

De fato, o design escandinavo resulta de uma combinação entre a influência internacional e a ênfase em características nacionais. Suas raízes de orientação estrangeira datam do século XIX, com o desenvolvimento das indústrias em padrão mundial, baseadas, em grande parte, nos conhecimentos e habilidades de trabalhadores especializados provenientes de outros países europeus. No início do século XX, a produção de artefatos combinava características nacionais com aspectos estéticoformais do *Art Nouveau (Jugendstil)*. Ao longo desse século, o design escandinavo se estabeleceu a partir de um diálogo entre o nacional e o internacional. Com a consolidação dos métodos industriais de fabricação e do uso de novos materiais e, após a Segunda Guerra Mundial, ocorreram combinações entre tradição e modernismo

O design dinamarquês apresenta dez pontos focais para o seu desenvolvimento: 1) Encontro de influências externas para moderação no diálogo transnacional; 2) Construir pontes para 'preservar a continuidade do desenvolvimento'; 3) Habitabilidade a partir da criação de uma atmosfera (nórdica);

4) Estética das ferramentas, simplicidade e detalhes; 5) Artes e ofícios como fonte de inovação para o design industrial; 6) Valor do simbolismo e das associações; 7) Perfil social e empático com foco no usuário; 8) Posição antiautoritária com união de esforços; 9) Imperativo ecológico, ou seja, o design deve estar pautado pela sustentabilidade ambiental e 10) Uma nova disposição para pensar fora do "ambiente nacional" e se integrar no contexto global.

Dentre os arquitetos e designers escandinavos destacamse: os finlandeses Aalvar Aalto (arquitetura, mobiliário e vasos de vidro), Eero Aarnio (mobiliário com o uso do plástico), Eero Saarinen (arquitetura, design de interiores e mobiliário), Kaj Franck (vidro e cerâmica); os dinamarqueses Hans Wegner (arquitetura, mobiliário), Arne Jacobsen (mobiliário, têxtil e cerâmicas) e Nanna Ditzel (mobiliário e joias) dentre muitos outros designers criativos e talentosos em diversos segmentos do design.

Amplie e aprofunde suas referências sobre design escandinavo buscando alguns projetos de design realizados pelos designers citados, e conheça mais navegando através do site a seguir:

Disponível em: http://www.scandinaviandesign.com/>. Acesso em: 8 mar. 2018.

Embora os Estados Unidos, no período do pós-guerra, tenham privilegiado os ideais estéticos associados à forma aerodinâmica, houve a busca por novos caminhos, novas formas leves e ágeis que fizessem referência ao corpo humano e não formas geométrico-funcionalistas, assim como novos materiais. Com isso, se originou de um concurso promovido pelo Museu de Arte Moderna de Nova lorque (MOMA), Design Orgânico de Mobiliário Residencial (Organic Design in Homes Furnishing). Esse concurso teve como vencedores Eero Saarinen e Charles e Ray Eames, que criaram poltronas concha de poliéster, alumínio, madeira e compensado, bonitas e confortáveis, caracterizando um 'design orgânico', inspirado nas formas de Arte Moderna.

Figura 3.53 | Charles e Ray Eames. La Chaise





Figura 3.54 | Superior à esquerda: Charles e Ray Eames, Mobiliário de Eames na Exposição para a Vida Moderna (1949), Instituto de Arte de Detroit; superior à direita: Salvador Dali, Ruínas Atávicas Depois da Chuva, pintura à óleo (1934); inferior à esquerda: Gaston Lachaise, Figura Flutuante, escultura (1927), e inferior à direita: Charles Eames e Eeero Saarinen, desenho de cadeira para o concurso Organic Design in Home Furnishings (1940)

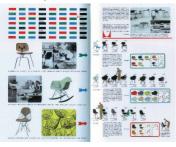




legenda: (3.53) 82,5 cm x 150 cm x 85cm. altura do assento 37 cm. fibra de vidro, varas de ferro, madeira, produzida pela vitra ag, basel.

fonte: (3.53) e (3.54) vitra design museum (1996, p. 152-153).

Figura 3.55 | Charles e Ray Eames. Figura 3.56 | Harry Bertóia. Cadeiras Pôsteres publicitários (1952)





Legenda: (3.55) Produzidos pelo escritório do casal Eames para divulgar seus modelos de mesas e cadeiras, feitos de compensado de madeira, fibra de vidro e arame; (3.56) Fio de aço envernizado, ferro redondo, borracha, produzida desde 1953 até os dias atuais pela Knoll Associates, Inc., New York.

Fonte: (3.55) Design Museum (2011, p. 48-49); (3.56) https://goo.gl/yr36J9. Acesso em: 8 fev. 2018.

Charles e Ray Eames, um casal de designers americanos, fizeram importantes contribuições para a arquitetura e para o design de mobiliário modernos, assim como para outros campos do design, como design gráfico, para o cinema e para a Arte em geral. Charles Eames realizou uma série de experimentações com compensado moldado no final dos anos de 1930. Durante a Segunda Guerra Mundial, Charles desenvolveu talas para pernas e tensores com compensado moldado para a Marinha americana, e sua esposa Ray, fez esculturas com o mesmo material. Em 1940, Charles Eames em parceria com Eero Saarinen utilizou esse material para criar a cadeira que foi premiada em primeiro lugar no concurso promovido pelo MoMA.

O período entre o início da Primeira e o fim da Segunda Guerra é caracterizado pela ascensão dos Estados Unidos como uma grande potência econômica e militar, que passa auxiliar a reconstrução da Europa através do Plano Marshall, um gigantesco plano de investimento de capital que dinamizou o capitalismo na Europa Ocidental, elevou o lucro das empresas e aumentou os salários dos trabalhadores gerando, também, uma grande mudança social: a sociedade de classes foi suplantada pela "sociedade sem diferenças de classe", tendo a família e a vida privada como centro, à busca de uma lar aconchegante, com um conforto moderno. Houve uma expansão do consumo ligada a uma mobilização em massa das mulheres como usuárias da moda e como donas de casa e compradoras de aparelhos para uso doméstico e a motorização das massas, sendo que o automóvel passou a ser revalorizado

O American way of life na Europa Ocidental, especialmente na Alemanha e Itália, passou a influenciar a vida, a cultura, a moda, as Artes e o Design. Dentre os símbolos da cultura cotidiana estavam a mesa ameba, a seringueira ornamental, o biquíni, o rabo de cavalo, o bambolê, o rock and roll, tipos gráficos modernos, a Coca-Cola e os automóveis americanos.

Na década de 1950, além de tendências conservadoras, o design também foi influenciado pelas novas formas aerodinâmicas aliadas ao otimismo com o crescimento da economia, assim como a revitalização do 'estilo internacional', através do surgimento do neofuncionalismo e dos princípios da 'boa forma'.

De modo distinto da Alemanha, na Itália, onde o design teve um papel fundamental no desenvolvimento acelerado do país após a Segunda Guerra Mundial, o *American way of life* foi transformado num design independente, especificamente italiano (*italianità*), a 'linha italiana' que, a partir da década de 1950, passou a ser conhecida como um conceito internacional de design e da vida moderna.

O design italiano caracterizou-se pela improvisação, e pela integração entre Arte, Design e Arquitetura através do binômio 'beleza e função', combinando a criatividade artística à tradição de pequenas e flexíveis manufaturas existentes no país. Dentre os produtos mais conhecidos do pós-guerra encontram-se a motoneta Vespa e o automóvel Fiat 500.

Os móveis, fabricados por empresas de médio porte do norte da Itália, tiveram como ponto de partida a Arte Contemporânea com suas formas abstratas e dinâmicas e, juntamente com a moda, foram reconhecidos internacionalmente e exportados para diversos países da Europa e América. Em 1953, surgiu a *Triennale* de Milão com o slogan 'Unidade das Artes'. Foi a primeira exposição moderna de móveis da Itália, tornando-se uma das mais importantes exposições europeias no segmento. A loja milanesa La Rinascente, instituiu, em 1954, o prêmio Compasso D'Oro. Dentre os designers italianos desse período, destacam-se: Carlo Mollino, com as formas onduladas de seus móveis de compensado arqueados, que imitavam a anatomia feminina, e representam o 'design orgânico' na Itália, Gio Ponti, Osvaldo Borsani, e, Achille Castiglioni. Este último atuou juntamente com seus irmãos Livio e Per Giacomo num escritório de arquitetura e design, realizando projetos baseados em exploração experimental de produtos industriais, tendo criado diversos produtos, tais como luminárias, móveis e utilidades domésticas. Castiglioni foi ganhador do prêmio Compasso d'Oro por nove vezes.

Figura 3.57 | Corradino D'Ascanio. Vespa, 125 ccm, 1951, produzida pela Piaggio

Figura 3.58 | Dante Giacosa. FiatT 500, 1ª serie, 1957, produzido na Fiat de Turim





Figura 3.59 | Carlo Mollino. Mesa Arabesco, 1949, de compensado arqueado com tampo de vidro



Legenda: (3.57) Carroceria com monobloco, cuja forma aerodinâmica lembra o design americano de automóveis; (3.58) Características: 2,97 m de comprimento, e motor de 479 cm³ de dois cilindros refrigerado a ar Esse automóvel é considerado um dos pioneiros quando se fala de automóveis citadinos.

Fonte: (3.57) McDermott (1999, p. 236); (3.58) https://goo.gl/SVNTp1. Acesso em: 8 mar. 2018.

Figura 3.60 | Gio Ponti, Cadeira Figura 3.61 | Achille Castiglione. Luminária Superleggera (1957)

Arco (1962)





Legenda: (3.60) O projeto foi influenciado pelas chiavari, cadeiras de pescadores comuns em praias italianas. Além de ser muito resistente, ela é tão leve, que pode ser levantada com apenas um dedo; (3.61) Porta - lâmpada de vidro opalescente, cúpula de alumínio, haste telescópica de aço inox, base de mármore. Produzida pela Flos.

Fonte: (3.60) Design Museum (2011, p. 53); (3.61) https://goo.gl/egJJn2. Acesso em: 16 ago. 2018.

Figura 3.62 | Achille e Pier Figura 3.63 | Achille e Pier Giacomo Giacomo Castiglione Castiglione. Assento Mezzadro (1957)





Legenda: (3.62a) Assento Sella, 1957, selim de couro para bicicleta, tubo metálico vertical, base de ferro fundido, produzido por Zanotta; (b) 'Banco de telefone' feito com elementos industriais, traduz-se em um assento 'sempre em pé', composto por uma base dinâmica de equilibrio de meia esfera em ferro fundido (diâmetro 33 cm), o assento é composto por uma sela de couro, ajustável em altura, carregada por um aço tubular vertical pintado de rosa. A ideia do design desse objeto só pode ser compreendida se nos lembarmos que, nos anos 1950, a maioria dos telefones nas casas eram colocados em uma parede e as pessoas tinham que permanecer em pé ao lado do aparelho para utilizá-los. O protótipo foi apresentado na exposição Cores e formas na casa de hoje realizada em Villa Olmo (Como), em 1957;

(3.63) Banco metálico de trator, arco de suporte de aço inox, travessa de base de madeira, produzido por Zanotta. O nome mezzadro (meeiro) foi pensado pelo designer gráfico Michele Provinciali, e remete ao mundo da agricultura, evidenciando a ideia de transpor um objeto "roubado" de um trator para o ambiente doméstico. Como no objeto anterior, esse objeto surge a partir de uma prática ready-made à maneira de Marcel Duchamp, na qual um objeto comum é deslocado para um outro ambiente e passa por uma ressignificação. O protótipo desse objeto foi apresentado também na exposição realizada em Villa Olmo, (Como), em 1957.

Fonte: (3.62) e (3.63) https://goo.gl/YjuE7a. Acesso em: 8 mar. 2018.

Na busca de sua própria identidade, o Design na Alemanha distanciouse da cultura que envolvia o artesanato, pois este estava impregnado pelos valores do partido nacional-socialista (nazismo), retomando o modelo funcionalista anterior à guerra, que foi reimportado dos Estados Unidos, uma vez que os integrantes da Bauhaus haviam dado continuidade ao "estilo internacional" nesse país.

Na Alemanha Ocidental, em 1947, a Werkbund Alemã (*Deustche Werkbund*) foi refundada, e em 1951 foi criado o Conselho de

Design (Rat für Formgebung), uma instituição ligada ao Ministério da Economia que tinha como objetivo a promoção do design através de concursos e premiações. Em 1953, houve a implantação da Escola Superior de Design (Hochschule für Gestaltung – HfG) de Ulm, uma iniciativa da Fundação Irmãos Scholl, que procurou combater o ressurgimento das ideias reacionárias associadas ao nazismo na cidade de Ulm por meio da criação de uma instituição educacional que propiciasse o esclarecimento político. Essa Escola tinha a intenção original de formar políticos, literatos e artistas num espírito antifascista, internacional e democrático, que mudassem o cenário dos acontecimentos, além de produzirem um 'bom design'. Metade dos recursos financeiros da Escola foram provenientes do Fundo para o desenvolvimento cultural da Alemanha', subordinado diretamente ao Alto Comissário americano John McCloy, pois os Estados Unidos pretendiam conter o crescimento do antiamericanismo entre os intelectuais alemães e barrar a influência cada vez maior de ideologias comunistas.



Dez regras para um 'Bom Design' (RAMS s/d apud SCHNEIDER, 2010)

O bom design

- 1. É inovador.
- 2. Contribui para a utilidade do produto.
- 3. É design estético.
- 4. Torna o produto facilmente compreensível.
- 5. É discreto.
- 6. É honesto.
- 7. É duradouro.
- 8. É consequente em cada detalhe.
- 9. É o menos design possível.

(RAMS s/d apud SCHNEIDER, 2010, p. 113).

Reflita sobre o exposto e identifique características associadas aos princípios de 'Bom Design', elaborados por Dieter Rams, em produtos de design que você utiliza no cotidiano.

A Escola Superior de Design de Ulm possuía uma formação de quatro anos, de modo similar à Bauhaus, e continha um aprendizado básico, grupos de trabalho (learning by doing), argumentação teórica e fundamentação do fazer, formação multidisciplinar ao invés de especializada, além da participação dos estudantes na administração da Escola. A instituição reuniu, sob a direção do artista suíço Max Bill, docentes artistas e designers, como o designer Otl Aicher (Alemanha), Hans Gugelot (Suíça) e Tomás Maldonado (Argentina). De modo similar à Bauhaus, depois de seu período inicial, deslocou sua ênfase para uma formação baseada em conhecimentos científicos, tecnológicos e metodológicos do design; os docentes citados defenderam a cisão entre Arte e Design no desenvolvimento de projetos, o que ocasionou a demissão de Max Bill. A nova direção da Escola passou para Tomás Maldonado, que introduziu uma série de disciplinas científicas tais como: Teoria da Estrutura, Análise Matemática das Operações, Ergonomia, Semiótica, Metodologia ou Cibernética, promovendo maior integração entre teoria e prática. Sob a direção de H. Ohl, até o final de sua existência, a Escola Superior de Design trabalhou com diversas empresas, como a Braun e a Kodak, com uma orientação bem definida em torno da prática voltada ao projeto.

Figura 3.64 | Hans (Nick) Roerich. Empilhar Vasilhames TC 100



Figura 3.65 | Max Bill, Hans Gugelot, Paul Hildinger. Móvel multifuncional da HfG (1955)



Figura 3.66 | Max Bill mit Ernst Möckl. Relógio de cozinha Junghans (1956-1957)



Legenda: (3.64) Trabalho de Conclusão de Curso (1959).

Fonte (3.64) ">https://goo.gl/pXrMD>">https://goo.gl/pXrMD>">https://goo.gl/mxaoWq>. Acesso em: 8 mar. 2018.

Figura 3.67 | Hans Gugelot e Dieter Rams. Figura 3.68 | Tomás Maldonado, Braun SK 4. Combinação Radio Phono (1956) L. Fünfschilling, W. Wurm.

Figura 3.68 | Tomás Maldonado, L. Fünfschilling, W. Wurm. Superfícies Hiperbólicas, Stj (1958-1959)





Figura 3.69 | Tomás Maldonado, estudante: Ulrich Burandt. Área não orientável, Stj (1958-1959)



Fonte: (3.67) < https://goo.gl/DKvuZz>.; (3.68) < https://goo.gl/9kFbkb>.; (3.69) < https://goo.gl/9dKRrF>. Acesso em: 8 mar. 2018.

Figura 3.70 | Hans Gugelot. Sistema de mobiliário Bofinger M 125 (1950-1959)



Figura 3.71 | H. Lindinger e C. Schnaidt, estudantes: K. Gröbli, J.C. Ludi, R. Scärer, M. Weiss, Parada de ônibus, Stj. (1967-1968)



Legenda: (3.70) Foto de Christian Straub; (3.71) Foto de Hartwig Koppermann.

Fonte: (3.71) https://goo.gl/f8Sq5E>. Acesso em: 8 mar. 2018.

As instituições Werkbund Alemã e a Escola Superior de Design estavam ligadas aos princípios neofuncionalistas da 'Boa Forma' que significava esteticamente simples, sem ornamentação supérflua, funcional e com material adequado, atemporal e alto valor de uso, longa vida útil, boa compreensibilidade, processamento e tecnologia, ergonômica, com sustentabilidade ecológica e socialmente útil. Esses princípios estavam expressos na relação de critérios do júri do *Prêmio Nacional da Boa Forma*, organizado pelo Conselho de Design, a partir da década de 1950.

A 'Boa Forma' rejeitava o design para 'fins comerciais', sendo um símbolo de qualidade que se estendeu de 1952 a 1968. A Braun, conhecida empresa alemã tornou-se a referência para produtos com 'Boa Forma' na década de 1960. A empresa teve o designer Dieter Rams à frente do desenvolvimento de seus diversos produtos, que possuíam formas mais duras, angulosas e práticas, e menos inspiradas, porém adequadas para a produção em massa. Além da Braun, o design funcionalista estabelecido pela Escola Superior de Design de Ulm pode ser encontrado no projeto de diversos sistemas de identidade visual, tais como o das Olimpíadas de Munique, elaborado por Otl Aicher, o metrô de Hamburgo, o logotipo da Lufthansa, o carrossel para diapositivos da Kodak, em cartazes de cinema e de shows entre outros.

Os princípios da 'Boa Forma' exerceram influência sobre o desenvolvimento do design suíço dos anos 1950 até 1980, consolidando o selo *Swiss Design*; e também na Itália, na década de 1960, com o 'Bel Design', que se pautava por um design racional, com ênfase no produto, adequado à produção em série.

Entretanto, o design funcionalista na Itália manteve suas especificidades, como os objetos de design eram concebidos como personalidades individuais, preservando, assim, uma identidade e se transformando em símbolos. As empresas italianas valorizaram o design como elemento importante de sua política empresarial, mantendo os *consultant designers*, uma profissão criada para o aconselhamento sobre as questões de design. Um exemplo conhecido é o da firma Olivetti, que trabalhou com designers como Ettore Sottsass, responsável pelo design de produtos originais, que além de uma unidade formal, se diferenciavam a partir do estudo de possibilidades e tendências da época, como a máquina de escrever *Valentine* (e não TS45, como na Braun) projetada por Sottsass.

A Escola de Ulm constitui a experiência mais importante do design neofuncionalista no período que se sucedeu à Segunda Guerra Mundial. Embora tenha funcionado por um breve período, estabeleceu uma metodologia nova no campo do design, tornandose uma referência mundial na formação em Design.

No Brasil, a influência dos princípios funcionalistas da Bauhaus e da Escola de Ulm podem ser encontrados no projeto do Instituto de Arte Contemporânea (IAC) do Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP), em 1951, e na formalização do ensino superior na área de design através da implantação em 1963 da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), no Rio de Janeiro (RJ). Vale mencionar que importantes artistas e designers brasileiros como Geraldo de Barros e Alexandre Wollner foram alunos do IAC, sendo que o último, por intermédio de Max Bill, foi estudante na Escola de Ulm e, posteriormente, atuou na implantação da ESDI, e como docente da Escola no Brasil. É inegável também a grande influência de Max Bill sobre as vertentes mais construtivas da arte brasileira na década de 1950.

Dentro do contexto do desenvolvimento do design, a partir da década de 1950, é importante considerar também as escolas e os movimentos artísticos que caracterizaram a Arte Contemporânea. Depois da Guerra, os artistas voltaram-se para as verdades do inconsciente e para a reconstrução da sociedade, que se estabelecia sob as bases da economia capitalista, da produção em série, da ampliação de uma sociedade de consumo em massa, assim como da crescente utilização de recursos naturais.

As décadas de 1950 e de 1960 foram de efervescência cultural. na qual surgiram vários questionamentos e manifestações contra as noções de progresso e de bem-estar disseminadas pelo modelo norte americano, e pelo American way of life difundido através do cinema, da moda, do design, da televisão e da literatura. Junto a isso, os avanços tecnológicos impulsionados pela corrida espacial, pelo desenvolvimento da ciência e da tecnologia – e posteriormente pela revolução digital -, abriram caminho para novas orientações artísticas que, fazendo a articulação de diferentes linguagens, como a pintura, a escultura, o teatro, a música, a dança, a literatura, entre outras. Essas orientações buscaram integrar a Arte com as coisas do mundo, como a natureza, o urbano e a tecnologia, construindo, assim, uma crítica à sociedade, ao mercado e à própria validação da Arte. Dentre os movimentos importantes da Arte Contemporânea e sua repercussão no campo do design, destacam-se o Expressionismo Abstrato, a Pop Art, o Minimalismo, a Arte Conceitual, o Hiperrealismo, etc.

Tendo como expoentes pintores como Jackson Pollock e Willen de Kooning, o Expressionismo Abstrato se originou nos Estados Unidos, combinando a estética emocional do expressionismo alemão com o anti-figurativismo das escolas abstratas da Europa, como o Cubismo Sintético, o Futurismo e a Bauhaus, sendo designando como tal pelo crítico de arte Harold Rosenberg, em 1952, se referindo a artistas que trabalhavam principalmente em Nova lorque (EUA), que tinham estilos diferenciados e que não se enquadravam nem como abstratos nem como expressionistas propriamente ditos. O Expressionismo Abstrato refere-se, portanto, a um grande conjunto de artistas e manifestações, sendo possível identificar duas vertentes principais. Uma delas é a Action Painting, que inclui pintores como Jackson Pollock, Willem de Kooning ou Franz Kline, cujas obras são de caráter gestual. Através de gestos sobre a tinta lancada na tela a pintura acontece, incorporando o acaso e o aleatório como elementos do ato de pintar. A outra, denominada Color Field, integra pintores como Rothko e Gottlieb, e explora qualidades táteis e efeitos sensoriais da cor com poucos elementos pictóricos de limites indefinidos e relações cromáticas de grande subtileza. A Pop Art e o Minimalismo estabelecem um diálogo crítico com o Expressionismo Abstrato que os antecede, e serão apresentados e discutidos em sua relação com o campo do

design, assim como os demais movimentos de Arte Contemporânea citados, nas próximas seções.



No desenvolvimento do design moderno no século XX, também devem ser considerados o *styling* e o desenvolvimento do design americano, assim como sua influência no continente europeu no período pós-guerra.

- Styling e design americano: o desenvolvimento do design americano diferenciou-se do europeu, o que se deve ao desenvolvimento político-econômico dos Estados Unidos que, desde o século XIX, apresentou os maiores avanços na produção em massa de objetos de uso cotidiano em função da racionalização da produção baseada em princípios tayloristas e no fordismo. As bases do crescimento do design americano entre as décadas de 1920 a 1950 se fundamentam no fato de que o design se desenvolveu como um fator de marketing, sendo empregado para gerar competitividade e alavancar as vendas. Na década de 1930, após a crise econômica mundial, houve o ressurgimento de um clima de otimismo, dinamismo e progresso, que teve como símbolo 'a forma aerodinâmica' ou streamline, o formato da gota, que representava o movimento e a velocidade, e que foi utilizada pelos designers americanos para o styling de diversos produtos, fabricados com materiais moldáveis. Entre as décadas de 1930 e 1940, tais práticas consolidaram uma sociedade de consumo de massa, o estilo de vida americano ou American way of life, fundamentado pela obsolescência planejada. Embora os Estados Unidos pós-guerra tenham privilegiado os ideais estéticos associados à forma aerodinâmica, houve a busca por novos caminhos, novas formas leves e ágeis, que fizessem referência ao corpo humano e não à formas geométrico-funcionalistas, assim como novos materiais - o que gerou o 'estilo orgânico' no design de produtos.
- Design no pós-guerra: Após a Segunda Guerra Mundial, a partir do Plano Marshall, os Estados Unidos estenderam a sua influência para o continente europeu. O American way of life e a estética baseada na forma aerodinâmica passaram a influenciar a vida e a cultura, a moda, as artes e o design na Europa ocidental, especialmente na Alemanha e Itália.

- Design na Itália: o design teve um papel fundamental no desenvolvimento acelerado do país depois da Segunda Guerra Mundial; o American way of life foi transformado num design independente, especificamente italiano (italianità) ou a 'linha italiana' que, a partir da década de 1950, passou a ser conhecida como um conceito internacional de design e da vida moderna. O design italiano caracterizou-se pela improvisação e pela integração entre arte, design e arquitetura através do binômio beleza e função, combinando a criatividade artística à tradição de pequenas e flexíveis manufaturas existentes no país.
- Design na Alemanha: distanciou-se da cultura que envolvia o artesanato, pois este estava impregnado pelos valores do partido nacional-socialista (nazista), retomando o modelo funcionalista anterior à guerra, que foi financiado pelos Estados Unidos, implantando a Escola Superior de Design na cidade de Ulm, que formulou os princípios da 'Boa Forma': esteticamente simples, sem ornamentação supérflua, funcional e com material adequado, atemporal e alto valor de uso, longa vida útil, boa compreensibilidade, processamento e tecnologia, ergonômica, com sustentabilidade ecológica e socialmente útil. A Escola de Ulm constitui a experiência mais importante do design neofuncionalista no período que se sucedeu à Segunda Guerra Mundial. Os princípios da 'Boa Forma' exerceram influência sobre o desenvolvimento do design suíco da década de 1950 até a de 1980, consolidando o selo Swiss Design. Também na Itália, na década de 1960, com o 'Bel Design', que se pautava por um design racional com ênfase no produto, adequado à produção em série. A Escola de Ulm estabeleceu uma metodologia nova no campo do design, tornando-se uma referência mundial na formação em design, o que influenciou as bases de formação da primeira escola de ensino superior em design no Brasil, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), implantada em 1963 no Rio de Janeiro (RJ).
- Arte Contemporânea: as décadas de 1950 e 1960 são décadas de efervescência cultural, nas quais surgem vários questionamentos e manifestações contra as noções de progresso e de bemestar disseminadas pelo modelo norte americano, e pelo American way of life. Tais questionamentos abriram caminho para novas orientações artísticas que, fazendo a articulação de

diferentes linguagens buscaram integrar a Arte com as coisas do mundo, com a natureza, com o urbano e com a tecnologia, construindo uma crítica à sociedade, ao mercado e à própria validação da Arte. Dentre os movimentos importantes destacamse o Expressionismo Abstrato, a *Pop Art*, o Minimalismo, a Arte Conceitual, o Hiper-realismo, etc. A *Pop Art* e o Minimalismo estabelecem um diálogo crítico com o Expressionismo Abstrato que os antecede, e exercem grande influência sobre o campo do Design a partir da década de 1960.

Sem medo de errar

Você foi convidado a participar do desenvolvimento de um projeto de um bistrô (bar e/ou pequeno restaurante), cuja concepção deve estar baseada dos anos de 1950. Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar todas as referências – designers, artistas e obras – citadas nessa seção. Em seguida, utilize as sugestões dos itens *Exemplificando* e *Pesquise Mais*, e também as referências bibliográficas dessa seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar citações, imagens e materiais que apresentem as principais características da cultura, da vida, da arte e do design nos anos 1950.

A apresentação desse conteúdo requer sensibilidade, dedicação e cuidado, pois é importante e essencial para fornecer as bases conceituais do projeto a ser desenvolvido. Uma ideia interessante é fazer a sua apresentação sob a forma de um painel síntese com citações e referências visuais de diversos segmentos do design (gráfico, interiores, produto, moda), juntamente com um book de amostras de materiais relacionados às referências selecionadas por você, e que evidenciem as características da cultura material e o cotidiano dos anos 1950.

Faça valer a pena

1. O conceito de _____ acompanhava o design alemão há longo tempo. A _____ rejeitava o design com fins _____. Esse conceito tornou-se um parâmetro do design _____ e

significava o	que era	esteticamente	 funcional,	
e socialment	e útil.			

A alternativa que contém os termos que completam CORRETAMENTE a afirmação acima é:

- a) Forma aerodinâmica, boa forma, comerciais, americano, agradável, com formas orgânicas.
- b) Bom design, boa forma, comerciais, neofuncionalista, simples, sem ornamentação supérflua.
- c) Styling, forma aerodinâmica, sociais, art déco, agradável, orgânico.
- d) Bom design, forma aerodinâmica, comerciais, americano, simples, orgânico.
- e) Italianità, boa forma, sociais, aerodinâmico, agradável, simples.

2.



A fórmula MAYA - Most Advanced yet acceptable [o mais avançado aceitável nesse momento] - Raymond Loewy: "para ser bem-sucedido, isto é, para corresponder às expectativas dos consumidores, é preciso que na informação transmitida pelo produto se expresse uma relação equilibrada entre o familiar e o novo. Para produzir esse equilíbrio, é necessário o conhecimento advindo da pesquisa de mercado e de motivação, ao lado de uma política de mercado apoiada na psicologia da propaganda. (SCHNEIDER, 2010, p. 97)

- I. Trata-se de uma fórmula baseada no funcionalismo e relacionada ao conceito de 'bom design', a partir do qual o design deve ser esteticamente simples, funcional, atemporal e alto valor de uso, e socialmente útil.
- II. Trata-se de um conceito que evidencia a importância das análises de mercado e do conhecimento dos consumidores como base para o desenvolvimento de projetos de design.
- III. A fórmula MAYA está relacionada ao design como um fator de marketing, o que norteou o desenvolvimento do design americano entre as décadas de 1920 e 1940.

A respeito disso, é possível afirmar que está CORRETO o que se apresenta em:

- a) Apenas I. d) Apenas II e III.
- b) Apenas II. e) I, II e III.
- c) Apenas I e II.

3. As figuras apresentam alguns exemplos de produtos desenvolvidos por designers americanos e por designers italianos, a saber:

Figura 3.47 | Apontador projetado por Raymond Loewy (1933)



Figura 3.63 | Assento *Mezzadro*, criado e produzido por Achille e Pier Giacomo Castiglioni (1957)





Figura 3.59 | Mesa Arabesco, de Carlo Mollino (1949)





Fonte: (3.47) ">https://goo.gl/e6sJ4Q>">https://goo.gl/ YjuE7a>">https://goo.gl/SVNTp1>. Acesso em: 8 mar. 2018.

Após observar as figuras, analise as proposições abaixo:

I. A influência econômica e cultural americana se faz notar na Itália e no design italiano, embora tenha sido transformada especificamente para o país – a peculiaridade do *Italianità* –, gerando um design de linha italiana que se destaca pela sua expressividade e pela exploração experimental, com a utilização da prática do *ready-made*, como é o caso do assento *Mezzadro*, apresentado na Figura 3.63.

II. A mesa Arabesco, de Carlo Mollino, na Figura 3.59, possui forma inspirada na anatomia feminina, com as formas onduladas de seus móveis de compensado arqueados, representam o "design orgânico" na Itália.

III. Todos os objetos mostrados nas figuras acima são o resultado da aplicação de conceitos relacionados à forma aerodinâmica, ou seja, a forma dos objetos decorre apenas do formato da gota, que representa o otimismo, dinamismo, movimento e velocidade e o progresso dos anos que se sucederam após a Segunda Guerra Mundial.

Com relação ao exposto acima, é possível afirmar que está CORRETO o que se apresenta em:

- a) Apenas III.
- b) Apenas II e III.
- c) Apenas I e III.
- d) Apenas I e II.
- e) I II e III

Referências

ARGAN, Giulio C. **Arte Moderna.** Do Iluminismo aos Movimentos Contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

DAVIES, Penelope J. E. et al. **A Nova História da Arte de Janson:** a tradição ocidental. 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

DE MICHELI, Mario. As vanguardas artísticas. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DESIGN MUSEUM. Como criar uma cadeira. Belo Horizonte: Gutenberg, 2011.

DROSTE, Magdalena. Bauhaus. 1919-1933. Bön: Taschem Verlag GmbH, 2010.

FIELL, Charlotte & FIELL, Peter. **Masterpieces of Italian Design.** London: Goodman Fiell, 2013.

GOMBRICH, Ernst H. A história da arte. São Paulo: LTC, 2013.

Hurlburt, Allen. Layout: o design da página impressa. São Paulo: Nobel, 1986.

JANSON, H. W.; JANSON, Anthony F. **Iniciação à História da Arte.** São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abott (orgs.). ABC da Bauhaus. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

McDERMOTT, Catherine. Design A-Z. Designmuseum London, Munique, 1999.

MARINETTI, Filippo. **Manifesto Futurista.** Disponível em: https://goo.gl/PZY5LJ>. Acesso em: 26 fev. 2018

Meggs, Philip; PURVIS, Alston W. História do design gráfico, São Paulo: Cosac Naify, 2009.

RAMS, Dieter [s/d] apud SCHNEIDER, Beat. **Design** – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.

SCHEINEDER, Beat. **Design – uma introdução:** o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

The Museum of Modern Art. **MoMA Highlights**. New York: The Museum of Modern Art, revised 2004, originally published 1999.

VICTÓRIA LACERDA CHAVES E STUDIO ARTHUR CASAS. **O estúdio vivo do arquiteto e designer Achille Castiglioni.** Disponível em: https://goo.gl/wppbV1>. Acesso em: 8 mar. 2018.

VITRA DESIGN MUSEUM. **100 Masterpices from the Vitra Museum Collection.** Weil am Rhein (Germany): Vitra Design Museum, 2000.

Design contemporâneo e design no Brasil

Convite ao estudo

Vamos fazer uma breve retrospectiva do que já estudamos nessa disciplina para que você possa assimilar melhor os conteúdos dessa unidade que segue.

No início foram abordados alguns conceitos sobre Arte e Design: conceitos e inter-relações, Pré-História, Antiguidade e Idade Média. Em seguida, estudamos as grandes mudanças socioculturais e artísticas no ocidente, as quais ocorreram a partir do Renascimento e foram até o século XIX, e as mudanças na sociedade advindas da organização industrial nos séculos XVIII e XIX, abordando os movimentos artísticos relacionados ao Renascimento, ao Barroco e ao Rococó.

Em seguida entramos nos estudos sobre os movimentos artísticos importantes para o desenvolvimento da arte e do design na cultura ocidental ao longo dos séculos XVIII e XIX, tais como o Neoclassicismo, o Romantismo, o Realismo, o Impressionismo, o Pós-Impressionismo e o *Art Noveau*, situando também o desenvolvimento da Fotografia e do Design no contexto da urbanização e da organização industrial desse período.

Esses conhecimentos possibilitaram-nos compreender o conceito de moderno e de modernidade, assim como os diversos e significativos movimentos artísticos denominados de vanguardas históricas que influenciaram o cenário do design, e que estabeleceram as bases para o que denominamos de design moderno e para o desenvolvimento de novas possibilidades no campo do design como um todo ao longo de todo o século XX.

Nessa unidade, você continuará o estudo da História da Arte e do Design, conhecendo os movimentos artísticos que influenciaram o campo do Design a partir da década de 1960 até os dias atuais. Tais movimentos modelaram o desenvolvimento do design pós-moderno e do design contemporâneo. Vai conhecer também um pouco a respeito do design no Brasil, considerando a influência da arte e cultura europeia sobre o desenvolvimento do design moderno brasileiro. Serão consideradas ainda a influência das culturas africana e indígena na produção de artefatos em nosso país, culturas essas que começam a ser valorizadas a partir da década de 1980, com o pós-modernismo e o multiculturalismo. Além disso, vamos traçar as principais características do design contemporâneo brasileiro.

Conhecer a trajetória da Arte, do Design e da Arquitetura, considerando as características dos diversos movimentos artísticos ao longo do desenvolvimento da cultura ocidental da metade do século XX até os nossos dias, bem como suas manifestações no Brasil, são fundamentais para a formação de seu repertório e para a sua formação profissional em design de interiores.

Você tem um escritório de consultoria e de projetos na área de Design de Interiores, e foi contratado com o intuito de realizar uma proposta baseada no Design Contemporâneo e no Design Brasileiro para o apartamento de um cliente. O que você poderá fazer para ajudá-lo a entender as suas escolhas? O que você pode apresentar como exemplos de projetos de mobiliários e ambientes para ilustrar e auxiliar o seu cliente a decidir sobre o assunto? Você precisará utilizar os conhecimentos já adquiridos em conjunto com os estudos desta unidade para desenvolver uma proposta que atenda às exigências de seu cliente.

Seção 4.1

Arte e Design Contemporâneo

Diálogo aberto

Nos estudos anteriores, você pôde conhecer diversos e significativos movimentos artísticos do século XX denominados de vanguardas históricas, tais como o Expressionismo, o Fauvismo, o Cubismo, o Futurismo, o Dadaísmo, o Surrealismo, a Vanguarda Russa, o Construtivismo, o Neoplasticismo e a Bauhaus, que influenciaram o cenário do design e estabeleceram as bases para o que denominamos de design moderno.

Você também ampliou seus conhecimentos sobre as características de outras manifestações da área de artes e design que ocorreram entre as guerras, como o *Art Déco*, e ainda o *Styling* e o desenvolvimento do design nos Estados Unidos, em contraponto com o conceito de "bom design" e o Estilo Internacional; a influência do *american way of life* e do design americano sobre o continente europeu após a Segunda Guerra Mundial, e manifestações relacionadas ao design italiano e o design neofuncionalista da Escola de Ulm, na Alemanha, com um breve panorama do cenário socioeconômico e cultural do país após a década de 1950, no qual abordamos brevemente a Arte Contemporânea e suas principais vertentes relacionadas ao design.

Agora você dará continuidade aos estudos, ampliando e aprofundando seus conhecimentos sobre movimentos artísticos que influenciaram o campo do Design a partir da década de 1960 até os dias atuais, passando pelas manifestações relacionadas ao Design e Meio Ambiente, ao Design no movimento Pós-Moderno, o Novo Design da década de 1980, o Design da década de 1990, a "nova simplicidade" e o desenvolvimento e as perspectivas do Design com as novas tecnologias da informação e comunicação (TICs), ou seja, o Design na era da informação.

Os conhecimentos abordados nessa seção são muito importantes para a formação de seu repertório dentro da formação profissional escolhida, sendo aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Você foi contratado para uma consultoria sobre o design dos anos 1960, 1970 e 1980 para outro apartamento do prédio em que já está trabalhando pelo seu escritório de design. Dessa vez você deve realizar um panorama da época para o cliente entender o período e decidir o que deseja adquirir para compor o ambiente de sua casa. Você precisa mostrar imagens para ilustrar o período. Como fazer isso? Que critérios deve utilizar para a seleção de imagens que representem o design no período proposto da melhor maneira?

Bons estudos!

Não pode faltar

Iniciamos nossos estudos pelos movimentos da Arte Contemporânea, abordando as manifestações artísticas a partir do final da década de 1950 e, posteriormente, as suas repercussões no campo do Design.

De acordo com Archer (2012), o interesse pelo cotidiano e a disposição de incorporar o "acaso" na expressão artística, além de um novo senso de visualidade, levaram a Arte para caminhos delineados por movimentos como a *Pop Art* e o Minimalismo.

A *Pop Art* foi um movimento artístico que se fundamentou em signos da vida cotidiana e da cultura de massa, procurando integrar a arte com a vida, tendo se manifestado de diversas formas desde a década de 1950, em Londres. Uma das primeiras imagens relacionadas à *Pop Art*, intitulada *O que torna as casas de hoje tão diferentes, tão atraentes?* (Figura 4.1), de 1956, foi concebida pelo artista inglês Richard Hamilton, como pôster e ilustração do catálogo da exposição *This Is Tomorrow*, do

Independent Group, na galeria Whitechapel, em Londres. Essa imagem foi influenciada pelo american way of life e pela cultura industrial, e foi composta com recortes de anúncios de revistas de grande circulação, retratando a vida de um casal e os objetos do cotidiano moderno, tais como a televisão, o aspirador de pó, enlatados, entre outros, trazendo a palavra "pop" na raquete que a figura masculina segura.

Protestando contra o conservadorismo do Instituto de Artes Contemporâneas e procurando aproximar arte e design publicitário, Richard Hamilton e o grupo de artistas e críticos que se reuniram em torno do *Independent Group*, romperam com as fronteiras entre arte erudita e arte popular, definindo, em 1957, novos princípios para a expressão artística da assim denominada *Pop Art*, que se caracterizou por uma arte efêmera, popular, de baixo custo, espirituosa, jovial, sexy, consumível, relacionada às novas tecnologias da época, pautada pela visualidade do cotidiano das ruas e casas e alinhada com a cultura de massa.

Nos Estados Unidos a *Pop Art* surgiua partir de duas exposições: *Arte 1963: Novo Vocabulário*, no Arts Council, na Filadélfia; e *Os Novos Realistas*, na galeria Sidney Janis, em Nova Iorque, que deram visibilidade a trabalhos de artistas independentes, tais como Andy Warhol, Roy Lichtenstein (Figura 4.3), Claes Oldenburg e Tom Wesselmann, os quais, sem programas ou manifestos conjuntos, voltaram sua atenção para os objetos e cenas do cotidiano, tendo como referência as propostas de antiarte dos dadaístas e surrealistas, e, sendo influenciados pelas colagens tridimensionais de Robert Rauschemberg e pelas imagens planas e emblemáticas de Jasper Johns.

Dentre os artistas citados, destaca-se Andy Warhol, cujas obras, como as 32 Latas de Sopas Campbell (1961-1962), Caixa de Sabão Brilho (1964) e os diversos trabalhos realizados com a imagem da atriz Marilyn Monroe (Figura 4.2) tornaram-se as principais referências da Pop Art. Warhol fez uso de cores brilhantes, de materiais industriais, do efeito de simultaneidade através da repetição de imagens relacionadas ao mesmo objeto e/ou celebridade, e enfatizou a ideia de anonimato através da reprodução mecânica das imagens, produzidas pela serigrafia.

Figura 4.1 | O que torna as casas de hoje tão diferentes, tão atraentes?, Richard Hamilton, 1956. Colagem. Kunsthalle Tübingen, Tübingen, Alemanha Figura 4.2 | *Marilyn*, 1962, 1964, 1967. Retratos. Lenox Museum Board, Nova Iorque, Estados Unidos



Fonte: http-en-wikipedia-org-wiki-file-hamilton-appealing2-jpg-1956. Acesso em: 4 jul. 2018.



Fonte: https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/marilyn-1>; https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/fter-marylin-pinks. Acesso em: 4 jul. 2018.

Figura 4.3 | Pensando nele, Roy Lichtenstein, 1963. Magna sobre tela. Série Comics, Girls



Fonte: https://www.wikiart.org/en/roy-lichtenstein/thinking-of-him-1963>. Acesso em: 4 jul. 2018.

Ao mesmo tempo, o Minimalismo surgiu em Nova Iorque, em contraposição aos conceitos de expressão artística do Expressionismo Abstrato americano, tendo emergido a partir de duas importantes exposições que ocorreram em 1966: Estruturas Primárias: Jovem Escultura Americana e Britânica (Primary Structures: Young American

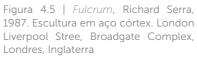
and British Sculpture), com forma e cores primárias, no Museu Judaico de Nova Iorque, organizado por Kynaston McShine, curador de pintura e escultura do museu; e Pintura Sistêmica (Systemic Painting), no Museu Solomon R. Guggenheim, com curadoria de Lawrence Alloway, que mostrava a abstração geométrica na arte norte-americana via tela, campo de cores e pintura hard-edge ou com contorno marcado (Hard-Edge painting), que é um estilo de pintura em que ocorrem transições abruptas de cor entre áreas que são pintadas de uma única cor. De modo geral, o Minimalismo tem suas raízes em abstrações geométricas de pintores associados à Bauhaus, na pintura de Kazimir Malevich, Piet Mondrian e artistas associados ao movimento De Stijl, no Construtivismo Russo, e nas obras do escultor romeno Constantin Brancusi.

No Minimalismo as obras ou "objetos" eram concebidos a partir de "conteúdos mínimos", com o uso de formas elementares e geométricas, rompendo com os limites definidos entre pintura e escultura. As obras eram produzidas com materiais industriais, como o vidro, o aço, o acrílico, e tinham como atributos a simplicidade, a neutralidade e o despojamento, possibilitando uma nova percepção do ambiente no qual estavam inseridos, não sendo portadores de significados, nem de emoções. Nesse movimento, e posteriormente no Pós-Minimalismo (um desdobramento crítico do primeiro), destacam-se os trabalhos dos artistas Sol LeWitt (wall drawings ou desenhos de parede), Frank Stella, Donald Judd (Figura 4.4) e Robert Smithson (earthwork ou arte da terra), James Turrell (experiências com luz), Ellsworth Kelly, Richard Serra (esculturas) (Figura 4.5), Eva Hesse, Bruce Nauman (neon, vídeos e instalações sonoras), Martin Puryear, Tyrone Mirchell, Melvin Edwards e Joel Shapiro.

No movimento minimalista, a produção artística se baseava no estudo de possibilidades estéticas de composição a partir de estruturas bi ou tridimensionais (objetos ou não-objetos pela sua inutilidade) e, às vezes, instalações ou composições com elementos organizados em um ambiente, transcendendo os conceitos tradicionais associados ao suporte. Na Arquitetura e no Design, o Minimalismo foi bastante influenciado pela tradição japonesa e tornou-se popular em Nova lorque e em Londres no final da década de 1980, onde a simplicidade foi alcançada através do uso de elementos brancos, iluminação fria e espaços amplos, compostos por objetos e móveis mínimos.

Neste movimento destacam-se os arquitetos e designers Luis Barragan, Kazuo Sejima, Yoshio Taniguchi, John Pawson, Tadao Ando, Alberto Campo Baeza, Peter Zumthor, Michael Gabellini, Ricahard Gluckman, entre outros. Já no Pós-Minimalismo, que ocorreu a partir de meados da década de 1960, a produção artística ateve-se ao processo de feitura das obras, à pesquisa com a cor e aos materiais utilizados. A *Minimal Art* foi disseminada pela Europa, destacando-se os artistas Joseph Beuys, Yves Klein e Anthony Caro.

Figura 4.4 | Sem título, Donald Judd, 1967. Cobre. Solomon R. Guggenheim Museum, Nova Iorque, Estados Unidos



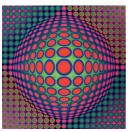


Fonte: Janson (2010, p. 1088).



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/ File:RichardSerra Fulcrum2.jpg?uselang=pt-br>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Figura 4.6 | *Vega 200*, Victor Vasarely, 1968. Acrílico sobre tela



Fonte: https://www.wikiart.org/en/victor-vasarely/vega-200-1968>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Figura 4.7 | Respirar (*Breathe*), Bridget Riley, 1966. Emulsão sobre tela. Londres, Inglaterra



Fonte: https://www.wikiart.org/en/bridget-riley/breathe-1966>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Outros importantes movimentos artísticos surgiram no período em questão, como a *Op Art* (*Optical Art* ou Arte Óptica), a *Body Art*, a Arte Conceitual e o Hiper-Realismo.

O termo *Op Art* surgiu pela primeira vez na *Time Magazine*, em 1964, e foi utilizado para denominar o movimento após a exposição *The Responsive Eye*, no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, em 1965. O auge do movimento ocorreu entre 1965 e 1968, reuniu artistas que exploraram em suas obras os efeitos e as ilusões ópticas sob uma superfície plana, com imagens, em geral, abstratas, nas quais linhas e formas se organizavam em padrões dinâmicos, produzindo diversos efeitos de luz, sombra e cor. Destacam-se o artista húngaro Victor de Vasarely (Figura 4.6) que, desde 1947, trabalhou com abstrações geométricas em preto e branco e, posteriormente, com a introdução da cor; e a artista inglesa Bridget Riley (Figura 4.7) que explorou formas e unidades seriadas para a composição de padrões, produzindo grandes pinturas, cenários e o design de interiores do Hospital Real de Liverpool, Inglaterra.



O movimento *Body Art* caracterizou-se por fazer com que o corpo fosse o suporte para a criação e expressão artística, sendo com frequência associado ao *happening*, uma forma de arte que combina a organização de eventos de vários tipos, envolvendo ao mesmo tempo criador e público; a obra consiste na execução de uma ação e não na produção de um objeto, e à *performance*, que combina elementos do teatro, das artes visuais e da música, também voltado para a uma ação e não à produção de objetos específicos.

As experiências realizadas através da *Body Art* incluíram tatuagens, ferimentos, atos repetidos, deformações, escarificações, travestimentos realizados publicamente ou em locais privados e registrados através de vídeos e fotografias, destacando-se os artistas Acconci, Denis Oppenheim, Chris Burden, e os artistas europeus da vertente masoquista Rebecca Horn, Gina Pane, o grupo de Viena e o *Actionismus* (Arnulf Rainer, Hermann Nitsch, Günter Brus e Rudolf Schwarzkogler).

A Arte Conceitual surgiu na Europa e nos Estados Unidos entre 1967 e 1968, tendo sido o seu auge na década de 1970. O termo "arte conceitual" foi utilizado pela primeira vez em 1961, por Henry Flynt, nas atividades do Grupo Fluxus, um movimento artístico caracterizado pela combinação das artes visuais com a música e a literatura, ativo entre a década de 1960 e 1970.

O movimento valorizava a ideia, e o conceito era a matéria da arte, estando a execução da obra de arte em segundo plano, o que fazia dela, portanto, menos relevante. Qualificava a si próprio como antiarte e criticava a obra de arte tradicional como mercadoria. Marcel Duchamp é considerado o precursor do movimento, com os seus *ready-mades*. Diversos trabalhos de Arte Conceitual utilizaram fotografias, fotocópias, filmes e vídeos para documentar ações e processos antes de se apresentar a obra acabada, destacando-se Bárbara Kruger, Joseph Beuys, Mike Kelley, etc.

Exemplificando

O Hiper-Realismo surgiu nos Estados Unidos (Nova lorque e Califórnia) e na Europa por volta de 1968, expandindo-se no início da década de 1970, em contraposição ao Minimalismo e às pesquisas formais da Arte Abstrata. O termo "hiper-realismo" ou "suprarrealismo" remete a uma exposição organizada em 1973 por Isy Brachot, que reuniu diversos artistas americanos e europeus, tais como Ralph Goings, Chuck Close, Don Eddy, Robert Bechtle, Richard McLean, Gnoli, Gerhard Richter, Klapheck e Delcol. A representação pictórica no Hiper-Realismo caracterizou-se pelo uso da fotografia como modelo para a produção da obra. O hiper-realismo se apropriou do cenário contemporâneo através de temáticas da vida cotidiana e de materiais e técnicas modernas para a produção de suas obras.



A Arte Contemporânea incorpora o interesse pelo cotidiano e o "acaso" na expressão artística, o que pode ser visto nos movimentos como a *Pop Art*, que buscou integrar arte e vida através do uso de signos da cultura de massa e o Minimalismo, que fez uso de formas elementares e "conteúdos mínimos", rompendo com os limites entre pintura e escultura e concebendo objetos com materiais industriais (vidro, aço, acrílico). Outros movimentos, tais como a *Op Art, Body Art*, Hiper-realismo e Arte Conceitual influenciaram o desenvolvimento do design a partir da década de 1960.

Se por um lado, as décadas de 1960 e 1970 apresentaram crescimento econômico e ampliação da sociedade de consumo de massa, por outro, tais décadas se caracterizaram por uma severa crítica a essa mesma sociedade, através do surgimento de movimentos da contracultura em conjunção com o cenário artístico, articulados por diversos movimentos de protesto, tais como: o movimento ambientalista, que criticou a sociedade de consumo e suas consequências danosas para o meio ambiente, com o advento do Clube de Roma e a publicação de Os Limites do Crescimento (1972), de Donella H. Meadows, Dennis L. Meadows. Jørgen Randers, and William W. Behrens III; o movimento flower power, slogan ou expressão criada pelo movimento hippie, dos anos 1960 até o começo dos anos 1970, como símbolo da não violência e repúdio à Guerra do Vietnã; o movimento antirracista liderado por Martin Luther King, ambos nos Estados Unidos; o movimento a favor da pílula anticoncepcional, etc.



Embora as preocupações com o meio ambiente tenham se manifestado a partir do século XIX, foi só no final da década de 1960 que o movimento ambientalista tomou as características que o conhecemos até hoje. Inicialmente, esteve estreitamente ligado à contracultura, portanto, a uma rejeição do consumismo moderno, e a estilos de vida alternativos. Uma das suas primeiras manifestações na área de design está relacionada a uma série de propostas do tipo "faça-você-mesmo" (Do it yourself). Nesse contexto, destaca-se o designer americano Victor Papanek, o grande mentor do design alternativo da década de 1970, que propôs projetos de baixo custo para a fabricação de uma série de objetos do cotidiano de modo caseiro, como mesas, cadeiras, e até rádios, defendendo que as pessoas deveriam consumir menos produtos industriais e que o consumo em si deveria ser mais consciente. Papanek publicava seus projetos com instruções detalhadas, o que impossibilitava que qualquer empresa pudesse patenteá-los.

A partir das ideias de Papanek surgiu também uma vertente relacionada ao design ambiental, denominada de "ecodesign". E além disso, surgiram metodologias de projeto que incorporaram a biomimética, ou seja, o design inspirado em formas, cores e sistemas encontrados na natureza. Mais tarde, na década de 1980, a questão do design ambiental foi retomada e repensada pelo designer italiano Ezio Manzini, que em contraposição às ideias de

Papanek, propõe o design sustentável pautado em boas práticas a serem adotadas para o desenvolvimento de produtos e processos sustentáveis dentro do próprio setor industrial.

No campo da Arquitetura e do Design, esse contexto gerou uma crise do funcionalismo, provocando o surgimento de movimentos radicais na Grã-Bretanha, Itália e Alemanha, que questionaram a cultura industrial e a produção de produtos de massa sem inspiração, dada à similaridade das formas empregadas e também à "fria" limitação funcionalista dos objetos às suas funções prático-técnicas. Além disso, buscaram uma retomada dos aspectos emocionais e simbólicos, assim como o diálogo com a Arte em questões centrais no processo de projetar.

Juntamente com a *Pop Art*, a linguagem do *flower power* do movimento hippie e da *pop music* britânica exerceram grande influência nas áreas de moda e de design como um todo. A estética da Pop Art influenciou o design de móveis, que passou a valorizar a cultura *kitsch* ou a cultura que envolve uma categoria de produtos comuns, baratos e do cotidiano, em detrimento daqueles que seriam categorizados como pertencentes à cultura denominada de erudita. Houve a valorização também de móveis montados pelo próprio usuário - "faça você mesmo" (*Do it yourself*) - e de práticas de reutilização de materiais (entulho), que passaram a fazer parte da cultura habitacional. No design de produtos em geral, foram utilizados novos materiais sintéticos, que possibilitaram o design de formas lúdicas e provocativas.

Figura 4.8 | Cabideiro *Cactus*, Guido Drocco e Franco Mello, 1971. Espuma de Poliuretano



Fonte: Schneider (2010, p. 140).

Figura 4.9 | Pufe Sacco, Piero Gatti, Cesare Paolini e Franco Teodoro, 1968-1969. Saco preenchido com bolinhas de poliestireno expandido (isopor)



Fonte: "> Acesso em: 10 jun. 2018.

Figura 4.10 | *Blow Chair*, Carlo Scolari et al., 1967. Poltrona inflável feita com lâminas de PVC. Firma Zanotta

Figura 4.11 | Cadeira Panton, Verner Panton, 1960. Plástico moldado. Vitra Design Museum, Weil am Rhein, Alemanha





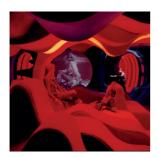
Fonte: McDERMOTT (1999, p. 129).

Fonte: roll. Acesso em: 17 set. 2018.

Nesse contexto, destacam-se os trabalhos dos designers Verner Panton e Luigi Colani. O designer dinamarquês Verner Panton é considerado um dos designers mais influentes do século XX na área de design de mobiliário e de interiores, pois projetou produtos inovadores e "futuristas", utilizando grande variedade de materiais, especialmente os plásticos, em cores vibrantes e exóticas. Os modelos mais conhecidos de mobiliário projetado por Panton ainda estão sendo produzidos por empresas como a Vitra.

O designer alemão Luigi Colani iniciou sua carreira em 1950 através do design de automóveis para empresas como a Fiat, Alfa Romeo, Lancia, Volkswagen e BMW. Na década de 1960, começou a desenhar móveis. A partir de 1970, ele expandiu seu trabalho para diversos segmentos, desde utensílios domésticos, como canetas esferográficas, conjuntos de televisão, máquinas fotográficas, até uniformes, caminhões e cozinhas inteiras. Seu design não convencional, com o uso de formas arredondadas e "biomórficas" gerou polêmica entre os representantes da "Boa Forma", tendo ficado conhecido nos círculos de design e pelo público em geral, pois recebeu inúmeras premiações e popularizou o termo "design" em revistas e na TV.

Figura 4.12 | Visiona 2: paisagem de fantasia, Verner Panton, 1970. IMM Koln Mobelmesse/Cologne Furnitur Fair



Fonte: https://www.design-museum.de/en/exhibitions/detailseiten/visiona.html. Acesso em: 10 iun. 2018.

Figura 4.13 | *Pantower* (mobiliário), Verner Panton, 1968-1969. Madeira, borracha, tecido. Produzida por Herman Miller, AG, Basel



Fonte: Vitra Design Museum (2000, p. 221).

Figura 4.14 | *SitzgeratColani* – aparelho de sentar, Luigi Colani, 1971-1972. Polietileno. Produzido por Top System Bukhard Lubke. Gutersolh. Alemanha



Fonte: Vitra Design Museum (2000, p.170).

Figura 4.15 | *SitzgeratColani* – aparelho de sentar, Luigi Colani, 1971-1972. Polietileno. Produzido por Top System Bukhard Lubke, Gutersolh, Alemanha



Fonte: Fiell, C. e Fiell, P. (2000. p. 469).

No final da década de 1960, nas cidades de Milão, Florença e Turim, surgiram grupos de designers e arquitetos que se rebelaram contra o caminho convencional (*mainstream*) no design de produtos para o consumo, o *Bel Design*, e formularam uma nova abordagem para o design de produtos, conhecida como antidesign, o design radical, que não era comercial. Fizeram uso de desenhos, fotomontagens, esboços de projetos utópicos, questionando o design produzido na época (*establishment*) e o consumismo.

Dentre os grupos representativos do antidesign, destacaram-se o Archizoom, fundado em Florença, em 1966, o Superstudio, em Milão, em 1966, o *Grupo 9999*, em Florenca, em 1967, e o *Grupo* Strumm, em Turim, em 1966.

Os trabalhos desses grupos originaram o que denominamos de "design conceitual", movimento relacionado com a arte conceitual na medida em que essa nova categoria de design valorizou a ideia, o conceito, considerando-o como um agente de mudanças individuais de comportamento e de transformação "revolucionária" da sociedade.

Em 1973, houve uma fusão de diversos grupos, como o Archizoom, o Grupo 9999 e o Superstudio com designers como Ettore Sottsass, em conjunto com as revistas Casa Bella e Rassegna, denominado de Global Tools, que buscou, em seus três anos de duração, montar uma rede de oficinas que incentivasse a criatividade através do uso e da aplicação adequada de materiais técnicos naturais no design de produtos, em Florença. Tais movimentos e grupos foram dissolvidos em poucos anos, em meados da década de 1970, sendo também absorvidos pela sociedade de consumo e a cultura industrial. Entretanto, tais movimentos, ou antimovimentos, formaram a base de um novo pensamento, desencadeando uma postura ou uma atitude pós-moderna.

Associati. 1966. Espuma com revestimento de vinil

Figura 4.16 | Superonda, Archizoom Figura 4.17 | Pratone (Grande Prado), Grupo STRUM, 1971. Poliuretano expandido revestido com verniz lavável Guflac



Fonte: Fiell, C. e Fiell, P. (2000. p. 469).



Fonte: Fiell, C. e Fiell, P. (2000. p. 495).

Figura 4.18 | Pratone (Grande Prado), Grupo STRUM, 1971



Fonte: https://www.architecturaldigest.com/story/how-to-start-a-design-revolution>. Acesso em: 16 jul. 2018.

As décadas de 1970 e 1980 são marcadas por um contexto sociopolítico e econômico de caráter conservador (Era Reagan, nos Estados Unidos e Era Thatcher, na Grã-Bretanha), de modo que se produziu uma crise da inteligência crítica, o que resultou numa crise intelecto-cultural, dominante durante essa época, e denominada de pós-moderna.

As manifestações artísticas a partir do início de 1980 foram rotuladas como pós-modernas, mas o termo Pós-Modernismo foi cunhado por teóricos da crítica literária durante a década de 1960, agrupados em torno das ideias do filósofo francês Jacques Derrida, sendo o conceito aplicado primeiramente na literatura e depois consolidado na arquitetura, no design, nas ciências sociais e na filosofia a partir de 1979.

A década de 1980 foi marcada por grandes desenvolvimentos técnicos e tecnológicos, de comunicação, sociais, culturais e artísticos num ritmo muito acelerado, o que a diferenciou das décadas anteriores. Nesta década ocorreu também uma estetização dos objetos de uso cotidiano e da comunicação de massa. Num mundo dominado pela lógica do mercado capitalista, as vivências e as necessidades humanas, como afeto, prazer, lazer e liberdade, passaram a acontecer através de mercadorias, de experiências de consumo esteticamente configuradas e baseadas na cultura do prazer (hedonismo), e

não de relações sociais; e a percepção tornou-se um processo mediado pelas mídias, a partir de uma grande quantidade de signos visuais e diversidade de referências simbólicas que se constituíram no modo básico de apropriação e construção da realidade do mundo, uma "hiper-realidade", ou seja uma realidade imediata captada através de imagens e sinais provenientes dos meios de comunicação de massa.

Consequentemente, tal realidade resultou numa ilusão ou "desrealização" propriamente dita desse mundo, com desagregação mental e alienação da consciência social e política. Diante desse contexto, o pensamento pós-moderno foi fundamentado na valorização da percepção e da sensorialidade no instante, no efêmero, na pluralidade, na diferença e na heterogeneidade, rejeitando a ideia de progresso baseado no controle do mundo através da razão, da objetividade e da ciência, o discurso único, universal e totalizante do Modernismo.

Na arquitetura, o Pós-Modernismo tem suas raízes no livro do arquiteto Robert Venturi, escrito em 1960, intitulado *Complexidade e Contradição na Arquitetura*, que é uma espécie de manifesto, no qual o autor defende que a complexidade e a contradição eram condições inerentes à vida e aos diversos edifícios do passado histórico, e que deveriam estar presentes na criação de uma nova arquitetura, que deveria ser referencial e que deveria ter o poder de evocar e conter elementos dos estilos arquitetônicos do presente e do passado, além de elementos lúdicos e engenhosos, sem que fosse necessário ater-se a determinadas regras, tais como aquelas preconizadas pelo Estilo Internacional.

Em oposição às ideias de Mies van Der Rohe de que "o menos é mais" (*less is more*), Venturi afirmou "o menos é entediante" (*less is bore*). Essa mensagem foi sendo gradualmente absorvida e, por volta da década de 1980, emergiu uma arquitetura que não se prendeu a um conjunto de princípios preestabelecidos, mas que incluiu diversas referências, projetando um sentido de lugar ou uma atmosfera única, cujo intuito era transformar o ambiente em um espaço especial para seus usuários, como evidenciam as obras do Robert Venturi e do arquiteto Charles Moore.

Destacam-se também as soluções criativas do grupo SITE (*Sculpture in the Environment*), como o projeto *Tilt Showroom* das lojas Best Product, em Towson, Maryland (1976-1978); a "arquitetura falante" (*architecture parlante*) do edifício da AT&T (hoje, Edifício Sony) de Philip Johnson e John Burgee, em Nova Iorque (1978-1983); o edifício de Serviços Públicos de Michael Graves, em Portland (1980-1982), todos nos Estados Unidos; e a *Neue Staatsgalerie* do arquiteto londrino James Stirling, em Stugart, na Alemanha (1977-1983).

No final da década de 1970, surgiu a arquitetura *High-Tech*, em que os edifícios projetados eram similares a poderosas máquinas industriais, como o Centro Georges Pompidou de Arte e Cultura, projetado por Richard Rogers e Renzo Piano, em Paris (1971-1977); o Banco de Hong-Kong e Xangai de Norman Foster, em Hong-Kong, na China (1979-1986).

Outra vertente importante do Pós-Modernismo na arquitetura foi o Desconstrutivismo, pautado nas ideias de Derrida a respeito da inexistência de significados fixos para qualquer texto escrito, sendo este frequentemente submetido às forças externas que, incessantemente, reestruturavam seu significado, fornecendo novas leituras e interpretações. A arquitetura desconstrutivista não possuía significados fixos, negava qualquer estrutura fixa ou lógica. Embora independentes das ideias de Derrida, destacam-se os arquitetos Frank Gehry e Zaha Hadid.

O arquiteto e designer de mobiliário canadense Frank Owen Gehry ficou conhecido pelo famoso Museu Guggenheim, em Bilbau, na Espanha (1992-1997), cujo projeto é caracterizado pela fragmentação, pelo processo de desenho não linear, pelas formas não-retilíneas que servem para distorcer e deslocar alguns dos princípios elementares da arquitetura, como a estrutura e o envoltório (paredes, piso, cobertura e aberturas) do edifício.

A arquiteta e designer de interiores iraniana, Zaha Hadid, cuja atividade projetual foi influenciada pelas formas geométricas do Suprematismo, o que pode ser observado no projeto do edifício do Centro Lois e Richard Rosenthal de Arte Contemporânea, em Cincinatti, Ohio, Estados Unidos (2003). Ficou também conhecida por seus projetos que procuravam uma atmosfera fluída tanto no

exterior, quanto no interior dos edifícios, com espaços facilmente apreensíveis pelos usuários, os quais deveriam se sentir motivados a entrar nestes espaços e a percorrê-los. A fluidez e a organicidade estão presentes em diversos projetos realizados por ela, tais como o Centro de Ciências Phaeno (*Phaeno Science Center*), em Wolfsburg, Alemanha (1999-2005), o Hotel Puerta America, em Madri, Espanha (2003-2005), entre outros.

Figura 4.19 | Frank Owen Gehry, Museu Guggenheim, em Bilbao, Espanha, 1992-1997

Figura 4.20 | Zaha Hadid, espaço interior do Hotel Puerta America, Madrid, (2003-2005)



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/ File:Guggenheim-bilbao-jan05.jpg>. Acesso em: 30 jul. 2018.

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/ File:Silken_Puerta_America_Madrid.jpg>. Acesso em: 30 jul. 2018.

No campo de Design, o Pós-Modernismo resultou no emprego de formas simbólicas e superfícies coloridas, que passaram a ser totalmente independentes dos aspectos funcionais dos objetos, considerando a questão levantada pelo filósofo Roland Barthes de que todos os objetos eram representações simbólicas ou signos. Houve a reinterpretação das relações de uso, combinações de elementos e referências históricas, e o emprego de ornamentos e materiais preciosos e exóticos. A partir da década de 1970, a Itália tornou-se o centro do Design por excelência, sobretudo o de produtos, e deu continuidade às ideias de vanguarda semeadas pelo Design radical, dos anos de 1980, com os grupos conhecidos como *Alchimia e Memphis*.

O Studio Alchimia surgiu em 1976, fundado por Alessandro Mendini, Ettore Sottsass, Trix e Robert Haussmann. Alessandro Mendini, o teórico do grupo, defendia a ideia de um redesign de objetos clássicos provenientes do Design Moderno e do denominado Design Trivial, ou de produtos produzidos em massa, tais como torradeiras, cafeteiras, aparelhos domésticos, móveis e outros.

Em 1976, Mendini afirmava que "projetar é decorar", e transformava objetos baratos do cotidiano a partir da introdução de cores berrantes e de ornamentação. Assim como o alquimista da Idade Média, produzia ouro a partir de materiais banais, o objeto do "alchimista" era o de substituir a fria funcionalidade dos produtos do design moderno por uma "funcionalidade emocional", ou seja, o design dos objetos deveria ser repensado, tendo como ponto de partida a relação sensorial e emocional com o seu usuário, o irônico, o fantástico, uma vez que o design era um mediador de sentimentos, ideias, conceitos e até mesmo utopias.

O Alchimia defendia também o projeto e a produção de peças únicas, artesanalmente confeccionadas. Seus projetos foram apresentados em performances, exposições e eventos, tais como o Fórum Design, evento pioneiro que ocorreu em 1980, em Linz (Áustria).

Figura 4.21 | Redesign de objetos Figura 4.22 | Redesign da poltrona comuns com setas coloridas, flâmulas, etc., Studio Alchimia, 1980

Wassily, de Breuer (1925), Studio Alchimia, Alessandro Mendini, 1973







Fonte: Fiell, C. e Fiell, P. (2000. p. 537).

Figura 4.23 | Poltrona di Proust, Studio Alchimia, Alessandro Mendini, 1976-1978



Fonte: - Acesso em: 30 jul. 2018.

O designer Ettore Sottsass saiu do grupo Alchimia por divergências de conteúdo, e fundou o grupo Memphis, em 1981, juntamente com Barbara Radice, Michele de Lucchi, Marco Zanini, Martine Bedine outros. Nesse grupo atuaram diversos arquitetos e designers, dentre os quais Matheo Thun, da França, Michael Graves, dos Estados Unidos, Shiro Kuramata, do Japão, e Hans Holein, da Aústria.

O nome Memphis foi extraído da música de Bob Dylan, que foi escolhido por lembrar o blues, o Tennessee e também o Egito.

O Memphis valorizou a expressão criativa individual, a diferenciação cultural, as funções estética e simbólica dos objetos, mas, de modo distinto do Alchimia, rejeitou a abordagem artesanal e intelectual do último, procurando integrar o consumo, a indústria e a propaganda no design.

Figura 4.24 | Estante Carlton, Ettore Sottsass, 1981. Madeira e plástico laminado. John C. Waddell Collection, Gift of John C. Waddell, 1997



Fonte: https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1997.460.1ab/>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Figura 4.25 | First Chair, Michelle De Lucchi, 1983. Madeira pintada, metal e borracha



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/ File:Ngv_design,_michele_de_lucchi,_first_chair,_1983. JPG?uselang=it>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Figura 4.26 | Logo do "Memphis Design", Christoph Radle Valentina Grego, início da década de 1980



Fonte: Megs (2006, p. 308).

Os móveis projetados pelo Memphis tinham em vista a produção seriada, usando laminados plásticos coloridos, como o resopal, existentes em bares e sorveterias das décadas de 1950 e 1960. Este material relacionado à vulgaridade, pobreza e mau gosto, foi ressignificado e transformou-se num símbolo do cotidiano

O design do Memphis buscava promover uma "comunicação espontânea" entre objeto e usuário, sem que o valor de uso desempenhasse o papel principal. Os objetos projetados colocavam a decoração como elemento principal e faziam do caos o princípio do projeto. Eram inspirados nas histórias em quadrinhos, nos filmes, no movimento punk ou no *kitsch*, com formas lúdicas e irônicas, cores vivas e/ou suavemente pastéis.

O grupo Memphis influenciou a disseminação e valorização do design no cotidiano e forneceu as bases conceituais para o surgimento do Novo Design, na década de 1980, que envolveu principalmente a classe média e alta da Europa Ocidental. O Novo Design foi caracterizado pela rejeição ao funcionalismo, pela influência de subculturas, como a punk, e pela cultura do cotidiano, pelo uso de referências historicistas, pela ironia, humor e provocação, pela experimentação, pela utilização de materiais não usuais, pela rejeição da produção industrial em

série, que deu lugar à produção de peças únicas e de pequenas séries, e pela aproximação com a Arte.

Neste contexto, houve a valorização da expressão individual do trabalho do designer, que se tornou um designer-artista, com peças expostas em galerias de arte e museus, as quais foram alvo de debates através dos meios de comunicação, sendo instituído ainda o Design-arte, os móveis de artistas, que representavam o espírito da época (*Zeitgeist*), de modo similar a uma obra de arte.

O segmento de design de móveis e de interiores da década de 1980 propiciou o surgimento do denominado Design de autor, no qual destacaram-se Philippe Starck, Ron Arad, Borek Sipek, Massimo Ghini.

O Documenta 8 foi um evento importante da época e ocorreu em 1987, em Kassel, na Alemanha, promovendo a aproximação entre as artes. Nesse evento, que reuniu Arte, Arquitetura e Design, arquitetos atuaram como artistas plásticos, designers projetaram suas casas artisticamente, e os artistas produziram efeitos em móveis e equipamentos e propuseram uma arquitetura imaginária.

O Novo Design foi disseminado para vários países europeus, com manifestações diferenciadas. O Novo Design Alemão caracterizou-se pela pluralidade, com abordagens que variaram desde os projetos minimalistas e os trabalhos conceituais, como os do grupo Ginbande (Frankfurt), até os objetos provocativos do designer Sigfried Michael Syniuga e os *readymade* do Studio Stiletto (Frank Hans Georg Schreiner), o kitsch da exposição *Mobel perdu* (Hamburgo), além dos grupos *Pentagon* (Colônia) e *Cocktail* (Berlim).

O Novo Design Suíço permaneceu, de modo geral, ligado a uma abordagem mais objetiva e funcionalista, com exceção do segmento de móveis, que foi influenciado pelo trabalho experimental dos designers alemães (*Neue Wilden – "Os Novos Selvagens"*), destacando-se os trabalhos dos designers-artistas Susi e Ueli Berger, e dos designers-arquitetos Trix e Robert Haussmann, e Mario Botta.

Figura 4.27 | Poltrona *Consumer's Rest*, Frank Schreiner (Studio Stiletto). O carrinho de compras transformado em poltrona (ready-made). Berlim, Alemanha



Fonte: Vitra Design Museum (2000, p. 228).

Figura 4.28 | Poltrona *Consumer's Rest*, Frank Schreiner (Studio Stiletto), Protótipo produzido em 1983. Berlim, Alemanha



Fonte: Vitra Design Museum (2000, p. 229).

Figura 4.29 | Cadeiras de artistas, Siegfried Michel Syniuga, 1987. Colônia, Alemanha



Figura 4.30 | Cômoda Manhatan, Trix e Robert Haussmann, 1987. Berna, Suíça



Fonte: Schneider (2010, p. 167).

Figura 4.31 | Cadeira, Mario Botta, 1991. Berna, Suíça



Fonte: Schneider (2010, p. 168).

O Novo Design Francês foi bastante influenciado por Memphis, utilizando combinações de cores e materiais não usuais no design de interiores e de objetos de bares, cafés, lojas e restaurantes, no qual se destaca o trabalho pioneiro de Philippe Starck que, em 1984, realizou o projeto de design do Café Costes, em Paris, no estilo *retrolook*.

Outro designer que se destacou nesse contexto foi o designer de moda Jean Paul Gautier, que utilizou materiais inusitados, oriundos da pornografia, como látex, verniz e couro, no design dos trajes da cantora Madonna. em 1990.

No final da década de 1980, a influência do Memphis se esgotou em função da supersaturação de uso das formas e cores, e o design retomou uma trajetória que envolveu maior sobriedade, e foi denominada de Nova Simplicidade.

Figura 4.32 | Café Costes, Philippe Starck, 1984. Paris, França



Fonte: Starck (1996, p. 74).

Figura 4.33 | Café Costes com as cadeiras de três pernas que Starck projetou, Philippe Starck. 1984. Paris. Franca



Fonte: Starck (1996, p. 77).

Figura 4.34 | Espremedor de laranja (*Juicy Salif*), Philippe Starck, 1990-1991. Metal. Produzido pela Alessi



Fonte: Starck (1996, p. 272).

A década de 1990 envolveu uma atmosfera depressiva, marcada pela recessão econômica e pelos problemas sociais nos países europeus, pela queda do regime socialista dos países da Europa Oriental e pela questão da destruição ambiental que veio à tona e afetou todos os países do mundo ocidental.

Nesse contexto, houve uma mudança nos padrões de consumo, e o Design se voltou para o básico (back to the basics), para um design mais racional, uma Nova Simplicidade, ou talvez um novo minimalismo, com a redução a formas simples e familiares (arquétipos), o emprego de materiais puristas, como é o caso do banheiro projetado por Phillipe Starck para a Axor, Duravit e Hoesch, em 1994, que faz referências a formas simples e arquetípicas: a banheira é inspirada nas tinas de banho, a torneira, numa bomba de água antiga, o vaso sanitário e a pia são inspirados em baldes. O banheiro foi projetado tendo em vista as novas tecnologias sanitárias, possuindo um ambiente funcional e modesto.

A tendência a um design simples originou-se na Grã-Bretanha, no final da década de 1980, sendo disseminado para os países europeus na década de 1990 através do comerciante de móveis Sheridan Coackley, que levou os móveis britânicos para as feiras de móveis de Colônia e de Milão

Os designers britânicos que representaram a Nova Simplicidade deram preferência ao uso de materiais brutos, como o aço não tratado ou o concreto. Dentre eles, destacam-se Ron Arad, Jasper Morrison, Tom Dixon e Konstantin Greic.

Fora da Grã-Bretanha, destaca-se o IKEA, um grupo de design escandinavo que também aderiu à tendência da simplicidade. Embora tenha feito uso de formas geométricas simples e de materiais puristas, a Nova Simplicidade divergiu do funcionalismo do Design Moderno, pois não visava a produção em série dos produtos, nem a racionalização no processo de produção dos objetos, nem tampouco dividiu e disseminou os mesmos pressupostos teóricos do Modernismo das décadas de 1920 a 1960.

Figura 4.35 | Banheira para Axor, Duravit e Hoesch, Philippe Starck, 1994



Fonte: Schneider (2010, p. 176).

Figura 4.37 | Cadeira *Pylon*, Tom Dixon, 1991. Aço. Produzida pela Cappellini



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/ File:Ngv_design,_tom_dixon,_pylon_chair, __1991. JPG>. Acesso em: 30 jul. 2018.

Figura 4.36 | "A cadeira bem temperada", Ron Arad, 1986-1987. Chapa cromada de aço inoxidável. Vitra



Fonte: Vitra Design Museum (2000, p. 130).

Figura 4.38 | Luminária de teto *Mirror Ball*. Esferas de vidro espelhado. 2004



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tomdixon_mirrorballs.jpg. Acesso em: 30 jul. 2018.

Concomitantemente ao design voltado para a Nova Simplicidade, a década de 1990 conviveu também com o design retrô (retro look) no vestuário, no design de interiores e, principalmente, no design de automóveis, com as reedições ou réplicas fiéis dos objetos originais, práticas que têm perdurado até os dias atuais.

Essa década também é marcada pela multiplicidade de estilos, pelo design de autores e estilos individuais, ao lado do design trivial dos objetos do cotidiano que, com características funcionalistas e provenientes da produção seriada, eram consumidos pelas classes menos abastadas e que nunca alcançaram o mesmo status privilegiado dos "objetos de design".

Para finalizar, é importante mencionar o advento da revolução digital, caracterizada como a terceira fase da Revolução Industrial, que ocorreu na década de 1980 e que tem efeitos consideráveis sobre o desenvolvimento da arte e do design como um todo na cultura ocidental.

Revolução Digital, causada pelo advento dos computadores), microprocessadores (e possibilitou desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação e informação (TICs) e novas formas de comunicação e expressão digitalização de informações provenientes de diferentes mídias (texto, artes gráficas, filme, som, música, etc.), e posteriormente, o mundo conectado em rede através da internet, o que transformou completamente o nosso modo de viver, de trabalhar, de morar, de nos comunicarmos, de comprarmos e produzirmos, desencadeando um aumento da produção material e de novas formas e conceitos de produção e transporte de produtos.

Na área de design gráfico, o computador desktop possibilitou a integração, o controle e a realização de todas as fases de um projeto gráfico (layout, tipografia e composição, fotografia e reprodução fotográfica, impressão) por uma única pessoa, flexibilizando o trabalho do designer gráfico. Na área de design de produto, as TICs, o design assistido por computador (CAD) e a fabricação assistida por computador (CAM) com equipamentos CNC ou de Comando

Numérico Computadorizado (Computerized Numerical Control) modificaram e racionalizaram o processo de design, desde a concepção e planejamento até a elaboração de protótipos, além da simulação e representação virtual do produto projetado através da tela do computador, e ainda a customização e a individualização dos produtos ou "novos décors", cujos precursores foram os relógios de pulso da firma suíça Swatch, lançados em 1983.

Uma das grandes transformações causadas pela Revolução Digital decorreu do uso dos microprocessadores na maioria dos produtos (mecânicos ou eletrônicos), o que permitiu que estes adquirissem um número cada vez maior de funcionalidades em dimensões cada vez mais reduzidas, gerando uma miniaturização dos objetos, enfraquecendo o paradigma funcionalista que prescrevia a "Boa Forma" ("a forma segue a função").

Conforme afirma Schneider (2010), sem a necessidade de tornar visível e compreensível o funcionamento de um produto através de sua forma, o designer pode expressar livremente a sua criatividade e os valores subjetivos que permeiam o design de todo e qualquer produto, considerando que "a forma segue a emoção".



Reflita sobre as duas afirmações "a forma segue a função", base do desenvolvimento do design modernista/funcionalista, e "a forma segue a emoção", que caracteriza o design no pós-modernismo, após a Revolução Digital.

Pesquise mais

Você pode aprofundar seu conhecimento sobre o design contemporâneo através do documentário *Objectified*, realizado em 2009 pelo diretor Garry Hustwit, que apresenta um panorama do design através de depoimentos de diversos designers internacionais sobre sua atuação profissional e seu processo criativo.

OBJECTIFIED. Direção: Gary Hustwit. Estados Unidos, 2009. (75 min.), son., color. Disponível em: http://documentaryheaven.com/objectified/>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Sem medo de errar

A compreensão e aplicação de conhecimentos de história da Arte e do Design é fundamental para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que dão subsídios e que geram os conceitos para as atividades de consultoria em design e desenvolvimento de projetos de design de interiores. Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar todas as referências – artistas e obras – citadas nessa seção.

Em seguida, utilize as sugestões dos quadros Exemplificando e Pesquise Mais, bem como as referências bibliográficas desta seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem as principais características estético-formais dos anos de 1960, 1970 e 1980.

Além da seleção das imagens, a apresentação de sua pesquisa requer atenção e cuidado, pois ela é importante e essencial para fornecer ao cliente um panorama das manifestações do Design nas décadas citadas. Uma ideia interessante é fazer a sua apresentação sob a forma de um painel síntese com referências visuais e desenhos que esquematizem o conceito e as características estético-formais dos interiores e objetos selecionados, indicando também os materiais e processos de produção relacionados a esses ambientes e objetos, reunindo também amostras de materiais que possam ser apresentadas ao seu cliente.

Bom trabalho!

Faça valer a pena

1. Observe as figuras:

Figura | *Lata de sopa Campbell (Onion)*, Andy Warhol, 1962. Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, Nova Iorque, Estados Unidos



Fonte: https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/campbell-s-soup-can-onion>. Acesso em: 30 jul. 2018.

Figura | 32 latas de sopa Campbell, Andy Warhol, 1962. Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, Nova Iorque, Estados Unidos



Fonte: https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/campbells-soup-cans-1962>, Acesso em: 30 jul. 2018.

Figura | Marilyn, Andy Warhol, 1967. Lenox Museum Board, Nova Iorque, Estados Unidos



Fonte: https://news.masterworksfineart.com/2017/10/10/andy-warhols-marilyn-monroe-series-1967>. Acesso em: 30 jul. 2018.

As figuras acima correspondem a imagens de obras muito conhecidas do artista americano Andy Warhol. Suas obras fazem uso de cores brilhantes, do efeito da simultaneidade com a repetição de imagens visuais, relacionam a expressão artística com a cultura de massa, explorando imagens de celebridades e da publicidade nos anos 1960, e abrangem uma variedade de mídias, incluindo pintura, serigrafia, fotografia, cinema e escultura.

Andy Warhol foi um artista de destaque no movimento artístico conhecido como:

- a) Romantismo.
- b) Expressionismo.
- c) Pop Art.
- d) Op Art.
- e) Surrealismo

2. Observe o trecho citado abaixo:

O mundo na era da informação se compõe de visões fragmentadas e fragmentos de visões, cuja totalidade é recomposta na mente de cada um, e sempre de forma passageira. O grande símbolo da época é, mais uma vez, a Internet, mas a expressão mais corriqueira dessa fragmentação está no uso cotidiano que se faz de uma televisão com controle remoto [...] O velho senso de mistério e de magia diante da folha em branco, experiência fundadora nos relatos de tantos mestres do passado, definitivamente não parece se traduzir com a mesma intensidade para o espaço da tela apinhada de ícones e barras de ferramentas. Uma crítica similar pode ser feita com relação à Internet, outra grande área de crescimento para o design nos últimos anos. [...] Em meio à fragmentação tão característica e potencialmente tão enriquecedora da experiência pós-moderna, é importante não perder de vista a busca por narrativas mais amplas e unificadas. (DENIS, 2000, p. 212-215)



Em relação aos conceitos de moderno e pós-moderno, podemos afirmar que o autor considera que:

- a) A experiência pós-moderna é fragmentária e potencialmente enriquecedora, enquanto a experiência moderna é totalizante e, por isso, ultrapassada nesse novo século XXI.
- b) A experiência pós-moderna é fragmentária e potencialmente enriquecedora, porém em meio ao mundo pós-moderno continuase buscando narrativas mais amplas e unificadas, que caracterizam a modernidade.
- c) A experiência moderna é o culto da fragmentação, enquanto a do pósmoderno é a busca de uma experiência de totalidade.
- Modernidade e Pós-Modernidade buscam a mesma coisa: uma experiência unificadora e totalizante da realidade.
- e) Modernidade e Pós-Modernidade são dois movimentos que se fundamentam em experiências fragmentadas da realidade, o que pode ser observado através das narrativas da televisão

3. Observe as figuras abaixo:

Figura 1 | Poltrona Wassily, Marcel Figura 2 | Redesign da poltrona Wassily, Breuer, 1925



https://commons.wikimedia.org/wiki/ File:Bauhaus_Chair_Breuer.png>. Acesso em: 30 jul. 2018.

Figura 3 | Chaise longue, Ludwig Mies van Der Rohe 1931



Fonte: Fiel C. e Fiel P. (2000, p. 116).

Alessandro Mendini, 1978



Fonte: Fiel C. e Fiel P. (2000, p. 477).

Figura 4 | Chaise Mies, Archizoom Associati 1969



Fonte: Fiel C. e Fiel P. (2000, p. 415).

Considerando os objetos acima apresentados, que se relacionam com os movimentos denominados de Modernismo e Pós-Modernismo, avalie as afirmações a seguir:

- I. O Modernismo no design caracteriza-se pela abordagem racional e por um discurso universal, enquanto que o design pós-moderno tem características difusas e multiculturais, valorizando o individualismo em um mundo de incertezas, em um mundo fragmentado.
- II. As cadeiras das Figuras 1, 2, 3 e 4 foram concebidas tendo como base a funcionalidade e são compostas de materiais industriais sem qualquer tipo de revestimento.
- III. As Figuras 2 e 4 são objetos que seguem os preceitos do pósmodernismo, sendo paródias dos objetos mostrados nas Figuras 1 e 3, que são ícones do design modernista/funcionalista.

Analisando os elementos visuais das figuras 1, 2 e 3 e 4 é CORRETO o que se afirma em:

- a) Apenas I.
- b) Apenas II e III.
- c) Apenas III.
- d) Apenas I e III.
- e) I, II e III.

Seção 4.2

Design no Brasil I

Diálogo aberto

Resgatando seus estudos anteriores, você já deve ter tido a oportunidade de compreender os movimentos artísticos que influenciaram o campo do Design a partir da década de 1960 até os dias atuais, estudando as manifestações do Design no movimento Pós-Moderno, o Novo Design da década de 1980, o Design da década de 1990 e a Nova Simplicidade, além do desenvolvimento e das perspectivas do Design com as novas tecnologias da informação e comunicação (TICs), ou seja, o Design na era da informação.

Nesta seção, vamos dar continuidade aos nossos estudos, abordando um pouco a respeito do desenvolvimento da Arte, da Arquitetura e do Design no Brasil, considerando neste processo a influência da cultura europeia no design moderno brasileiro. Vamos conhecer também um pouco sobre as culturas africana e indígena na produção de artefatos, sobre a relação entre arte e indústria, sobre o processo de industrialização em nosso país, e sobre um panorama do desenvolvimento do design brasileiro do final do século XIX até as décadas de 1940 e 1950.

Os conhecimentos abordados nessa seção são fundamentais para a formação de seu repertório dentro da formação profissional escolhida, sendo aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Os conhecimentos abordados nessa seção são fundamentais para a formação de seu repertório dentro da formação profissional escolhida, sendo aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações que são o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Por falar em atuação profissional, você se lembra que ao iniciar essa unidade de ensino você assumiu um novo desafio. Você está trabalhando em um escritório de consultoria de projetos de design de interiores e em seu primeiro trabalho fez algumas propostas de projeto de design para um apartamento em um prédio residencial. Suas sugestões foram tão interessantes que esse cliente fez uma grande propaganda do seu trabalho para os demais moradores do prédio, e, assim, outros moradores solicitaram seus serviços de design para seus apartamentos.

Com isso, uma nova cliente pediu que você pensasse e elaborasse um projeto para o escritório que tem em casa, com o mobiliário voltado para o uso de materiais tipicamente brasileiros. O que você poderá fazer para desenvolver esse projeto? Por onde começar a sua pesquisa por materiais e referências brasileiras? Quais seriam suas referências e escolhas e como utilizá-las em um escritório dentro de um apartamento já decorado?

Não pode faltar

Nessa seção vamos traçar um panorama do desenvolvimento do Design no Brasil, procurando considerar o contexto das manifestações de Arte, Arquitetura e Design como um todo, desde os primórdios do nosso país até a década de 1960, marcada pela instituição formal do ensino superior em design, em 1963, com a implantação da Escola Superior de Desenho Industrial, e o primeiro curso de graduação específico em design, no Rio de Janeiro, fundamentado no paradigma modernista da Escola Alemã de Ulm

Desde o período colonial (1500-1815), grande parte das manifestações artísticas brasileiras esteve relacionada a uma cultura visual e a uma prática artística de influência europeia.

Os primeiros registros de representações pictóricas, iniciados já em 1556, foram feitos por artistas que estiveram de passagem no Brasil, sendo alguns deles amadores. Posteriormente, artistas formados por academias de arte na Europa passaram pelo Brasil e documentaram o país para os monarcas e naturalistas. As primeiras pinturas de paisagem que procuraram reproduzir o ambiente natural brasileiro foram realizadas por artistas holandeses, dentre as quais destacaram-se as paisagens

pintadas pelo artista Frans Post, no século XVII. No início da colonização do Brasil, muitos desses artistas viajantes fizeram representações sobre o país de forma fantasiosa, produzindo gravuras, ilustrações, pinturas e aquarelas com imagens de frutos e animais exóticos, além de hábitos indígenas como o da antropofagia, criando uma imagem tipificada do continente americano.

A tradição visual do período colonial está bastante relacionada à cultura portuguesa e fundamentou-se mais em obras tridimensionais, realizadas através da arquitetura e da escultura, com as imagens devocionais, destacando-se as casas bandeiristas e as manifestações do Barroco.

As casas bandeiristas constituíram-se num tipo de arquitetura rural encontrada no estado de São Paulo. Eram construídas em taipa de pilão e se caracterizavam por uma planta simples em forma quadrada ou retangular; a entrada era feita por uma porta central com alpendre; havia um salão principal com acesso aos aposentos para dormir (alcovas), e a porta de entrada era ladeada por dois cômodos frontais: o quarto de hóspedes e a capela.

As manifestações do Barroco estão principalmente relacionadas à Arte Sacra (ou religiosa), as quais são encontradas na arquitetura de igrejas, em estatuária, em pintura e em obras de talha para decoração de igrejas e conventos.

A estética do Barroco predominou durante a maior parte do período colonial, sendo uma "arte funcional", pois serviu como instrumento pedagógico e catequético, facilitando a absorção da doutrina católica e a aculturação dos povos escravizados (indígenas e negros), e foi caracterizada por um estilo dinâmico, narrativo, ornamental, e de formas contrastantes, que promovia a integração entre as várias linguagens artísticas, envolvendo o observador num ambiente religioso de grande dramaticidade.

Diferenciando-se do Barroco europeu, as manifestações do Barroco no Brasil se fizeram presentes depois de 100 anos da presença portuguesa no país, e foram resgatadas e valorizadas pelos teóricos do Modernismo, no início do século XX, que as consideraram como um movimento cultural e artístico que envolveu uma complexa relação entre as influências europeias e as adaptações locais, na medida em que

grande parte do acervo do país foi produzido por artesãos com pouco estudo, incluindo escravos, mulatos forros e índios pacificados, a partir de técnicas rudimentares e interpretações idiossincráticas ou particulares do estilo, sincretismo religioso, e com o uso de materiais nacionais, tais como a pedra sabão e a madeira jacarandá, segundo Dijon de Moraes (2009). Dessa forma, o Barroco brasileiro é considerado Patrimônio da Humanidade, e o acervo nacional foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Artístico e Histórico Nacional (IPHAN) por ser uma manifestação artística de caráter identitário, destacando-se originalidade e tipicidade, segundo os arquitetos e historiadores Benedito de Lima de Toledo e Lúcio Costa.

O Barroco brasileiro desenvolveu-se principalmente nas regiões da Bahia, Rio de Janeiro, e Minas Gerais. Destacamos o Barroco mineiro, com as obras do arquiteto, escultor e entalhador mestiço Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho (Figura 4.39 e 4.41), nas cidades de Ouro Preto, Sabará, São João Del Rei, e Congonhas do Campo.

Na pintura e na decoração de ambientes, destaca-se o artista Manuel da Costa Ataíde, o Mestre Ataíde, sendo conhecido pelas suas pinturas em várias igrejas mineiras (Figura 4.40 e 4.41), nas quais representava cenas sacras e bíblicas, ambientadas com molduras decorativas com guirlandas, rocalhas e coros de anjos, influenciadas pelo Rococó.

Figura 4.39 | Igreja de São Francisco em Ouro Preto-MG: com a portada de Aleijadinho Figura 4.40 | Assunção da Virgem (detalhe), Mestre Ataíde, 1801-1812. Teto da Igreja de São Francisco de Assis, Ouro Preto, Minas Gerais



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SFrancisOuroPreto-CCBY.jpg. Acesso em: 10 jul. 2018.



Fonte: - NSPorci%C3%BAncula.jpg>, Acesso em: 17 jul. 2018.

Figura 4.41 | Detalhe do Cristo carregando a cruz. Parte da série de esculturas de Aleijadinho encarnadas por Ataíde. Santuário do Bom Jesus de Matosinhos, Congonhas, Minas Gerais



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Aleijadinho_-_Detalhe_de_Jesus_-_Carregamento_da_cruz_2--_Santu%C3%A1rio_do_Bom_Jesus_de_Matosinhos_-_Congonhas.jpg. Acesso em: 17 jul. 2018.

É importante mencionar também a existência de manifestações artísticas relacionadas ao período pré-colonial, à cultura indígena, à cultura africana e afro-brasileira que modelaram o desenvolvimento da cultura material brasileira, sendo valorizadas por diversos artistas designers ao longo do século XX, particularmente a partir da década de 1960.

Em diversas pesquisas arqueológicas sobre a arte pré-colonial brasileira foram encontradas, no Piauí, na Paraíba e em Minas Gerais, manifestações relacionadas a pinturas rupestres com desenhos compostos por raros padrões geométricos, realizadas entre 2.000 e 10.000 anos atrás. Além das pinturas foram encontrados também objetos utilitários como recipientes, agulhas e espátulas, adornos como pingentes e contas de colar, e cerimoniais produzidos com materiais como ossos, chifres, pedras e argila, os quais apresentam um apuro estético observado pela variação de formas geométricas e o tratamento das superfícies e acabamentos.

A cultura indígena tem deixado um rico legado relacionado à fabricação e decoração de objetos de cerâmica e de madeira, com formas antropomorfas e zoomorfas, ornamentados com o uso de técnicas de pintura, corte e entalhe até o escovamento, corrugação, entre outras; objetos de pedra para cortar e furar, como machados, cunhas, pontas de flechas e de arpões; as artes da cordoaria,

cestaria e tecelagem que originam cestos, peneiras, abanos, esteiras e tecidos a partir de matérias-primas naturais, tais como folhas, palmas, cipós, talas e fibras.

Além disso, é importante destacar arte plumária e a pintura corporal, com alto grau de complexidade pelos seus desenhos (grafismos) e cores, a partir de penas, pigmentos vegetais e adornos (peitorais, labiais e auriculares) que são encontrados nas diversas comunidades espalhadas por todo o território do Brasil.

A arte plumária tem exercido impacto na Arte Contemporânea desde os anos de 1960, com os trabalhos dos artistas Lygia Pape e Bené Fonteles. Esta arte também tem sido fonte de inspiração no design de interiores, design de joias e na moda.

As manifestações artísticas relacionadas à cultura afro-brasileira foram moldadas a partir da cultura de várias regiões africanas, trazida pelos escravos durante o período colonial, período este em que os africanos escravizados foram responsáveis pela realização de diversos trabalhos relacionados à base da economia da sociedade brasileira: a agricultura, a pecuária e a mineração.

Muitos dos escravos africanos que vieram para o Brasil atuaram nas funções de marcenaria, carpintaria e na metalurgia, produzindo diversos objetos, máquinas e equipamentos que fizeram parte do cenário rural de fazendas e engenhos de açúcar, tais como: moendas de cana, prensas de folha de tabaco, mesas de lapidação de pedras preciosas, moendas de milho (Figura 4.42), formas de queijo e rapadura, forjas de ferreiro, plainas de marceneiros, enxadas, machados e enxós, entre outros. Esses objetos ilustram o ambiente cotidiano brasileiro até o século XIX, encontrados em Salvador, no Recôncavo Baiano, em Recife, no sul de Minas Gerais e no Rio de Janeiro

Na ourivesaria, a presença negra também foi forte até que uma Carta Régia, no século XVIII, quebrou as bancas de ourives negros da Bahia e do Rio de Janeiro, a fim de privilegiar os ourives portugueses. As joias dos crioulos, ou dos escravos não mestiços nascidos no Brasil, de pura ourivesaria, adornavam os braços, os dedos e o colo feminino, o que indicava o poder dos donos das escravas que faziam uso desses adornos, ou indicava que as escravas eram alforriadas (ou que haviam conseguido

sua liberdade). Os berloques de prata, chamados de balangandãs, adornavam a cintura das mulheres negras, e mais tarde, passaram a compor a indumentária das baianas. As peças de joalheria (Figura 4.44) eram produzidas a partir da metalurgia e da fundição de metais, o que não estava presente na tradição indígena, e indicavam a originalidade e a habilidade tecnológica proveniente da cultura africana e afro-brasileira.

do Museu Afro Brasil, São Paulo, SP

Figura 4.42 | Moinho de Milho, 1799. Acervo Figura 4.43 | Forma para Pão de Açúcar, 1799. Acervo do Museu Afro Brasil, São Paulo, SP



https://artsandculture.google. com/exhibit/arte-adorno%C2%A0/qwISO_ cvgMpaIA?hl=pt-BR>. Acesso em: 18 jul. 2018.



Fonte: https://artsandculture.google.com/exhibit/ arte-adorno%C2%A0/gwISO_cvgMpaIA?hl=pt-BR>. Acesso em: 18 jul. 2018.

Figura 4.44 | Escapulário de Nossa Senhora do Carmo, 1799. Acervo do Museu Afro Brasil São Paulo



Fonte: https://artsandculture.google.com/exhibit/arte-adorno%C2%A0/qwISO_cvqMpaIA?hl=pt-BR. Acesso em: 18 jul. 2018.

Embora produzidos com materiais locais, o mobiliário brasileiro esteve relacionado, em termos estético-formais. principalmente ao mobiliário tradicional português, e portugueses estabelecidos no Brasil, foi produzido por

descendentes de portugueses ou mestiços. É caracterizado por objetos como pequenos oratórios, camas, cadeiras, mesas e arcas confeccionadas artesanalmente e de modo simplificado.

O mobiliário brasileiro também foi influenciado pela estética de diversos países europeus, sendo os móveis de luxo, ou aqueles produzidos com madeiras de lei voltados às classes mais abastadas e espaços religiosos da Igreja, sendo posteriormente reproduzidos em modelos de móveis considerados "comuns", ou seja, móveis ordinários, produzidos com madeiras de lei, mas com características simplificadas; e os móveis "toscos", produzidos para uso popular ou para serviços domésticos.

Com a abertura dos Portos, em 1808, a vinda da família Real com a Corte Portuguesa, e, posteriormente, em 1816, a vinda da Missão Artística Francesa, o Brasil passou por várias transformações socioeconômicas, culturais e artísticas: a assinatura de vários acordos comerciais, a liberdade para o comércio e para as atividades industriais, a criação da Imprensa Nacional e do Banco do Brasil, com a abertura de possibilidades para financiamento de novas iniciativas e a institucionalização do ensino artístico no país, com a fundação da Escola Real de Artes e Ofícios, que após a independência passou a ser denominada de Academia Imperial de Belas Artes (Figura 4.45).

Essa foi a primeira escola de artes de nível superior a funcionar no país, que, a partir da metade do século XIX, consolidou a academia como modelo de ensino de arte no país, promovendo o Neoclassicismo, depois o Romantismo e o Realismo, colocando em evidência o trabalho dos pintores Victor Meireles, Pedro Américo e Almeida Júnior e o escultor Henrique Bernardelli. No campo da arquitetura, sob a influência de Grandjean de Montigny, o arquiteto da Missão Francesa, houve a introdução de uma estética neoclássica nas edificações, fundamentada nas construções greco-romanas e renascentistas italianas, além da introdução de diversas inovações, como a criação de aberturas de ventilação e novos requisitos de higiene que se diferenciavam daqueles encontrados em edificações do modelo Barroco.

A estética do Neoclassicismo influenciou a arquitetura de edifícios oficiais, os grandes palacetes da elite brasileira, faculdades, teatros e hospitais. Mais tarde foi assimilada na habitação burguesa, havendo ainda muitas hibridizações com as concepções espaciais e construtivas relacionadas à tradição colonial. A arquitetura neoclássica foi disseminada para vários pontos do país, principalmente nas capitais, destacando-se os edifícios da Associação Comercial da Bahia, em Salvador; o Palácio Real da Quinta da Boa Vista e o corpo central da Santa Casa de Misericórdia, no Rio de Janeiro; o antigo Palácio de Verão de D. Pedro II, em Teresópolis; a Casa da Cultura, a Assembleia Legislativa de Pernambuco, o Ginásio Pernambucano, o Hospital Pedro II, o Mercado de São José no Recife; o Theatro da Paz, em Belém do Pará; o Palácio dos Leões, em São Luís do Maranhão; o Museu do Ipiranga e o edifício da Caixa Econômica Federal (Museu da Caixa), em São Paulo, entre outros.

A partir da segunda metade do século XIX, entrou em cena uma estética que manteve alguns princípios classicistas influenciados pelo Romantismo, o que resultou num estilo que privilegiou a monumentalidade e a abundância de ornamentação tanto nas fachadas quanto no interior das edificações, privilegiou o conforto e retomou, no início do século XX, a utilização de alguns elementos do Barroco, caracterizando uma arguitetura pautada pelo Ecletismo, na qual destacam-se os edifícios do Teatro Municipal (Figura 4.46), Pinacoteca do Estado, Estação da Luz e Palácio das Indústrias, em São Paulo; o Palácio do Catete, o Palácio Tiradentes e o Palácio Laranjeiras, no Rio de Janeiro; os prédios históricos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em Porto Alegre; o Teatro Amazonas, em Manaus, o Palácio Rio Branco, em Salvador, o Palacete Bolonha, em Belém; e o Palácio do Campo das Princesas, o Palácio da Justiça e a Faculdade de Direito, no Recife. O Ecletismo passou a ser predominante e começou a ser utilizado oficialmente pelo governo republicano, no final do século XIX, para a reafirmação dos sentimentos nacionalistas e para a negação dos elos de ligação com a cultura portuguesa, à busca de outras fontes de referência cultural e artística, como a França e a Itália

Figura 4.45 | Grandjean de Montigny. Fachada da Academia Imperial de Belas-Artes, fotografada por Marc Ferrez, em 1891. Rio de Janeiro, RJ





Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MarcFerrez-AIBA-1891.jpg>, Acesso em: 18 jul. 2018.



Fonte: rhttps://commons.wikimedia.org/wiki/File:Teatro_Municipal_de_S%C3%A3o_Paulo_8.jpg. Acesso em: 18 jul. 2018.

Figura 4.47 | Cadeira Eclética, século XIX. Acervo do Museu da Casa Brasileira, São Paulo, SP



Legenda: estrutura delgada em jacarandá-da-baía, esta cadeira é plena de referências medievais e orientais, ricamente entalhadas.

Fonte: http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico/cadeira-ecletica>. Acesso em: 18 jul. 2018.

De acordo com o historiador do Design Rafael Cardoso (2008), desde o início do período imperial, que se estendeu de 1822 a 1889, existiu uma cultura projetiva em Design ou relacionada ao projeto no Brasil, o que envolveu a criação de marcas registradas e rótulos comerciais, tendo ocorrido em função da necessidade de inserção da economia nacional na economia capitalista industrial que começava a surgir mundialmente.

A historiadora Maria Cecília Loschiavo dos Santos (2015) indica que, após a abertura dos Portos em 1808, o Brasil começou a receber móveis ingleses, franceses e austríacos, o que influenciou a produção local de mobiliário, resultando em maior complexidade e riqueza no design das peças, a partir da segunda metade do século XIX, fato que deu início a um incipiente processo de industrialização, voltado à criação de móveis industrializados.

No Brasil Imperial, embora o governo e as classes dominantes investissem na "vocação agrária" do país, ocorreram esforços de organizações, como o da Sociedade Auxiliadora da Indústria Nacional, e iniciativas de indústrias, como as do empresário Irineu Evangelista de Sousa, o Visconde de Mauá, no sentido de incentivar o desenvolvimento industrial no Brasil. Dentre as realizações de Visconde de Mauá, destacam-se a construção da primeira ferrovia brasileira: a estrada de ferro Mauá, no Rio de Janeiro, inaugurada em 1854 e a implantação da primeira fundição de ferro e estaleiro no país.

Conforme Cardoso (2006), o uso corrente do termo "desenho industrial" vem da década de 1850, quando uma disciplina com essa denominação passa a ser ministrada no curso noturno da Academia Imperial de Belas Artes. Nesse contexto é importante mencionar a implantação de instituições denominadas de Liceus de Artes e Ofícios em várias cidades do país, inspiradas nas ideias de Ruskin e no Movimento *Arts and Crafts*. Associado a isso, destacase o Primeiro Projeto de Industrialização do país, fundamentado na Política do Ensino do Desenho disseminada pelo Liceu de Artes e Ofícios do Rio de Janeiro e pela Reforma do Ensino Primário de Rui Barbosa. Tal política tinha como objetivo a transformação do país de agrário para industrial, tendo como ideia central a Educação Estética (através do ensino do desenho) para a construção de um mercado de trabalho popular, postulando uma união das artes liberais com as artes mecânicas.

Cardoso (2006) apresenta ainda evidências de que o uso consciente do projeto em Design, para a criação de soluções gráficas com apelo a um público consumidor e/ou à atividade projetual que caracteriza o que hoje é conhecido como design, passou a ser exercida nas últimas décadas do século XIX, em associação com o primeiro surto industrial brasileiro, que ocorreu entre 1870 e 1880, o que trouxe importantes consequências para

a formação de um mercado consumidor interno e para o processo de desenvolvimento de uma tradição em Design no país.

Entre o final do século XIX e começo do século XX surgiram diversas inovações tecnológicas na indústria com o início da produção em série: nos meios de transporte as inovações vieram com a implantação de ferrovias, do bonde elétrico e, logo depois, do automóvel; nos métodos de construção, com o uso de estruturas em ferro fundido, aço e concreto e no emprego de mão de obra assalariada constituída por imigrantes, cujo contingente era grande, associados a uma rápida urbanização e crescimento de cidades, como São Paulo e Rio de Janeiro, fazendo surgir novas demandas para o desenvolvimento da Arquitetura e do Design.

A partir de 1880, ocorreram as primeiras iniciativas de fabricação de móveis através do surgimento de oficinas e pequenas fábricas que funcionavam por encomendas, utilizando métodos e processos artesanais de produção. Posteriormente, a introdução de maquinaria a vapor deu início à mecanização do processo de produção de móveis. Além de madeira maciça, foi introduzido o ferro fundido, cujo processo de execução e tecnologia possibilitou uma escala maior de produção, como os pés das máquinas de costura, das carteiras escolares e bancos de jardim.

Entre as oficinas e pequenas fábricas que surgiram nesse período, destacam-se a Cia. de Tapeçaria e Móveis Santa Maria (1885), a Fábrica de Móveis Antonio De Mosso (1888), que produziu móveis para instalações comerciais e bancárias; a fábrica dos Irmãos Refinetti (1888), com a produção de móveis residenciais e escolares; e a fábrica de Móveis Escolares Eduardo Waller (1895), todas sediadas na cidade de São Paulo, e a fábrica Pelliciari de cadeiras e sofás torneados, na cidade de Jundiaí (SP).

Data desse período também a introdução das cadeiras austríacas Thonet, no país, as quais foram amplamente utilizadas, como em Viena, em interiores de bares e restaurantes, o que culminou, em 1890, com a abertura da Companhia de Móveis Curvados, no Rio de Janeiro, para a produção em larga escala de móveis similares aos austríacos, utilizando madeiras nacionais como o huranhém macho.

Em 1908, surgiu a Thonart Móveis Vergados S.A., no Rio Grande do Sul, fundada pelo empresário gaúcho João Gerdau que, fazendo uso da madeira açoita-cavalo, passou a produzir móveis de madeira vergada a vapor, os quais tiveram grande aceitação em todas as classes sociais e são produzidos até hoje.

No início do século XX, a precariedade do sistema produtivo da época originou um dilema entre a alta qualidade do mobiliário (móveis finos) e a produção em série (móveis populares), em que a interferência do trabalho manual deveria diminuir significativamente. Os móveis populares não possuíam o mesmo acabamento, a mesma qualidade estrutural e de uso que os produzidos para a elite da época: por exemplo, era comum a instabilidade e o mau funcionamento das gavetas por falta de ajustes; os ornamentos também foram reduzidos e estilizados, prevalecendo os recortes e torneados em vez dos entalhes, que demandavam mais tempo de execução e profissionais mais qualificados.

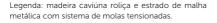
O processo de industrialização intensificou-se nas primeiras décadas do século XX, o que ocorreu a partir da interrupção das importações em função da I Guerra Mundial e a falta de empregos nas fazendas, gerando excedentes de mão de obra para a indústria.

Nesse período, o Brasil já contava com um grande número de imigrantes, mão de obra qualificada que foi responsável pelo surgimento de estabelecimentos industriais e pela produção de móveis de maior qualidade, como: Riccó Móveis para Escritório, em 1895, em São Paulo; Casa Gelli, em 1897, no Rio de Janeiro, ambas foram fundadas por italianos; Móveis Teperman, fundada por russos em 1912, em São Paulo; a Indústria Cama Patente S.A., fundada pelo italiano Luiz Liscio, em 1915, na cidade de Araraquara (SP); Móveis Cimo (Figura 4.49), fundada por alemães, em 1921, em Rio Negrinho; Móveis Ziprinho, fundada por alemães em 1922, em São Bento do Sul, ambas em Santa Catarina; e Móveis Bérgamo, fundada por italianos em 1927, em São Paulo.

Figura 4.48 | Cama Patente, Celso Martinez Carrera, 1920. Acervo do Museu da Casa Brasileira, São Paulo, SP

Figura 4.49 | Fábrica de Móveis CIMO. Acervo do Museu da Casa Brasileira, São Paulo, SP





Fonte: http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico/cama-patente, Acesso em: 18 jul. 2018.



Legenda: cadeira de escritório com altura do assento regulável a partir de uma engrenagem giratória de ferro oriunda dos bancos de piano, 1920. Imbuia.

Fonte: http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico/cadeira-cimo>. Acesso em: 18 jul. 2018.

A Indústria Cama Patente S.A. foi uma das experiências pioneiras na racionalização do desenho e da produção de móveis no país. A cama Patente (Figura 4.48) foi projetada pelo espanhol Celso Martinez Carrera, em 1915, com uma concepção de linhas e formas puras. Teve como ponto de partida guestões econômicas e o uso da madeira torneada, com um desenho que correspondia a sua versão em ferro, criada na Inglaterra, em 1830, cuja exportação para o Brasil havia cessado. O desenho despojado tornou possível a industrialização da cama a um preço acessível, e seu primeiro exemplar foi executado em Araraguara, a pedido de um médico da cidade, que iria equipar sua clínica. Com essa demanda, Carrera deu início à produção das camas Patente e racionalizou a produção, implantando uma fábrica, cuja produção consistia em duas linhas: uma, de móveis de linha reta, com linhas despojadas, composta por armários, prateleiras, mesas, cadeiras e camas, e, posteriormente, uma outra com móveis de estilos ecléticos. Tal empreendimento foi bem-sucedido comercialmente, mas teve curta duração, uma vez que o desenho da Cama Patente foi patenteado por Luiz Liscio, um imigrante italiano também estabelecido em Araraquara, que montou a fábrica Cama Patente S A

A fábrica Patente S.A. produziu seis modelos de Cama Patente, dos quais os mais conhecidos foram o das camas populares em madeira torneada, com ou sem filete em madeira clara, produzidas em larga escala e compostas por cabeceira, peseira sem almofadas e outras simplificações e inovações no sistema.

A Cama Patente foi produzida com madeiras como a imbuia e o pinho, mas, com a diversificação dos modelos, foram utilizadas outras madeiras folheadas, como a sucupira, a imbuia, o amendoim, o pau-marfim e até o jacarandá, a partir de encomenda prévia. Foi um sucesso comercial, pelo seu baixo preço, sendo consumida pela classe operária e pela classe média.

A indústria, composta de métodos próprios de produção e maquinário especialmente produzido para esse fim, transferiu-se para o bairro do Bom Retiro, em São Paulo, em 1919, e finalizou suas atividades em 1968.

O período que se estende do final do século XIX às primeiras décadas do século XX abarcou também dois outros importantes movimentos artísticos: o *Art Noveau* e o *Art Déco*, como um prenúncio do Modernismo que estava por vir.

O Art Noveau se manifestou no campo das Artes e do Design principalmente através das obras de Eliseu Visconti (Figura 4.52), que frequentou, em Paris, o curso de Artes Decorativas de Eugène Grasset.

Na arquitetura e no design de interiores, esse estilo se fez presente na ornamentação das fachadas e interiores, nos elementos de ferro forjado que compunham as edificações, também no mobiliário e em outros objetos de decoração, tendo sido apreciado pela elite de São Paulo, associada à cultura cafeeira. Poucas são as edificações ainda existentes nesse estilo, destacando-se a mansão residencial da família Álvares Penteado, a Vila Penteado, projetada e construída pelo arquiteto Carlos Ekman, em 1902 (Figura 4.50); a estação de Mayrink, projetada por Victor Dubrugras no interior do estado de São Paulo, em 1906; a Confeitaria Colombo, 1912-1918, no Rio de Janeiro (Figura 4.51); o Teatro Amazonas, em Manaus, em 1896; os edifícios do Castelinho e o Observatório Astronômico da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, projetado por Manoel Itaqui, em Porto Alegre, em 1906, entre outros.

Figura 4.50 | Carlos Ekman. Vila Penteado, mansão da família Álvares Penteado: (a) detalhe do saguão; (b) detalhe do corrimão. Higienópolis, São Paulo, SP



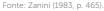




Figura 4.51 | Teto da Confeitaria Colombo,



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/ File:Confeitaria_Colombo.JPG>. Acesso em: 6 ago. 2018.

Figura 4.52 | *Annuario Fluminense*, Eliseu Visconti, 1902. Rio de Janeiro, RJ



Fonte: Zanini (1983, p. 457).

Exemplificando

O pintor e desenhista Eliseu Visconti é considerado um dos pioneiros no design do Brasil devido a sua visão integradora entre as artes decorativas e a indústria. Visconti produziu a ilustração para a capa da revista *Revue du Brésil*, em 1896, introduzindo o *Art Noveau* nas artes gráficas do País, e foi o criador do projeto de decoração do Teatro Municipal do Rio de Janeiro, em 1907-1908. O artista designer realizou diversos trabalhos de arte aplicada à indústria, tais como objetos em ferro, cerâmica, trabalhos de marchetaria, vitrais, estamparia de tecidos, papel de parede e couro cinzelado, além de uma coleção de dezesseis

selos e bilhetes postais para os Correios, em 1903, utilizando a figura feminina como temática. Para conhecer mais sobre seu trabalho, acesse o *Projeto Eliseu Visconti*. Disponível em: <www.eliseuvisconti. com.br>. Acesso em: 18 jul. 2018.

O Art Déco foi considerado um divisor de águas e um importante estilo artístico para o futuro desenvolvimento do Modernismo. Manifestou-se no Brasil entre as décadas de 1930 e 1940 em diversas áreas, tais como as artes plásticas, as artes gráficas, a arquitetura, o design e a moda, tendo se caracterizado por uma vertente austera e geometrizante, conjugada com outra, de formas sinuosas e aerodinâmicas associadas a elementos da arte marajoara.

Na arquitetura e na escultura, destacam-se, em São Paulo, os edifícios do Banco do Brasil e Altino Arantes, projetados por Rino Levi; o Monumento às Bandeiras de Victor Brecheret; o Estádio do Pacaembu (Figura 4.53); diversos edifícios no Rio de Janeiro, como Torre do Relógio da Estação Central do Brasil, o Teatro Carlos Gomes (1932), o Edifício Mesbla (1934), o Tribunal Regional do Trabalho (1938), o Palácio da Fazenda, além da famosa estátua do Cristo Redentor; a Estação Ferroviária em Goiânia; o elevador Lacerda em Salvador; O Instituto de Educação do Amazonas, em Manaus, entre outros.

Figura 4.53 | Estádio do Pacaembu, 1938-1940. São Paulo, SP



Fonte: https://www.istockphoto.com/br/foto/estadio-pacaembu-gm653718408-118768417>. Acesso em: 6 ago. 2018.

Figura 4.54 | Instituto de Educação do Amazonas, vertente geométrica. Manaus, AM



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fachada_Instituto_de_Educa%C3%A7%C3%A3o_do_Amazonas.jpg. Acesso em: 6 ago. 2018.

Figura 4.55 | Fachada da antiga estação ferroviária de Goiânia, Brasil



 $Fonte: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File: Esta %C3%A7%C3%A3o_de_trens. JPG? uselang=pt-br>. Acesso em: 6 ago. 2018.$

A grande ruptura com os cânones acadêmicos e paradigmas estéticos do século XIX ocorreu com a Semana de Arte Moderna de 1922, uma manifestação coletiva de várias modalidades artísticas no Teatro Municipal de São Paulo (pintura, escultura, poesia, literatura e música). Foi influenciada pelas vanguardas europeias e incorporou a experimentação e aspectos da cultura local, buscando uma identidade nacional e uma renovação das Artes como um todo. Destacam-se a participação de artistas como Mário de Andrade, Oswald de Andrade, Victor Brecheret, Plínio Salgado, Anita Malfatti, Menotti Del Picchia, Guilherme de Almeida, Sérgio Milliet, Heitor Villa-Lobos, Tácito de Almeida, Di Cavalcanti, entre outros.

Dentre os movimentos e manifestos decorrente da Semana, destacaram-se aqueles teorizados e liderados por Oswald de Andrade: o Movimento Pau-Brasil (1924), que propõe uma assimilação harmoniosa da arte e da cultura externa com a local, para criar uma literatura vinculada a uma realidade brasileira, a partir da afirmação de que tal arte deveria ser de "exportação" tal qual o pau-brasil; e o Movimento/Manifesto Antropofágico (1928), que defende a não assimilação, mas a "antropofagia", ou a "devoração" crítica de preceitos e técnicas externas e sua junção com as internas de modo a criar uma arte autônoma, própria e com identidade local, que pudesse ser exportada. Tais movimentos influenciaram as manifestações do regionalismo e outras vertentes artísticas, como o Tropicalismo e a Bossa Nova.

No campo da Arquitetura, a ruptura com o passado e o espírito modernista também se fizeram presentes a partir da década de 1930, através da influência direta do movimento europeu e especificamente das ideias e teorizações de Le Corbusier sobre a Arquitetura Moderna, e da atuação de Lúcio Costa e Oscar Niemeyer, com a sua "forma livre" (*free-form modernism*) no sentido de resgatar e valorizar a cultura brasileira na arquitetura modernista, segundo o designer Dijon de Moraes (2009). Dentre os projetos de Niemeyer, destacam-se a Igreja de São Francisco de Assis na Pampulha, em Belo Horizonte, Minas Gerais, e a construção da cidade de Brasília, que representou tanto para Oscar Niemeyer e Lúcio Costa quanto para o presidente Juscelino Kubistchek a modernidade e o processo de industrialização do país.



O período que se estende do final do século XIX às primeiras décadas do século XX abarcou também dois outros importantes movimentos artísticos: o *Art Noveau* e o *Art Déco*, que prepararam o terreno para a ruptura com dos cânones acadêmicos e a estética do século XIX, o que ocorreu a partir da Semana de Arte Moderna de 1922, em São Paulo, e do advento da Arquitetura Modernista no país, através das ideias de Le Corbusier e da arquitetura de forma livre de Oscar Niemeyer.

Segundo Santos (2015), o processo de modernização das Artes e da Arquitetura influencia uma nova concepção estética no Design, particularmente no Design de interiores e de mobiliário, que, num primeiro momento passa a ser projetado e produzido com uma concepção estética associada às tendências internacionais: linhas puras, sem ornamento e, inicialmente, seguindo os padrões do *Art Déco*. Posteriormente, o mobiliário passa a assimilar elementos da cultura brasileira, usando materiais nacionais, como os tecidos, as fibras naturais e outros materiais da terra. Dentre os primeiros artistas, arquitetos e designers que fizeram uso de uma estética modernista na concepção de interiores e de mobiliário destacam-se John Graz, Cassio M'Boi, Gregori Warchavchik, Lasar Segall e Theodor Heuberger.

John Graz foi um pioneiro no design de mobiliário, realizando desenhos para móveis com formas simplificadas e formas futuristas, que apresentavam aspectos relacionados ao *Art Déco*. Sua produção

ocorreu entre 1925 e 1940 e destinava-se à elite; era feita de processos artesanais em que usava materiais importados tais como chapas de cobre, metal, couro e até madeira. Graz foi pioneiro também ao colocar em prática o conceito de "design total", formulado pela Bauhaus.

Gregori Warchavchik, arquiteto que projetou a primeira Casa Modernista, em São Paulo, atuou com o design de mobiliário entre 1928 e 1933, projetando diversas linhas de móveis residenciais e comerciais a partir de uma estética modernista, fazendo uso de materiais como madeira, tubos de metal cromado, couro, tecidos e veludos para estofamentos.

Figura 4.56 | John Graz. Poltrona em aço tubular cromado, veludo e madeira

Figura 4.57 | John Graz. Planta de mesa em madeira e metal, década de 1920



Fonte: Santos (1995, p. 39).



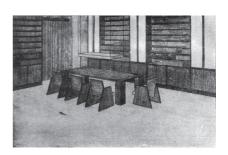
Fonte: Santos (1995, p. 43).

Figura 4.58 | John Graz. Sala de jantar em madeira. Cadeira em madeira com assento e encosto estofados em veludo, 1925. Residência Carvalho da Fonseca



Fonte: Santos (1995, p. 41).

Figura 4.59 | Gregori Warchavchik. Biblioteca e sala de estudo da Associação Paulista de Medicina, 1931. (G. Ferraz)



Fonte: Santos (1995, p. 45).

O contexto socioeconômico das décadas de 1940 e 1950 envolveu um processo de modernização da produção industrial brasileira, que se iniciou a partir da primeira fase do governo Vargas, após a decretação do Estado Novo e a eclosão da guerra na Europa. A partir da década de 1950, o país passou por uma intensa transformação, tendo ocorrido um grande processo de urbanização, com verticalização dos espaços habitáveis, crescimento do setor terciário e desenvolvimento e expansão do mercado interno. De acordo com Dijon de Morais (2009), a política do governo do presidente Juscelino Kubistchek (1956-1961) alinhou-se com a perspectiva de industrialização e modernização do país, tendo consequências positivas no campo das Artes, Arquitetura e Design dos anos de 1950.

A partir da década de 1940, um grupo de profissionais passou a realizar projetos de design de mobiliários e objetos relacionados à habitação, utilizando materiais nacionais, relacionando tais projetos à realidade brasileira. Dentre os designers pioneiros destacam-se Joaquim Tenreiro, Zanine Caldas, Lina Bo Bardi e Sérgio Rodrigues, no design de produto e mobiliário, e Alexandre Wollner, Rubens Martins e Aloísio Magalhães, no design gráfico.

Pesquise mais

Para saber mais veja o documentário *Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil*, que apresenta um panorama da história do design modernista no Brasil e a trajetória profissional de um dos pioneiros do Design Gráfico brasileiro:

ALEXANDRE Wollner e a formação do Design Moderno no Brasil. Direção: André Stolarsky. Brasil, Tecnopop (84 min.), son., color. Disponível em: https://vimeo.com/23288041>. Acesso em: 18 jul. 2018.

Joaquim Tenreiro nasceu em Portugal e estabeleceu-se no Brasil. Autodidata, atuou com pintura, artesanato e desenho de móveis, estabelecendo uma nova perspectiva no trato com as madeiras nativas e na ênfase a suas veias, o que possibilitou o design de móveis com pés extremamente delgados. Ele se destaca pela alta qualidade artesanal de sua produção e pelo resgate das tradições

luso-brasileiras, fazendo uso dos jacarandás e da palhinha como materiais principais em seus móveis (Figura 4.60). De 1942 a 1969, Tenreiro atuou na Langenbach & Tenreiro Móveis e Decorações, pondo em prática as suas concepções de móvel moderno.

José Zanine Caldas foi paisagista, maquetista, escultor e arquiteto, autodidata, além de também atuar como professor no Brasil e no exterior. Reconhecido internacionalmente, foi considerado um mestre da madeira e uma referência no mobiliário moderno brasileiro. No começo de sua carreira conviveu e trabalhou como Mindlin e Rino Levi. A pesquisa de materiais o levou ao desenho de móveis em compensado laminado (Figura 4.62). Em meio a diversas experiências da produção artesanal do móvel, as realizações de Zanine destacaram-se pela preocupação explícita com o processo industrial, tendo fundado a Fábrica de Móveis Z, em 1950, Zanine, Pontes & Cia Ltda., em São José dos Campos.

Figura 4.60 | Joaquim Tenreiro. Cadeira de três pés, 1947



Legenda: composta de combinações de madeiras nacionais de diferentes tonalidades (imbuia, roxinho, jacarandá, marfim e cabreúva).

Fonte: http://www.revistacliche.com. br/2013/06/a-brasilidade-de-joaquim/>. Acesso em: 6 ago. 2018.

Figura 4.61 | Joaquim Tenreiro. Poltrona de embalo, 1947. Estrutura em pau-marfim maciço, estofamento e revestimento em couro. Acervo do Museu da Casa Brasileira, São Paulo, SP



Fonte: http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico/poltrona-de-embalo. Acesso em: 6 ago. 2018.

Figura 4.62 | José Zanine Caldas. Móveis Artísticos Z. Bar de uso Residencial, 1950. Acervo do Museu da Casa Brasileira, São Paulo, SP



Legenda: compensado de madeira e fórmica em cores vivas para criar móveis em formas irregulares e sinuosas, revestimento de curvim e mangueira plástica. Produzido em escala industrial por uma fábrica montada com a utopia de tornar o design acessível a amplas camadas da população.

Fonte: http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico/bar-z-10-8>. Acesso em: 6 ago. 2018.

A arquiteta e designer Lina Bo Bardi nasceu na Itália e veio para o Brasil em 1946, junto com Pietro Maria Bardi, seu esposo e fundador do Museu de Arte de São Paulo (MASP). A partir de seu contato com os arquitetos Lúcio Costa, Oscar Niemeyer, entre outros, e com cenário brasileiro, a partir de 1947, em São Paulo, em associação com a sua formação europeia devido ao trabalho realizado junto ao italiano Gio Ponti, é que Lina Bo Bardi encontra, no artesanato brasileiro, uma rica fonte para o desenvolvimento de móveis com um caráter moderno e atento às questões da cultura popular.

Além da Arquitetura, atuou em diversas áreas do Design: mobiliário, cenografia, moda e joias. Dentre seus projetos, destacam-se a Poltrona Bowl, de 1950 (Figura 4.63); a Poltrona Tripé, em metal e couro; a Poltrona Preguiçosa (Figura 4.64), em madeira compensada, cedro maciço e cisal natural, década de 1950, no Studio Palma (Lina, Pietro Bardi e Giancarlo Palanti) e Fábrica de Móveis Pau Brasil Ltda., entre outros.

Figura 4.63 | Lina Bo Bardi. Poltrona Bowl, 1951. Versão em couro (acima) e em tecido (abaixo)



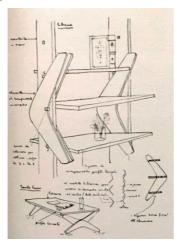
Fonte: Santos (2015, p. 135).

Figura 4.64 | Lina Bo Bardi. Poltrona Preguiçosa em madeira compensada, cedro maciço e cisal natural. Studio Palma (revista Habitat, 1951)



Fonte: Santos (2015, p. 136).

Figura 4.65 | Lina Bo Bardi. Revista Habitat, 1958



Legenda: desenhos/esboços para uma série de móveis em madeira compensada, constituídos por um único elemento base desenhado de acordo com observações feitas de caboclos do interior.

Fonte: Santos (2015, p. 137).

Além de Joaquim Tenreiro, José Zanine Caldas e Lina Bo Bardi, o arquiteto e designer carioca Sérgio Rodrigues foi pioneiro em transformar e tornar mundialmente conhecido o Design brasileiro. Em sua atuação na área de design, estabeleceu uma ligação bastante forte com os valores e materiais da cultura brasileira, tendo realizado diversos trabalhos de marcenaria, artesanato e madeira.

Com o intuito de desenvolver móveis genuinamente brasileiros, do desenho ao material utilizado, inaugurou, em 1955, a Galeria Oca, uma loja de móveis, no Rio de Janeiro, na qual preparava cenários e ambientações com seu mobiliário e outros produzidos por diversos designers. Dentre seus projetos, destacam-se: a Poltrona Mole, em madeira e couro, premiada na Bienal *Concorso Internazionale del Mobile*, em 1961, na Itália; o Banco Mocho, de 1954, estruturado em madeira de lei maciça, primeira peça industrializada e vendida na loja Oca; a Poltrona Aspas Chifruda, apresentada na segunda exposição da Oca, *O móvel como objeto de arte* (1962); a Poltrona Kilin (1973), em couro e madeira, premiada pelo IAB-RJ, etc.

Figura 4.66 | Banco Mocho, 1958



Legenda: em madeira maciça torneada, é a primeira peça industrializada e vendida na loja Oca. Essa peça é uma interpretação do "banquinho da leiteira".

Fonte: Luz (2018, p. 28).

Figura 4.68 | Sérgio Rodrigues. Poltrona Chifruda, 1962. Jacarandá, compensado e couro



Fonte: Poltrona Chifruda (2018). Disponível em: http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra70564/ poltrona-chifruda>. Acesso em: 6 ago. 2018.

Figura 4.67 | Sérgio Rodrigues. Poltrona Mole, 1957. Madeira e couro. Premiada na Bienal *Concorso Internazionale del Mobile*, em 1961, na cidade de Cantù, Itália. Instituto Sérgio Rodrigues, Rio de Janeiro, RJ



Fonte: https://casavogue.globo.com/MostrasExpos/ Design/noticia/2017/03/poltrona-mole-celebra-60-anos-em-milao.html>. Acesso em: 6 ago. 2018.

Figura 4.69 | Sérgio Rodrigues. Logotipo da Oca, 1955. Acervo Instituto Sérgio Rodrigues



Fonte: Luz (2018, p. 20).

Os designers das décadas seguintes também fizeram uso crescente de formas e materiais ligados à identidade brasileira para produzir os móveis mais representativos dos valores da nossa cultura. Outros designers de móveis, como Geraldo de Barros e Michel Arnoult, exploraram, a partir da década de 1960, as possibilidades de fabricar peças passíveis de reprodução industrial em grande escala, a custos menores.



Reflita sobre a relação do design realizado no Brasil com a cultura brasileira, e busque imagens, objetos e interiores do seu cotidiano que exemplifiquem essa relação.

Sem medo de errar

A compreensão e a aplicação de conhecimentos de História da Arte e do Design é fundamental para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que dão subsídios e que geram os conceitos para as atividades de consultoria em Design e desenvolvimento de projetos de Design de interiores.

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar as referências – artistas, arquitetos e designers e suas obras – citadas nessa seção. Você pode utilizar também as referências bibliográficas dessa seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem as principais características estético-formais das manifestações do Moderno na Arquitetura e no Design, que fazem uso de materiais provenientes da realidade brasileira.

Além da seleção das imagens, a apresentação da sua pesquisa requer atenção e cuidado, pois ela é importante e essencial para fornecer ao cliente um panorama das manifestações do Design com as características requeridas. Uma ideia interessante é fazer a sua apresentação sob a forma de um painel síntese impresso e/ ou digital com referências visuais e desenhos que esquematizem o conceito e as características estético-formais dos projetos de interiores e objetos selecionados aplicáveis a espaços de escritórios,

elaborando também um mostruário de materiais, com indicação de processos de produção relacionados a esses ambientes e objetos, que podem ser apresentadas ao seu cliente.

Mãos à obra e boa sorte!

Faça valer a pena

1. O ensino formal de nível superior em Design iniciou-se no Brasil na década de 1960, especificamente com a implantação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), no Rio de Janeiro, sob forte influência da Escola Superior de Forma (*Hochschule für Gestaltung*) de Ulm (1953-1968).

O ensino na ESDI caracterizou-se, principalmente, por:

- I. Promover o movimento funcionalista em Design, tendo como lema "a forma segue a função".
- II. Realizar estudos na área de estética, tendo influenciado o aparecimento do estilo aerodinâmico (*streamline*) nos Estados Unidos da América.
- III. Desenvolver um pensamento autoral acerca do Design, tendo fundamentada a produção artesanal.

Está correto o que se afirma em:

- a) Apenas a afirmação I está correta.
- b) Apenas as afirmações I e II estão corretas.
- c) Apenas afirmações I e III estão corretas.
- d) Apenas afirmações II e III estão corretas.
- e) As afirmações I, II e III estão corretas.
- **2.** Numa apreciação sobre o nome *Oca*, escolhido por Sérgio Rodrigues para a sua loja de móveis, o arquiteto Lúcio Costa escreve o seguinte texto:



Oca é casa indígena.

A casa indígena é estruturada e pura.

Nela, os utensílios, o equipamento, os petrechos e paramentos pessoais, em

tudo se articula e integra, com apuro formal, em função da vida. A simples escolha do nome define o sentido da obra realizada por Sergio

Rodrigues e seu grupo.

Lucio Costa Rio, 10/II/62 (LUZ, 2018, p. 6) I. O nome *Oca* remete, segundo Lúcio Costa, às habitações indígenas, onde todo o espaço interno, mobiliário e equipamentos constituem-se num todo integrado, articulado organicamente em função da vida humana. II. De acordo com o arquiteto Lúcio Costa, *Oca* foi o nome escolhido para a loja de móveis pois Sérgio Rodrigues tinha como objetivo transformar as habitações modernas em espaços mais naturais que remetessem ao período colonial.

III. O sentido da obra de Sérgio Rodrigues está plenamente representado pela palavra "oca" pois o referido arquiteto e designer considera que, tal como numa habitação indígena, a concepção de espaços interiores, mobiliários e equipamentos de uma habitação deve ser estruturado como um todo, expressando uma harmonia estético-formal e funcional, estruturada em função das atividades humanas.

Considerando o texto e as proposições acima descritas, é CORRETO o que se afirma em:

- a) Apenas a afirmação I está correta.
- b) Apenas as afirmações I e II estão corretas.
- c) Apenas afirmações I e III estão corretas.
- d) Apenas afirmações II e III estão corretas.
- e) As afirmações I, II e III estão corretas.

3. Observe as imagens dos mobiliários apresentados e as proposições a seu respeito.

Figura 1 | John Graz. Poltrona em aço tubular cromado, veludo e madeira



Fonte: Santos (1995, p. 39).

Figura 2 | Joaquim Tenreiro. Cadeira de três pés, 1947. Composta de combinações de madeiras de diferentes tonalidades: imbuia, roxinho, jacarandá, marfim e cabreúva



Fonte: adaptada de http://www.revistacliche.com. br/2013/06/a-brasilidade-de-joaquim/>. Acesso em: 8 ago. 2018.

Figura 3 | Sérgio Rodrigues. Poltrona Mole, 1957. Madeira e couro. Premiada na bienal *Concorso Internazionale del Mobile*, em 1961, na cidade de Cantu, Itália. Instituto Sérgio Rodrigues, Rio de Janeiro, RJ



Fonte: adaptada de http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico/poltrona-mole>. Acesso em: 8 ago. 2018.

- I. As três poltronas são o resultado de uma concepção estética modernista de designers brasileiros pioneiros no Brasil.
- II. As concepções de projeto das três poltronas têm como ponto de partida a pesquisa e a utilização de materiais e elementos provenientes da cultura material brasileira.
- III. As poltronas das Figuras 2 e 3 são concepções relacionadas a uma estética modernista, associadas ao uso de madeiras nacionais, sendo que a poltrona da Figura 3 envolve ainda um estudo minucioso sobre as possibilidades de sentar, de modo confortável, informal e descontraído.

Considerando as imagens e as proposições acima descritas, é CORRETO o que se afirmar em:

- a) Apenas a afirmação I está correta.
- b) Apenas as afirmações I e II estão corretas.
- c) Apenas afirmações I e III estão corretas.
- d) Apenas afirmações II e III estão corretas.
- e) As afirmações I, II e III estão corretas.

Seção 4.3

Design no Brasil II

Diálogo aberto

Anteriormente você aprendeu sobre o desenvolvimento da Arte, da Arquitetura e do Design no Brasil, considerando a cultura europeia e sua influência sobre o desenvolvimento do Design Moderno brasileiro. Ampliou seus conhecimentos a respeito das culturas africana e indígena na produção de artefatos em nosso país, sobre a relação entre arte e indústria, e o processo de industrialização no Brasil. Você também teve contato com um panorama do desenvolvimento do Design brasileiro do final do século XIX até as décadas de 1940 e 1950.

Nesta seção, você vai dar continuidade aos seus estudos sobre Design brasileiro e vai aprender sobre o seu desenvolvimento a partir da década de 1960, considerando a implantação das multinacionais e a influência das tecnologias alternativas sobre a produção do Design. Esses estudos abrangem ainda a influência das ideias do Pós-Modernismo e a incorporação da diversidade e do multiculturalismo na produção dos designers do país, assim como, um panorama sobre o Design Contemporâneo e as perspectivas de desenvolvimento do Design brasileiro no século XXI.

Tomados em conjunto, os conhecimentos abordados nas duas últimas seções a respeito da área de Design no Brasil são imprescindíveis para a sua formação e atuação profissional, e constituem-se em elementos de partida, aplicáveis e aplicados a muitos contextos, pesquisas e problematizações necessárias ao desenvolvimento de projetos e outras atividades profissionais na área de design de interiores.

Seu escritório desenvolveu projetos de design para diversos apartamentos de um condomínio, e diante disso você assumiu o compromisso de apresentar o projeto do ambiente da recepção, que se constitui em área comum desse condomínio, fazendo uso de

elementos inspirados no Design Contemporâneo. Que elementos e características do contemporâneo você selecionaria para realizar o projeto em questão?

Não pode faltar

A partir da década de 1960, o contexto brasileiro é marcado por uma industrialização forçada, que se acentuou com o Plano Estratégico de Desenvolvimento (PDE) do Governo Militar, em 1964, o qual visava um aumento dos investimentos em diversos setores industriais do país, maior estímulo aos setores privados com uma gradativa redução das ações dos poderes públicos e centrais, controle da inflação, incentivos à expansão do comércio exterior (exportações), elevado aumento da oferta de emprego e outros objetivos sociais, além de investimentos prioritários em infraestrutura de base (energia, transportes, comunicação, siderurgia, minas de extração de ferro e educação).

O PDE resultou no "milagre econômico", isto é, na forte expansão econômica do Brasil, estabelecendo novos padrões de consumo incrementados pela produção industrial, e aumento do poder aquisitivo da burguesia nacional, que passou a adotar práticas de consumo associadas ao american way of life.

O período é marcado também pelo assentamento de empresas multinacionais provenientes de países ocidentais e do Japão. Neste contexto, no período que se estende às décadas de 1960 a 1980, o campo do Design é marcado por diversificadas manifestações.

Com o boom da Arquitetura e do Modernismo no Brasil, a partir da década de 1950 até o final da década de 1970, houve o crescimento de empresas voltadas para a produção de mobiliário, destacando-se as realizações de Michel Arnoult na Mobília Contemporânea; dos irmãos Hauser na Móveis Artesanal e posteriormente na Mobilínea; do designer Karl Heinz Bergmiller na Escriba; de Geraldo de Barros na Hobjeto Indústria de Móveis S.A.; de Leo Seincman na Probjeto S/A Produtos e Objetos Projetados, entre outras.

Geraldo de Barros foi o fundador e membro de importantes movimentos e associações artísticas como o Grupo 15, a Galeria Rex e o Grupo Ruptura, sendo considerado um dos mais importantes artistas do movimento concretista nas artes plásticas. Em seus trabalhos, explorou bastante a geometria da forma, a modularidade e o contraste claro/escuro, reunindo a isso a simplicidade do traço, estando sempre ligado à fotografia e ao design ao longo de sua vida.

Exemplificando

O Concretismo foi um movimento artístico de vanguarda. Surgiu em 1950, primeiro na música, passando para a poesia e depois para as artes plásticas.

O responsável pela vinda dessa concepção plástica da arte para o Brasil foi Max Bill, artista, arquiteto e designer gráfico suíço. Em 1951, Bill realizou uma exposição de suas obras no MASP, a qual inicia o processo de consolidação do Concretismo no Brasil.

Para esse movimento, a arte representativa/figurativa não podia responder às novas demandas que surgiam na sociedade industrial. Para isso, era necessária uma nova forma de arte, que "pensasse e agisse" diretamente na sociedade contemporânea. Um dos grupos importantes da arte concretista foi o Grupo Ruptura, formado Waldemar Cordeiro, Lothar Charoux, Geraldo de Barros, Luiz Sacilotto, Kazmer Féjer, Anatol Wladyslaw e Leopoldo Haar, que realizou a sua primeira exposição em 1952, no Museu de Arte Moderna (MAM) de São Paulo.

O movimento concretista buscava ampliar a esfera de atuação das artes, pensando e melhorando o ambiente urbano, modernizando o meio cultural brasileiro e, principalmente, socializando as artes e a cultura. No decorrer na década de 1950, outros membros foram convidados a se unir ao grupo, como os artistas Maurício Nogueira Lima, Hermelindo Fiaminghi, Judith Lauand e o designer gráfico Alexandre Wollner. O Concretismo exerceu grande influência sobre o desenvolvimento do Design no Brasil, particularmente o design gráfico.

Pesquise mais

Para conhecer mais a respeito do Concretismo nas Artes Plásticas, acesse o artigo:

CONCRETISMO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: http://

enciclopedia.itaucultural.org.br/termo370/concretismo>. Acesso em: 8 ago. 2018.

E para compreender melhor a relação do Design Gráfico com as manifestações artísticas do Concretismo no Brasil, acesse o artigo:

MARTINS, Priscilla Guimarães. O design gráfico na poesia concreta e a poesia concreta no design gráfico. **InfoDesign -** Revista Brasileira de Design da Informação, v. 6, n. 2, 2009. ISSN: 1808-5377. Disponível em: https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/78>. Acesso em: 8 ago. 2018.

A partir de 1954 até 1966, Geraldo de Barros ajudou a fundar e esteve à frente da Comunidade de Trabalho Unilabor, no bairro do Ipiranga, em São Paulo. A Unilabor foi um projeto social-religioso conduzido pelo frei dominicano João Batista Pereira dos Santos com o apoio de empresários, intelectuais e artistas, que visavam a melhoria das condições de vida e de trabalho da classe operária, o que resultou na participação dos empregados na direção e no lucro da empresa.

Como a Unilabor tinha também como ponto de partida a integração da arte na vida cotidiana, os empregados tinham aulas de Arte e Desenho Industrial, nas quais discutiam a produção dos móveis integrada aos conceitos de forma e função.

Geraldo de Barros foi um dos colaboradores e desenvolveu a identidade visual do projeto, sendo responsável pelos projetos dos móveis exclusivamente residenciais. De acordo com Santos (2015), os móveis projetados por Geraldo de Barros possuíam formas geométricas simples, com a combinação não convencional de materiais, como a madeira, o ferro com revestimentos (a palhinha, as fibras trançadas ou a napa), produzindo um efeito leve e harmônico, com móveis adequados aos espaços reduzidos das habitações. Através de um conjunto reduzido de peças modulares, foi criada uma variedade de modelos de móveis, ou seja, a Unilabor fez usos de um sistema baseado nos métodos da Bauhaus, possibilitando a produção serial e, com isso, a expansão da fábrica.

Os móveis da Unilabor eram vendidos para a classe média alta, sendo inacessíveis às camadas sociais de baixa renda. Tal estratégia de venda

garantiu o crescimento da Unilabor, que abriu lojas em diversos pontos da cidade de São Paulo.

Em 1957, depois de seu desligamento da Unilabor, Geraldo de Barros passou a se dedicar intensivamente ao design industrial, fundando em 1958, na cidade de São Paulo, com os designers Rubens Martins e Alexandre Wollner, mais o administrador e publicitário Walther Macedo, o primeiro escritório brasileiro de Design denominado de FormInform, que, baseado nos princípios funcionalistas de design da Escola de Ulm, desenvolveu diversos projetos de identidade visual e de embalagens. O Forminform manteve suas atividades durante a década de 1960, dissolvendo-se em 1968, após a morte de Ruben Martins.

Em 1964, em associação com Aluísio Bione, Geraldo Barros fundou a Hobjeto Indústria e Comércio de Móveis S.A., que, devido ao complicado contexto brasileiro da época, enfrentou diversas dificuldades com a política de produção e comercialização de seus produtos, inicialmente feitos sob encomenda. Com a mudança da fábrica para Diadema, a Hobjeto passou a fabricar móveis completamente industrializados: com cerca de 150 módulos, eram fabricados aproximadamente 500 modelos diferenciados de móveis, alcançando um expressivo barateamento no custo desses móveis. Sintonizada com tendências internacionais e com os lançamentos da Feira de Colônia, na Alemanha, a Hobjeto introduziu no Brasil o móvel laqueado, tendo sido bem-sucedida comercialmente devido à diversificação de linhas de mobiliário, e à produção de mobiliário para escritório, fazendo com que a empresa permanecesse no mercado até 1997.

Figura 4.70 | Geraldo de Barros. Buffet em fórmica Unilabor, 1956



Fonte: Santos (2015, p. 163).

Figura 4.71 | Geraldo de Barros. Catálogo da Hobjeto, sem data



Fonte: Santos (2015, p. 194).

Figura 4.72 | Geraldo de Barros. Cadeira com braços de compensado recortado laqueado, 1970 $\,$



Fonte: Santos (2015, p. 197).

Um outro expoente importante no período estudado foi Michel Arnoult, que veio para o Brasil em 1951, formou-se em Arquitetura pela Faculdade Nacional de Arquitetura, no Rio de Janeiro, e estagiou no escritório de Oscar Niemeyer. Seu trabalho se destaca pela racionalização e modulação na produção de mobiliário na Mobília Contemporânea, empresa que implantou em associação com Norman Westwater e Abel Barros de Lima, inicialmente no Paraná e depois, em 1955, em São Paulo.

Tendo como ponto de partida o contexto do país, que passava por intenso processo de urbanização e verticalização dos espaços, com consequente redução do espaço interno das habitações e a demanda por novas soluções para o Design de Interiores, com equipamentos adequados a espaços mais flexíveis e multifuncionais, a Mobília Contemporânea lançou uma linha de móveis modulares que possibilitavam a qualquer um criar seu próprio ambiente. Isso ocorreu devido à aplicação de uma medida comum de 45 cm a todos os elementos, o que permitiu a combinação e o encaixe de vários elementos entre si. Dessa forma, com 100 pedaços de madeira, foi possível compor 53 móveis diferentes, sendo um móvel formado por 5 a 7 peças.

Além da modularidade, Arnoult reuniu em seu projeto a multifuncionalidade de cada peça, a desmontabilidade total e um sistema de reposição de peças quebradas, com usinagem e acabamento total homogêneos nos móveis fabricados em série, em grandes lotes, através da mecanização, o que tornou seu preço reduzido. A experiência foi bem-sucedida e, em 1964, a Mobília Contemporânea recebeu Prêmio

de Desenho Industrial Roberto Simonsen, conferido na VI Feira de Utilidades Domésticas (UD), em São Paulo.

Com o encerramento das atividades da Empresa, em 1973, Michel Arnoult passou a atuar na fábrica de móveis Senta, na qual desenvolveu projetos de assentos e móveis em geral, utilizando a experiência anterior. No final da década de 1980, desligou-se da Senta e passou a atuar como autônomo, projetando móveis diversos, incluindo aqueles destinados a hotéis. A partir de 1988, com a assessoria do Instituto de Pesquisas Tecnológicas de São Paulo (IPT), utilizou o eucalipto replantado em projetos de uma linha de assentos desmontáveis e de baixo custo.

Figura 4.73 | Michel Arnoult e Norman Westwater. Poltrona estruturada em madeira maciça com fio de nylon no assento e encosto e almofadas soltas, 1964





Fonte: Santos (1996, p. 140).



Fonte: Santos (2015, p. 188).

Figura 4.75 | L'Atelier. Catálogo da L'Atelier. Carteira escolar com tampo em poliestireno e cadeira *Hille*, década de 1970



Fonte: Santos (2015, p. 168).

Além de Geraldo de Barros e de Michel Arnoult, é importante mencionar aqui o arquiteto Jorge Zalszupin, que chegou ao Brasil em 1950 e que, além da Arquitetura, passou a atuar com Design de Interiores. Inicialmente, projetou e produziu móveis de madeira, alguns estofados, com pequena produção sob demanda, destinados a espaços de estar para uma clientela de classe alta. Com o aumento da demanda, em 1959, associou-se com três marceneiros e fundou a empresa L'Atelier.

Com a entrada dos plásticos injetados no mercado brasileiro, na década de 1960, Zalszupin adquiriu injetoras de poliuretano, passando a fabricar, sob licença, a cadeira *Hille* do designer britânico Robin Day. Posteriormente, projetou diversos modelos de cadeiras, uma linha de mesas, e diversos complementos de mobiliário, sendo pioneiro na fabricação de móveis de plástico no Brasil.

Embora L'Atelier tenha se estabelecido a partir de uma produção artesanal, a empresa passou a realizar uma produção industrializada para resolver problemas da elaboração de moldes das peças de mobiliário, voltando-se à criação de móveis para escritório, com o projeto de linhas de mobiliário com cromados e materiais sintéticos, baseados em modelos modernos das principais tendências europeias.

Além do segmento de design do mobiliário, o crescimento econômico e a forte industrialização do Brasil até o final da década de 1970, propiciaram o desenvolvimento do design em alguns outros segmentos que despontaram isoladamente, tais como o de eletrodomésticos de linha branca (eletrodomésticos de grande porte para a cozinha e lavanderia), destacando-se a produção de empresas como a Consul, Brastemp, Embraco, Semer e Continental; e parte da indústria eletrônica, destacando-se a Gradiente e a Arno.

Segundo Dijon de Moraes (2009), entre as décadas de 1960 e 1970, embora o Design tenha sido formalmente institucionalizado no âmbito acadêmico, houve um distanciamento entre o Design brasileiro e as práticas utilizadas nas empresas para a produção de bens industriais. Era comum, na produção de eletrodomésticos e eletroeletrônicos de empresas locais e de multinacionais, a prática de "tropicalização do produto", ou seja, a intervenção de engenheiros e técnicos (e não propriamente designers) na "adaptabilidade e redesenho" dos produtos provenientes do exterior, no sentido de adequá-los à realidade do

consumidor brasileiro. Isso, em geral, envolvia um downgrade ou empobrecimento das qualidades dos produtos, uma vez que partes e/ ou componentes eram eliminados para reduzir os custos operacionais e, consequentemente, o preço final do produto vendido ao consumidor. Além do downgrade, muitos dos equipamentos fabricados no Brasil eram realizados através da cópia direta de referências e modelos de produtos provenientes dos Estados Unidos e da Europa.

Um exemplo pioneiro no desenvolvimento do Design brasileiro no segmento de eletrodomésticos é o caso da empresa Consul. Conforme relata o historiador e designer Marcos da Costa Braga, a empresa originou-se de uma oficina na cidade de Brusque, em Santa Catarina, e, inicialmente, funcionava fabricando e consertando bicicletas, anzóis e outros artigos. O nome "Consul" foi escolhido em homenagem a Carlos Renaux, cônsul honorário do Brasil, em Arnheim, na Holanda, o qual implantou uma fundação que financiava projetos pioneiros na cidade de Brusque, tais como a Oficina.

A partir do conserto de uma geladeira a querosene importada e da fabricação de geladeiras nacionais a querosene, através de processos artesanais sob encomenda, nos anos de 1947 a 1960, Rudolf Stutzer e Guilherme Holderegger fizeram uma associação com o comerciante Wittich Freitag, e fundaram, em 1950, a Indústria e Refrigeração Consul, na cidade de Joinville, que, em um ano, passou a fabricar refrigeradores, os quais foram comercializados na cidade do Rio de Janeiro.

Em 1956, a empresa começou a fabricar geladeiras elétricas, aprimorando cada vez mais os componentes e processos de fabricação dos refrigeradores. Na década de 1960 já fabricava 30 mil unidades por ano, e, a partir de 1967, passou a exportar seus produtos para vários países da América Latina e para a África.

A partir de 1963, a Consul implantou um Departamento de Projeto responsável pelo desenvolvimento de produtos, o qual procurava ampliar as inovações na engenharia destes, buscava adaptações locais de soluções técnicas, bem como desenhos de componentes internos e puxadores dos refrigeradores.

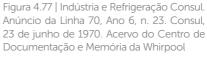
Dentre as soluções inovadoras (que não se constituíam em *styling* nem cópia de equipamentos vindos do exterior) destaca-se a mini geladeira ET 1503, que foi premiada em 1966 e que ganhou o

certificado de Boa Forma do Prêmio Roberto Simonsen de Desenho Industrial. A autoria dela foi atribuída aos "desenhistas industriais": Alcindo Raulindo Moritz, desenhista responsável pela Seção de Projetos, e Arno Schlinder, engenheiro químico da gerência de engenharia de produtos, tendo sido premiada em função de sua simplificação formal e construtiva.

Somente a partir de 1969 é que a Consul contratou o primeiro designer graduado pela Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro (ESDI): Freddy van Camp, que assumiu o cargo de "Estilista" no Departamento de Projetos, implantando na empresa um estúdio fotográfico e uma oficina de protótipos e que acabou sendo denominado internamente de "chefe do Departamento de Protótipos".

Um dos projetos inovadores de Freddy van Camp na Consul foi uma linha de refrigeradores apresentada na Feira da UD de 1970. Influenciado pela *Pop Art*, que no Brasil esteve associada ao movimento Tropicália, Freddy van Camp projetou os refrigeradores de 270 e 340 litros dessa linha em cores quentes, como o vermelho intenso ou o verde combinado com o caramelo e o chocolate (nomeados como areia e café, respectivamente) em seu interior. Estes refrigeradores tiveram grande aceitação no mercado e influenciaram outros eletrodomésticos da cozinha, inclusive os materiais, como as fórmicas, que serviam de revestimento para o mobiliário, e os armários, utilizados nesses ambientes.

Figura 4.76 | Indústria e Refrigeração Consul. Mini-geladeira ET1503, 1966. Vista interna. Acervo do Centro de Documentação e Memória da Whirpool





Fonte: Braga (2010). Fonte: Braga (2010).



Figura 4.78 | Indústria e Refrigeração Consul. Geladeira Vermelha com os interiores nas cores caramelo e chocolate, projetada pelo designer Freddy van Camp



Fonte: Braga (2010).

Nas décadas de 1970 a 1980, o Design brasileiro também foi influenciado pelas ideias de Victor Papanek, que defendia o uso de tecnologias alternativas nos países em desenvolvimento (ou países periféricos) como um caminho viável para a busca de soluções de design que levassem em conta os recursos locais e as questões ambientais, além de ser um modo de protesto contra o modelo "colonialista industrial" dos países do primeiro mundo, originando, assim, um modelo projectual próprio e adequado para o "design da periferia".

Dentre as experiências que buscaram o uso de tecnologias alternativas, destaca-se o *Projeto Juramento de Eco desenvolvimento e de Tecnologias Apropriadas*, desenvolvido pelo Centro Tecnológico (CETEC) de Minas Gerais, em 1972, que envolveu o desenvolvimento de um sistema de distribuição de água, no qual o bambu foi empregado como elemento condutor e alternativo aos tubos de PVC, experiência que acabou não sendo bem-sucedida.

O contexto dessas décadas envolve também a construção de uma visão crítica acerca da relação de dependência tecnológica dos países de periferia, como o Brasil, em relação às multinacionais provenientes de países do primeiro mundo, como os Estados Unidos. Instaladas na América Latina, as multinacionais traziam sua tecnologia produtiva e usufruíam

da mão de obra e dos recursos locais, mas mantinham um desenvolvimento local estreitamente ligado à matriz, sem contribuir, de forma sustentável, para o desenvolvimento tecnológico e industrial do país onde haviam se instalado.

Essa visão crítica gerou uma série de iniciativas no Brasil, as quais buscaram incentivar o desenvolvimento do Design brasileiro e se contrapuseram à dependência tecnológica no final dos anos de 1970, através da implantação, em 1982, de programas específicos de apoio, pesquisa e financiamento às atividades de design, promovidos pelo governo brasileiro, o que possibilitou o surgimento de três laboratórios associados de Design: o Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial (LBDI), em Florianópolis, Santa Catarina, comandado pelo designer Gui Bonsiepe; um outro laboratório na cidade de São Carlos, em São Paulo; e o terceiro, em Campina Grande, na Paraíba.

Posteriormente, em 1995, foi criado o Programa Brasileiro de Design (PBD), cujos projetos e ações desenvolvidos visaram a valorização do design nacional em consonância com os Programas Setoriais da Indústria Brasileira (Madeira e Móveis, Couro e Calçados, Têxtil e Confecções, Gemas e Joias), com o intuito de promover a qualidade e a competitividade do produto brasileiro no mercado internacional

Segundo Dijon de Moraes (2009), a partir de meados dos anos de 1980, com o final do período de Ditadura Militar (1964-1985), o Pós-Modernismo chega ao Brasil, e os designers brasileiros assimilam a estética pós-modernista em prol da reafirmação (e da construção) do design local, que se estabeleceu sob bases mais amplas, além do modelo racionalista-funcionalista (ulmiano) que havia predominado desde a institucionalização do ensino superior em design no país.

De modo similar ao pensamento pós-moderno europeu, o Design de "autoprodução", ou produção em série limitada, foi retomado por diversos designers brasileiros, e a prática do Design abriu-se para uma abordagem pluralista, incorporando como referências diversos elementos culturais existentes nas várias regiões do País, tais como a cultura popular e o folclore, o carnaval, e até as telenovelas, evidenciando uma estética

múltipla, um hibridismo, um sincretismo que tem resgatado cada vez mais elementos das culturas indígena e afro-brasileira, transformando a prática do design de "mímese" (cópia) para um Design de "mestiçagem", à busca de uma identidade nacional.

Diante de uma perspectiva de globalização, e com o advento das novas tecnologias de comunicação e informação (TICs), a partir da década de 1990, o campo do Design no Brasil tem passado por diversas e profundas mudanças, no que se refere ao estabelecimento de diálogos férteis com outras áreas como a Arte, o Artesanato e o Vernacular, pela construção de linguagens diversificadas, novos sistemas de trabalho, novas formas de criação, produção e comercialização de produtos nos vários segmentos do Design.

Pesquise mais

O vernacular diz respeito às manifestações e/ou práticas do cotidiano, realizadas por não designers e que têm sido valorizadas em nossos dias atuais. Para saber mais a respeito do assunto e de sua relação com a Arquitetura e o Design, leia o artigo:

IBARRA, Maria Cristina. RIBEIRO, Rita A. C. O design e a valorização do vernacular ou de práticas realizadas por não-designers. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 11., 2014, Gamado. **Anais do 11º P&G Design,** Gramado, 2014. Disponível em: http://www.ufrgs.br/ped2014/trabalhos/trabalhos/908_arq2.pdf>. Acesso em: 9 ago. 2018.

A partir de meados da década de 1980, ocorre um movimento em prol da valorização do Design no território nacional, que se dá com o surgimento de associações de classe e prêmios dedicados à área, assim como diversos cursos de graduação em todos os estados brasileiros, o início dos programas de pós-graduação (lato sensu e stricto sensu) com congressos e encontros científicos em Design, a revista Estudos em Design, seções e colunas sobre o tema em jornais e revistas de Arquitetura e outras de ampla circulação. Além disso, houve também a adoção do termo em inglês design, que substituiu os termos "desenho industrial" e "comunicação visual" e/ou "programação visual", utilizados para a área desde a fundação da ESDI, em 1963.

No cenário do Design brasileiro contemporâneo destaca-se a produção de diversos designers locais, cuja atividade projetual tem

dialogado com diversas áreas, e se voltado para um Design autoral, incorporando desde paradigmas modernistas e funcionalistas até pósmodernistas e que resultam num Design mais emocional. Alguns desses designers são: Luciano Deviá, Fulvio Nanni Júnior, Maurício Azeredo, Carlos Motta, Hugo França, Nildo Campolongo, Fernando Jaeger, Cláudia Moreira Salles, Etel Carmona, Osvaldo Mellone, Fernando Prado, Guto Índio da Costa, Zanine de Zanine, Fernando e Humberto Campana (Irmãos Campana), Luciana Martins e Gerson de Oliveira (Ovo), Rodrigo de Almeida, Domingos Tórtora, Maurício Arruda, Sérgio Matos, Guto Requena e Marcelo Rosembaum.

O conhecido arquiteto, designer de móveis e marceneiro Carlos Motta, de São Paulo, foi premiado várias vezes e projetou mobiliários tendo em vista as questões de simplicidade, qualidade, conforto e durabilidade, misturando influências brasileiras, escandinavas e norteamericanas (particularmente de seguidores da seita Shaker), e fazendo uso de madeiras maciças, tais como amendoim, mogno, cedro e cabriúva, além de reutilizar madeiras provenientes da demolição e dormentes, ou madeiras utilizadas para assentar trilhos de estradas de ferro. Motta tem realizado diversos projetos de mesas, camas, aparadores, escrivaninhas, armários, objetos e mais de 25 modelos de cadeiras, dentre as quais, a cadeira São Paulo, projetada em 1982 e premiada em 1º lugar no 2º Prêmio do Museu da Casa Brasileira por ter dado origem a uma técnica construtiva que é aplicada a toda uma linha de mobiliário, produzido de forma semi industrial.

Figura 4.79 | Carlos Motta. Cadeira São Paulo, 1982



Legenda: madeira maciça e laminado moldado de lyptus. Assento com laminado melanímico. Lustração em três diferentes tonalidades. Prêmio Museu da Casa Brasileira, categoria Móveis, 1987.

Fonte: http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB-00647/3b91109bd84f9fa5f26550569 c92024c>. Acesso em: 9 ago. 2018.

Figura 4.80 | Carlos Motta. Poltrona Asturias Balanço, 2001



Legenda: madeira de redescobrimento: peroba de demolição, assento e encosto com almofadas soltas, utilizando-se técnicas de marcenaria tradicional. Prêmio Planeta Casa, Ed. Abril, categoria Produtos, 2003.

Fonte: http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB-00654/9bca77cb12ca55e232fe3f645f53b9fa. Acesso em: 9 ago. 2018.

Figura 4.81 | Mauricio Azeredo. Mesa Ubá e banco Ressaquinha, 1988



Legenda: recebeu o prêmio por suas qualidades estéticas e sua clareza construtiva, por meio do sistema de malhete, e pesquisa de madeiras brasileiras, que é explorada em seus aspectos cromáticos e texturais.

Fonte: http://www.mcb.org.br/pt-BR/produtos/mesa-uba-e-banco-ressaquinha>. Acesso em: 9 ago. 2018.

O arquiteto e designer de móveis fluminense Maurício Azeredo vive em Pirenópolis, Goiás, e projeta e produz peças únicas de mobiliário, explorando a diversidade de cores e texturas de madeiras brasileiras, em seus aspectos plásticos e artísticos.

A designer carioca Cláudia Moreira Salles formou-se na ESDI, em 1978, e tem realizado diversos projetos de mobiliário, tendo começado a sua atuação profissional em uma indústria de móveis para escritório. A madeira é o principal material escolhido por ela para projetar e produzir suas peças, que se pautam pela funcionalidade e simplicidade de linhas. Tem trabalhado há mais de 12 anos em parceria com Etel Carmona, revalorizando o patrimônio artesanal da madeira e, de certa forma, trazendo o passado de volta, com o rejuvenescimento de mobiliários através do uso de novos materiais e técnicas de design.

Figura 4.82 | Cláudia Moreira Salles/ Etel Interiores. Carrinho de Chá Nômade, 1993. Acervo Museu da Casa Brasileira, São Paulo, SP

Figura 4.82 | Cláudia Moreira Salles/ Figura 4.83 | Domingos Tótora. Mesa Etel Interiores. Carrinho de Chá Hastes, 2010





Legenda: madeira, com estrutura retrátil, tem bandeja removível para uso independentemente do móvel e duas bandejas articuladas presas às laterais. Exemplo da produção de Cláudia, caracterizada pelo domínio dos detalhes e das possibilidades geradas pela produção artesanal em madeira.

Fonte: http://www.mcb.org.br/pt-BR/acervo/museologico/carrinho-de-cha-nomade. Acesso em: 9 ago. 2018.

Legenda: estrutura de papelão reciclado e tampo de vidro. Prêmio Greenbest, finalista TOP3 na categoria Móveis e Decoração, 2011. CASA BRASIL - Bento Gonçalves, RS.

Fonte: http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB-01633/116baf4dbca12912aee7fcff0ff36ab5. Acesso em: 9 ago. 2018.

Figura 4.84 | Nido Campolongo. Design de interiores da loja Pursuco em Paris, 2006



Legenda: estante com aros de papelão reutilizado. O anteparo de aros de papelão posiciona-se nas proximidades da divisa esquerda, de forma a suavizar a assimetria dos interiores.

Fonte: http://www.arcoweb.com.br/projetodesign/interiores/nido-campolongo-loja-em-20-03-2007>. Acesso em: 9 ago. 2018.

O artista e designer de interiores Domingos Tótora atua em seu atelier e oficina na cidade de Maria da Fé, em Minas Gerais, onde cria móveis e objetos de papelão reciclado, utilizando uma técnica desenvolvida por ele, a qual consiste em transformar caixas de papelão descartadas pelos supermercados e indústrias locais numa massa de celulose que, agregada à cola e à água, torna-se um material sólido e resistente, cujo processo não gera resíduos.

Tórtora utiliza um processo artesanal na produção de bancos, bases de mesas, assentos, cadeiras e painéis, que são feitos um a um, em formas orgânicas que lembram as pedras e águas das proximidades do seu atelier.

O artista, designer e cenógrafo Nido Campolongo projeta e produz divisórias de parede, pastilhas, tecidos, móveis e até argamassa com material (papelão) reaproveitado. Recentemente, inventou um modo de transformar o lodo residual da indústria do papel em reboco e em tijolos cônicos. Além disso, está sempre investigando novas possibilidades com os materiais provenientes de embalagens pet e lacres de hidrômetros industriais descartados para novas criações.

Figura 4.85 | Guto Índio da Costa. Aladin, garrafa térmica Futura, 1994

Figura 4.86 | Guto Índio da Costa. Ventilador de teto Spirit, 2001



Fonte: https://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2007/morar3/rf0106200712.shtml. Acesso em: 9 ago. 2018.



Fonte: https://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2007/morar3/rf0106200712.shtml. Acesso em: 9 ago. 2018.

Figura 4.87 | Guto Índio da Costa. Banco Infinito



Legenda: mobiliário urbano para a cidade do Rio de Janeiro. Estrutura em ripas conectadas em anéis de madeira contínuos. Um vão livre com o apoio de uma leve treliça de inox provoca a percepção.

Fonte: http://design.novoambiente.com/produto/banco-infinito/>. Acesso em: 9 ago. 2018.

O conhecido designer industrial carioca Guto Índio da Costa formouse pelo Art Center College of Design, na Suíça, e tem atuado no projeto de produtos em vários segmentos, tais como mobiliário, luminárias, utensílios domésticos, equipamentos eletroeletrônicos, design de interiores e mobiliário, tendo como base as guestões da sustentabilidade e um design de caráter funcionalista. Ganhou vários prêmios nacionais e internacionais e é diretor da empresa Índio da Costa A.U.D.T., no Rio de Janeiro, composta por uma equipe multidisciplinar com atuação nos mais variados segmentos do design. Dentre os seus projetos mais conhecidos destacam-se o design e implantação do Veículo Leve sobre Trilhos (VLT) do Rio de Janeiro, o design dos abrigos de ônibus da cidade de São Paulo, o design de diversos eletrodomésticos, entre eles geladeiras, fogões e lavadoras da marca GE, o design dos ventiladores de teto Spirit, o design de diversos eletro-portáteis e lavadoras semiautomáticas da marca ARNO, o design dos quiosques da orla de Copacabana, Ipanema e Leblon, entre muitos outros.

Figura 4.88 | Sérgio José de Matos. Banco Yanomani, 2008



Legenda: estrutura em aço carbono revestido com trama de corda de poliéster, estofado de tecido de algodão. 45 x 47cm. Possui grande ligação com a cultura e costumes indígenas. O conceito do projeto foi desenvolvido em cima do estudo das pinturas faciais indígenas. A faixa vermelha é usada durante as comemorações na aldeia. Campina Grande, Paraíba.

Fonte: http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB-02589/3b994503ab2dbcc94dd26d11df1df0fd. Acesso em: 9 ago. 2018.

Figura 4.89 | Sérgio de José Matos. Poltrona Bodocongó, 2013



Legenda: estrutura de aço carbono/Inox. Trama feita com corda sintética ou Naval. Aplicação de colheres de madeira. 80 x 55 x 82cm. Peça inspirada na feira livre de Campina Grande, na Paraíba, em homenagem a esta por ser considerada uma das poucas que conservam a identidade local com produtos genuinamente nordestinos. Campina Grande, Paraíba.

Fonte: http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB-02621/895996cfeed402660dea54468bcd674c. Acesso em: 9 ago. 2018.

Figura 4.90 | Sérgio de José Matos. Mesa de Centro Chita, 2014



Legenda: da estampa da chita são colhidas as flores. Como ramalhetes, elas dão forma à linha de produtos de decoração e mobiliário com o nome do pano que está na literatura regionalista e no universo poético do folclore do país. A coleção exibe a delicadeza do floral estruturado em arame e envolvido com fios de crochê pelas mãos caprichosas das artesãs paraibanas da Comunidade Alfa, na cidade portuária de Cabedelo. As peças traduzem a relação afetiva do designer (radicado na Paraíba) pela cultura nordestina e privilegiam técnicas artesanais que as tornam únicas. Campina Grande, Paraíba.

 $Fonte: < http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB-02607/f410e4cf5580add5279ae01ea4d602ef>. \ Acesso \ em: \ 9 \ ago. \ 2018.$

O designer de produto mato-grossense, Sérgio José de Matos, ganhador de diversos prêmios nacionais e internacionais, atua em seu estúdio situado em Campina Grande, na Paraíba, e tem buscado um diálogo do design com o artesanato, projetando e produzindo mobiliário e objetos de decoração através de um processo artesanal que resgata elementos do saber-fazer local, a história, a memória e os laços afetivos que as pessoas possuem com a terra e com a tradição e cultura nordestina.



Você já se perguntou alguma vez sobre a relação entre o Design e o artesanato encontrado nas mais diversas regiões do Brasil? Já parou para observar imagens, objetos e interiores do seu cotidiano que exemplifiquem essa relação? Faça esse exercício e você poderá se surpreender!

Por fim, é importante citar os trabalhos do Estudio Campana, fundado em 1983 pelos conhecidos irmãos Humberto e Fernando Campana, cujo trabalho estabelece um diálogo muito próximo e instigante entre Design e Arte, além de uma intensa investigação e experimentação de materiais e objetos, que são, muitas vezes, ressignificados, dando origem a diversos produtos de design de mobiliário, design de interiores, cenografía e moda.

Em seu processo projetual, os irmãos Campana atuam com a transformação, a reinvenção e a integração do artesanato em produção seriada, fazendo uso de diversas cores, misturas e soluções simples. que incorporam o espírito da brasilidade e do multiculturalismo. Eles têm diversos produtos produzidos e comercializados por empresas internacionais, como a Alessi e a Edra; trabalham com edições limitadas, numeradas e de peças criadas em parceria com comunidades locais e ONGs, e reúnem diversos prêmios nacionais e internacionais, com peças que fazem parte de coleções permanentes de renomadas instituições culturais como o MOMA, em Nova lorgue; Centre Georges Pompidou, em Paris; Vitra Design Museum, em Weil am Rhein; Museu de Arte Moderna de São Paulo; e, também, Musée Les Arts Décoratifs, em Paris.

Figura 4.91 | Estudio Campana. Poltrona Vermelha, 1993. Edra, Black, 2004. Edra, Itália Itália, 1998

Figura 4.92 | Estudio Campana. Humberto Humberto e Fernando Campana. e Fernando Campana. Poltrona Corallo



http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB- 02508/94e0d4a56509dd3f85db5c4a0ffd77e6>. Acesso em: 9 ago. 2018.



http://www.acasa.org.br/reg_mv/OB- 02503/347b4356f83dd3c89cfe89d922e8eb03>. Acesso em: 9 ago. 2018.

Figura 4.93 | Estudio Campana. Humberto e Fernando Campana. Camisa Lacoste, Holiday collector, 2009, masculino, edição superlimitada



Fonte: http://www.acasa.org.br/reg mv/OB-02519/b80f184f579b286a858e8e08d7a1c786>. Acesso em: 9 ago. 2018.



A partir de meados da década de 1980, o design brasileiro começa a assimilar as ideias do Pós-Modernismo, o que possibilita uma retomada da produção semi-artesanal e artesanal no Design, uma valorização do diálogo com a Arte, o Artesanato e as manifestações vernaculares, constituindo, assim, uma abordagem pluralista ao design, que incorpora referências culturais diversas existentes em todas as regiões do País.

Para pensar sobre as possibilidades e perspectivas do Design brasileiro no século XXI, é importante considerar, de acordo com Dijon de Moraes (2009), a temática da sustentabilidade, que atualmente norteia a prática de diversos designers no Brasil e no mundo. Entretanto, outras temáticas importantes têm despontado no cenário contemporâneo do Design brasileiro, pautado por um novo modelo local ainda em formação, no qual prevalece um pluralismo ético, étnico e estético. Tais temáticas envolvem diversas questões, tais como a inovação através do uso de novas tecnologias e novos materiais; a relação do design com a cultura e o território; o Design Social que agrega as questões de inclusão social de minorias e o Design para a terceira idade; novos fatores de uso dos produtos que se transformam ao longo do tempo; o conhecimento sobre a cadeia de valores agregados ao Design (valor de estima e a qualidade percebida), que devem ser investigados e entendidos para que o Brasil se conheça melhor.

Sem medo de errar

A compreensão e aplicação de conhecimentos de História da Arte e do Design é fundamental para o desenvolvimento de pesquisas e problematizações que dão subsídios e que geram os conceitos para as atividades de consultoria em Design e desenvolvimento de projetos de Design de Interiores.

Uma boa maneira de iniciar a pesquisa é relacionar as referências – artistas, arquitetos, designers e suas obras – citadas nessa seção. Você pode utilizar também as referências bibliográficas dessa seção para aprofundar sua pesquisa e selecionar imagens que apresentem as principais características estético-formais de manifestações

presentes na Arquitetura e no Design brasileiro após a década de 1960, que caracterizem o Design brasileiro contemporâneo.

Além da seleção das imagens, a apresentação da sua pesquisa requer atenção e cuidado, pois ela é importante e essencial para fornecer ao cliente um panorama das manifestações do Design com as características requeridas.

Uma ideia interessante é fazer a sua apresentação sob a forma de pranchas impressas e/ou uma apresentação multimídia com referências visuais e desenhos que esquematizem o conceito e as características estético-formais de projetos de interiores e objetos relacionados ao habitar contemporâneo, particularmente aqueles que envolvam espaços de recepção em condomínios residenciais verticalizados, com indicação de formas, texturas, cores, materiais e processos de produção relacionados a esses ambientes e objetos, que podem ser apresentadas ao seu cliente.

Mãos à obral

Faça valer a pena

1	foi um artista, fotóg	grafo e de	signer que atuou	com
projetos	de mobiliário na	_, uma _	situ	uada
em São	Paulo. Foi influenciado pela _		Passou a se ded	dica
ao	e fundou o		_, que é conside	rado
	do Brasil.			

A alternativa CORRETA cujas palavras completam o texto acima é:

- a) Geraldo de Barros, Unilabor, cooperativa de trabalho, Arte Concreta, Desenho Industrial, FormInform, o primeiro escritório de Design.
- b) Alexandre Wollner, Unilabor, cooperativa de trabalho, Arte Concreta, Design Gráfico, FormInform, o primeiro escritório de Design.
- c) Geraldo de Barros, Hobjeto, cooperativa de trabalho, Arte Concreta, Design Gráfico, FormInform, o primeiro escritório de Design.
- d) Geraldo de Barros, Unilabor, empresa privada, Bauhaus, Design Gráfico, FormInform, o primeiro escritório de Design.
- e) Alexandre Wollner, FormInform, empresa, Escola de Ulm, design gráfico, Unilabor, o primeiro escritório de Design.

- **2.** Faça uma leitura do trecho abaixo, extraído de uma palestra proferida pelo designer Aloísio Magalhães, por ocasião dos 15 anos de existência da ESDI, sobre o Design Industrial e seu desenvolvimento em países em desenvolvimento como o Brasil.
 - [...] É preciso atentarmos para o fato de que nessa segunda metade do século XX os conceitos de desenvolvimento sócio-econômico e das relações entre países de economia centralizadora e economia periférica precisam ser revistos. [...] Agui, a natureza contrastada e desigual do processo de desenvolvimento gera problemas [...] [na relação tecnologia/usuário], que exigem um posicionamento de latitudes extremamente amplas; a consciência da modéstia de nossos recursos para a amplitude do espaço territorial; a responsabilidade ética de diminuir o contraste entre pequenas áreas altamente concentradas de riquezas e benefícios e grandes áreas rarefeitas e pobres. Nestas é poderosa apenas a riqueza latente da autenticidade da cultura brasileira. Naquelas a carência de originalidade deu lugar à exuberante presença da cópia e o gosto mimético por outros valores culturais.[...] Assim, da postura inicial de uma visão imediatista e inevitavelmente consumista de produzir novos bens de consumo, o desenhista industrial passa a ter, nos países em desenvolvimento, o seu horizonte alargado pela presença de problemas que recuam desde situações, formas de fazer e de usar basicamente primitivas e pré-industriais, até a convivência com as tecnologias as mais sofisticadas e ditas 'de ponta'. Já não há mais lugar para o velho conceito de forma e função do produto como tarefa prioritária da atividade. Transitamos num espectro amplo de diversidade de saberes e de situações muito distanciadas: da pedra lascada ao computador. Não estarão aí algumas indicações de uma reconceituação da atividade? Não será esta a tarefa que deveremos fazer? (MAGALHÃES, 1998, p. 8-12)



- a) Aloísio Magalhães indicou que existem diferenças na atividade do desenhista industrial em função do contexto em que está inserido, mas que sempre o profissional deve fazer uso do conceito de forma e função para o exercício de projeto.
- b) Aloísio Magalhães considerou que, embora exista uma autenticidade na cultura brasileira, esta característica não pode ser usada a favor de uma



originalidade, que deve dar lugar a uma exuberante presença da cópia e atitude de mímese de outros valores culturais.

- c) Aloísio Magalhães apontou que a atividade deve abandonar o conceito de forma e função do produto como tarefa prioritária e a visão consumista de produzir só novos bens de consumo, e repensar a atividade em função do contexto brasileiro, no qual existe num espectro amplo de possibilidades, nos quais estão presentes situações, formas de fazer e de usar basicamente primitivas e pré-industriais até tecnologias consideradas de ponta.
- d) Aloísio Magalhães defendeu que os conceitos de desenvolvimento socioeconômico e das relações entre países de economia centralizadora e economia periférica precisam ser revistos, sendo importante que nesta última, a natureza da atividade de Desenho Industrial seja reconceituada a partir da solução de problemas da relação tecnologia/usuário, como ocorre em países desenvolvidos.
- e) Aloísio Magalhães argumentou que em países em desenvolvimento como o Brasil, o Desenho Industrial transita entre situações distintas e entre uma diversidade de saberes, o que torna necessário que uma série de ações sejam tomadas no sentido de diminuir e/ou atenuar tais desigualdades.
- **3.** Considerando o cenário do Design brasileiro contemporâneo, analise as asserções que vêm a seguir e a relação proposta entre elas.

O design contemporâneo brasileiro, (passando pelo pós-modernismo, pós-industrialismo e globalização) caracteriza-se pelo hibridismo, por uma estética multiculturalista, pela mestiçagem local e novas possibilidades para as referências projetuais

PORQUE

O design no Brasil, no século XXI, ainda está resgatando fórmulas preestabelecidas que envolviam uma abordagem moralista e universal e ainda está adequando a sua herança multiculturalista a conceitos racional-funcionalistas que ainda se constituem na base de formação acadêmica em Design, os quais predominavam anteriormente.

É CORRETO o que se afirma em:

- a) As asserções I e II são verdadeiras, mas a II não é justificativa da I.
- b) As asserções I e II são falsas.
- c) As asserções I e II são verdadeiras, e a II é justificativa da I.
- d) A asserção I é verdadeira, mas a asserção II é falsa.
- e) A asserção I é falsa, mas a asserção II é verdadeira.

Referências

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

BRAGA, Marcos da Costa. O Design Brasileiro nas indústrias de eletrodomésticos dos anos 1960: o caso da Consul. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 9., 2010, São Paulo. **Anais do 9º P&D Design**, São Paulo: UAM, 2010.

BRISSAC, Chantal. Perfil: Hoje é dia de Índio. Revista da Folha, 1 jun. 2007. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2007/morar3/rf0106200712. shtml>. Acesso em: 9 ago. 2018.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Ubu Editorial, 2011.

_____. **O design brasileiro antes do design:** aspectos da história gráfica, 1870-1960.
São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

_____. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

CHILVERS, Ian. **História Ilustrada da Arte:** Os principais movimentos e obras mais importantes. São Paulo: Publifolha, 2014.

DANTAS, Cristina. **Brasil porta a dentro:** uma visão histórica do design de interiores. São Paulo: C4, 2015.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

FIELL, Charlote: FIELL, Peter, 1000 Chairs, Colônia: Taschen, 2000.

FIORIN, Valnei. **Evolução do Mobiliário:** a trajetória de meio século. Rio de Janeiro: Nacional, 2013.

JANSON, H. W. **A Nova História da Arte de Janson:** A fabricação Ocidental. Lisboa: Calouste Gulbenkian. 2010.

JANSON, H. W.; JANSON, A. F. Iniciação à História da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LUZ, Afonso (Org.). **Fortuna Crítica Sérgio Rodrigues.** Rio de Janeiro: Instituto Sérgio Rodrigues, 2018.

MAGALHÃES, A. O que o design industrial pode fazer pelo país? **Revista Arcos**, Rio de Janeiro, v. 1, 1998, p. 8-12.

MARTIN, Hannah. Como iniciar uma revolução no design. **Revista Architectural Digest**, 20 set. 2017. Disponível em: https://www.architecturaldigest.com/story/how-to-start-a-design-revolution>. Acesso em: 16 jul. 2018.

McDERMOTT, Catherine. Design A-Z. Munique: Designmuseum London, 1999.

MEGS, Philip. História do Design Gráfico. São Paulo: CosacNaify, 2006.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro:** entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blücher, 2009.

MOURA, Monica (Org.). **Design Brasileiro Contemporâneo**: Reflexões. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

POLTRONA Chifruda. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: http://enciclopedia.itaucultural.org. br/obra70564/poltrona-chifruda>. Acesso em: 6 ago. 2018.

SANTI, M. Angélica. **Mobiliário no Brasil:** origens da produção e da industrialização. São Paulo: Senac, 2013.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. **Móvel moderno no Brasil.** São Paulo: EDUSP, 1995.

Móvel Moderno no Brasil.	. São Paulo: Nobel, 1996.
Móvel moderno no Brasil.	. 2. ed. São Paulo: Olhares, 2015.

SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

STARCK. Philippe Starck. Kohn: Taschen, 1996.

STEPHAN, A. **10 cases do design brasileiro:** os bastidores do processo de criação. São Paulo: E. Blücher, 2008. 1, 2 e 3v.

VITRA DESIGN MUSEUM. **100 Masterpieces from the Vitra Museum Collection.** Weil am Rhein (Germany): Vitra Design Museum, 2000.

ZANINI, Walter. **História geral da arte no Brasil.** São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles. 1983.

