

ARTE . VISUAL . ENSINO  
Ambiente Virtual de Aprendizagem

Professor Doutor  
*Isaac Antonio Camargo*

# HISTÓRIA DA ARTE III

## *Parte 11*

Curso de Artes Visuais  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

*Modernidade:  
Relações entre Arte  
e Indústria.*

O contexto da Modernidade compreende um conjunto de transformações importantes para a Arte, considerando que as mudanças sociais que ocorreram entre fins do século XIX e início do século XX, foram essenciais para a configuração e para a compreensão da Arte na contemporaneidade.

O surgimento e desenvolvimento da indústria é um fator preponderante nestas transformações.

Antes das Revoluções Industriais, os processos de confecção dos objetos, das coisas, dos bens em geral, dependiam quase que exclusivamente das habilidades humanas na confecção e construção dos produtos. A Indústria, ao surgir, retira a dependência da produção de suas mãos e atribui às máquinas. Neste sentido há uma desumanização tanto dos fazeres quanto da identidade.

Não são mais os saberes e habilidades humanas que determinam a forma e a função dos bens e objetos, mas sim os projetos de execução industrial.

Tais projetos focam a produção e distribuição em larga escala, em massa e a padronização ou despersonalização de produtos e processos, ou seja, a impessoalidade.

De um modo ou de outro, o percurso de sistematização dos projetos construtivos, já estavam em andamento desde a Idade Média e principalmente do Renascimento quando o desenvolvimento do Desenho passou a ser tomado como um avanço por meio da geometria descritiva, projetiva, na qual era possível prever com precisão a forma, aparência e acabamento de um produto.

Desde o surgimento das primeiras imagens, há mais ou menos 30.000 anos, elas eram feitas apenas pelas mãos humanas e dependiam exclusivamente de suas habilidades cognitivas e manuais. Entretanto, a ideia de produzir imagens de maneira mais rápida e eficiente foi sempre um desafio e um estímulo, o que levou a algumas invenções interessantes.

As habilidades manuais humanas possibilitaram a construção de instrumentos e ferramentas capazes de potencializar tais habilidades e também ampliar a capacidade para projetar aparelhos e máquinas mais complexas destinadas aos mais diversos fins.

O processo projetivo se refere à possibilidade de programar, prever e antecipar resultados, ou seja, antecipar algo que só se concretizará no futuro. Uma boa parte deste processo depende da capacidade criadora e criativa, conseqüentemente, da organização prévia de ações que irão acontecer *à posteriori*.

Grande parte da capacidade projetiva amparou-se, em parte, no Desenho. A habilidade de Desenhar possibilitou ao ser humano tornar visível algo que só existiria depois, assim podia antever, antecipar resultados que, num primeiro momento, só existiam na sua mente, na sua imaginação.

Assim, pode-se dizer, que Desenhar era, além de conhecer, projetar, ver adiante, assim foi associado à capacidade de projetar, lançar além e adiante.

Esta capacidade foi bastante utilizada pela humanidade, especialmente a partir do momento que as primeiras civilizações se organizaram e passaram a programar suas ações no tempo e no espaço.

A “*Geo-Metria*”, a medição da terra, esteve presente em grande parte dos processos construtivos das grandes civilizações da humanidade, basta recordar as conquistas técnicas do Egito, da Grécia e Roma, por exemplo.

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

Os árabes e outros povos também contribuíram para estes estudos fossem da geometria, da ótica ou da matemática, sem falar na Arte.

Durante a Idade Média tais conhecimentos ficaram restritos aos Monastérios e poucas pessoas os acessaram. Com a Idade Moderna, o Renascimento recuperou boa parte destes conhecimentos e os colocou em prática.

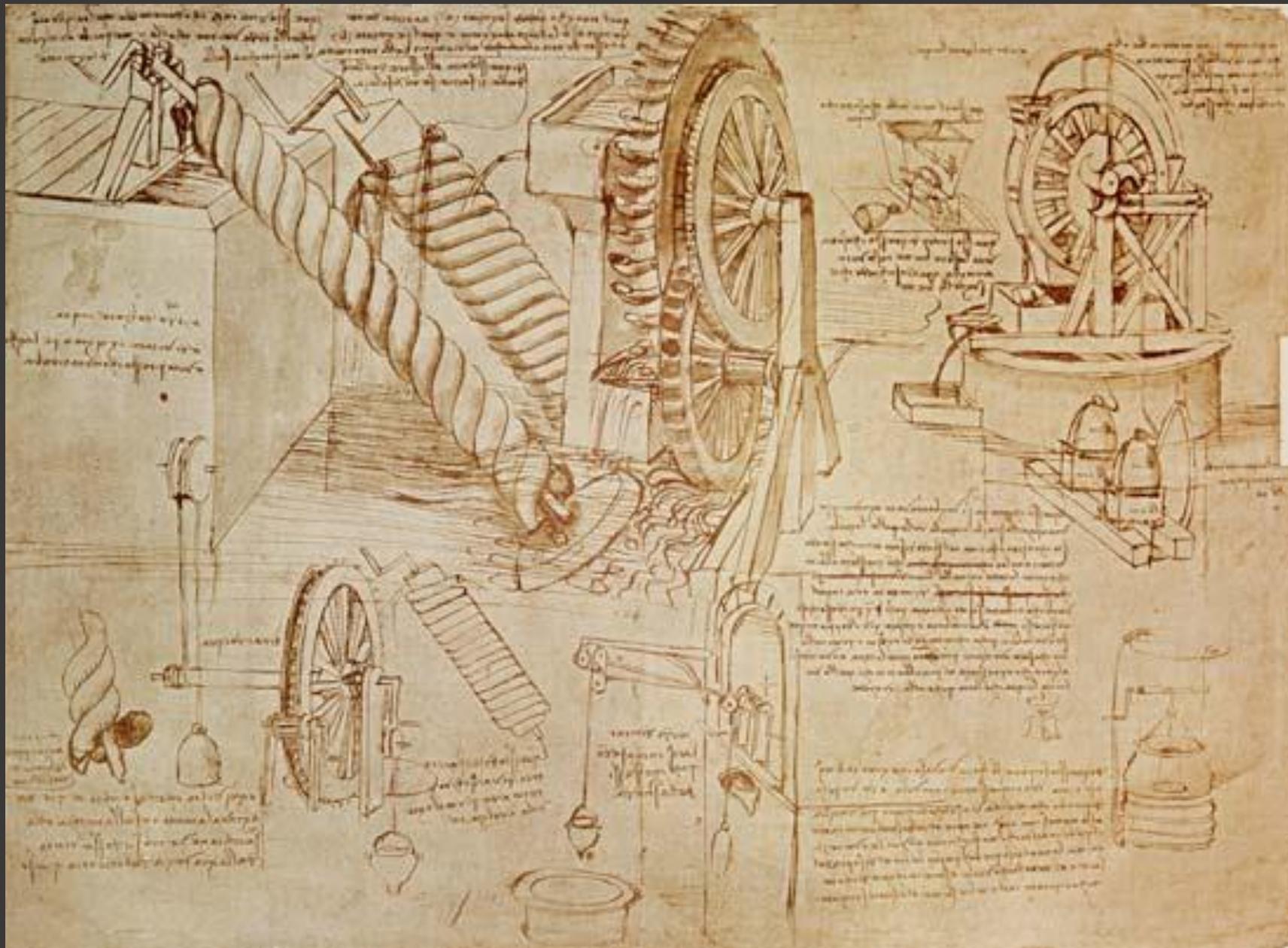
Com isto também surgiram vários estudiosos e inventores contribuindo para a aceleração do desenvolvimento técnico e cultural.

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

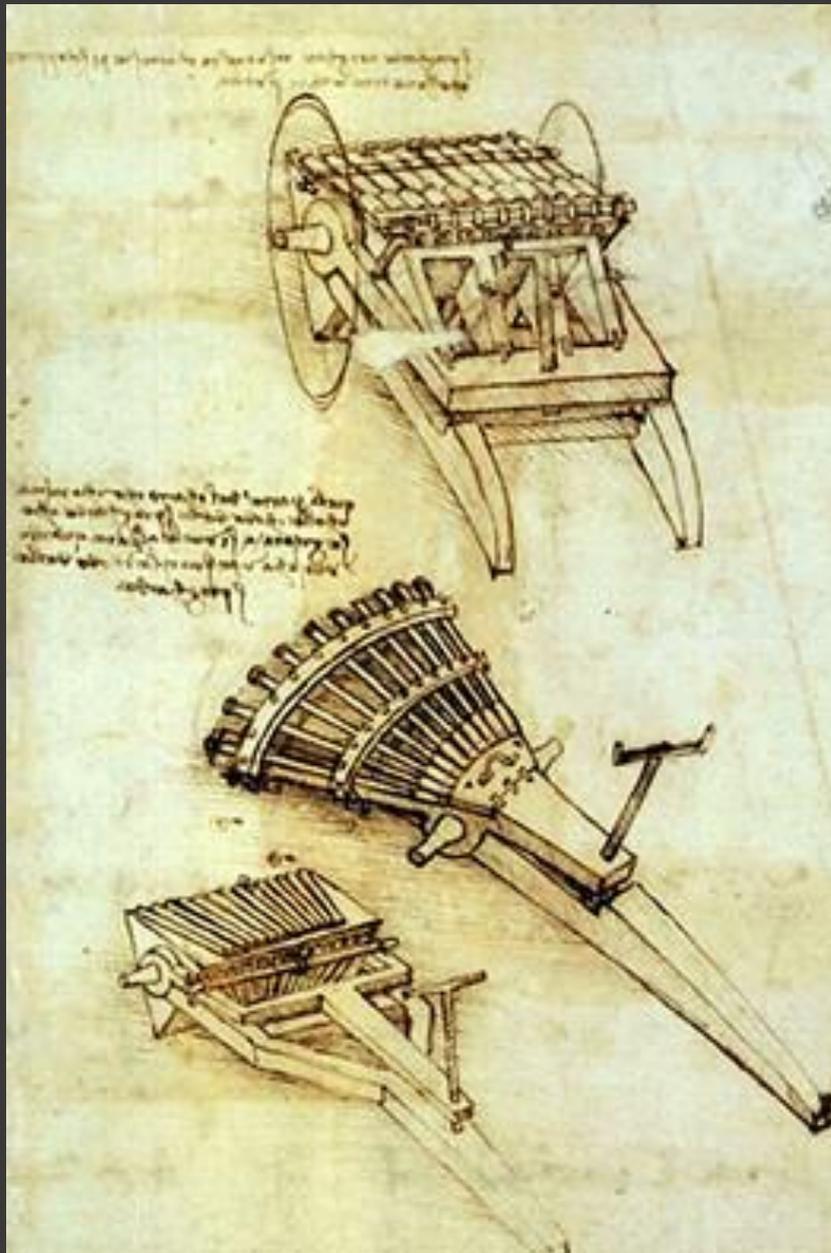
Tomando como exemplo um destes nomes, vamos perceber o potencial de tais tecnologias lançando, a título de exemplo, um olhar apenas a um indivíduo: Leonardo da Vinci (1452-1519). Ele é responsável por um bom número de projetos, executados ou não, que anteciparam muitos dos inventos que conhecemos hoje em dia e, principalmente, estabeleceu um comportamento que é o de projetar ideias.

Obviamente não foi o único a trabalhar deste modo, mas um dos que, por meio de seus projetos, consagrou este procedimento dado ao número de planos que idealizou e realizou.

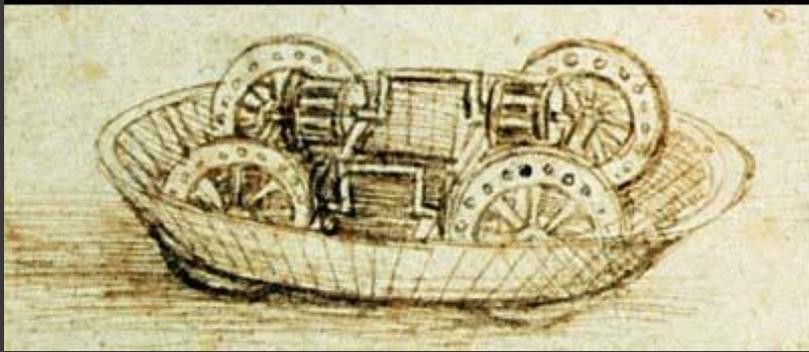
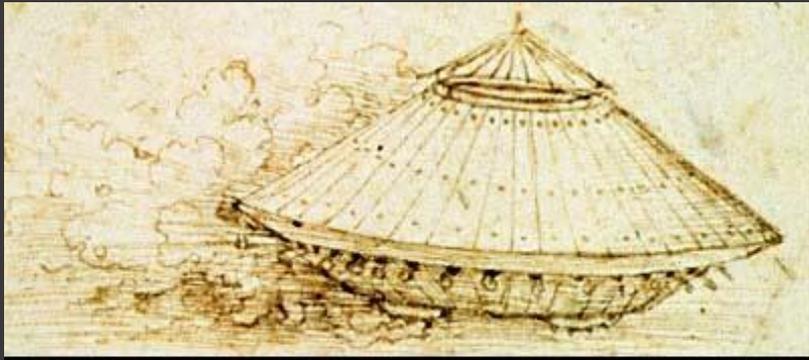
Nem todos os seus projetos foram executados no seu tempo mas, a maioria deles, foi preservada e eventualmente testada.



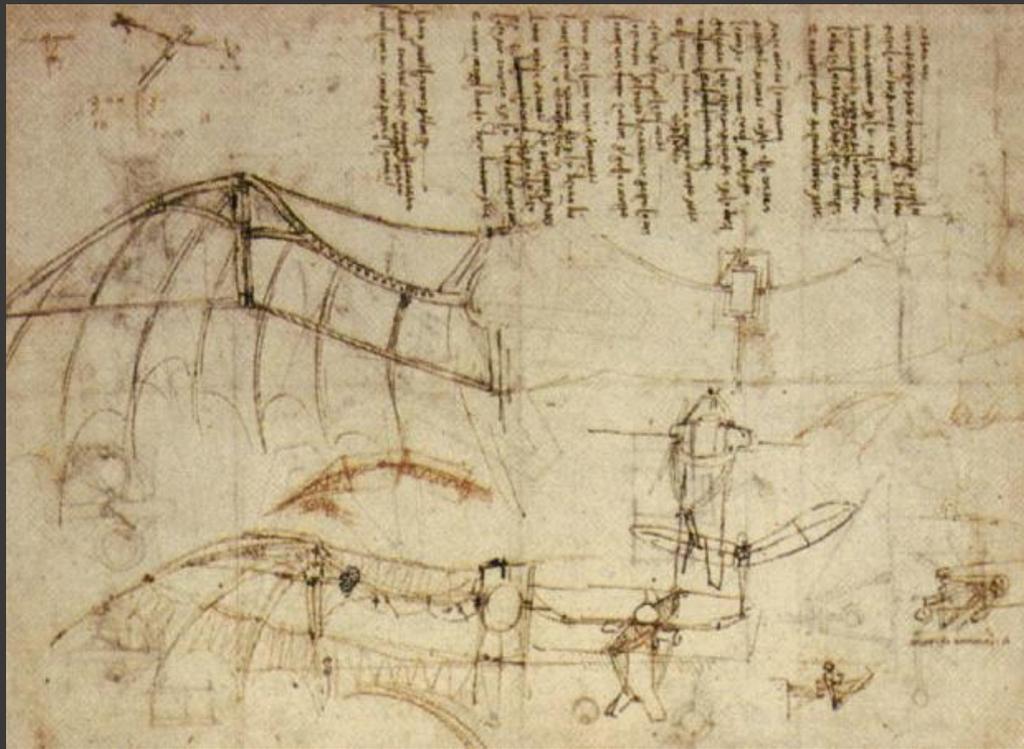
Rodas d'agua



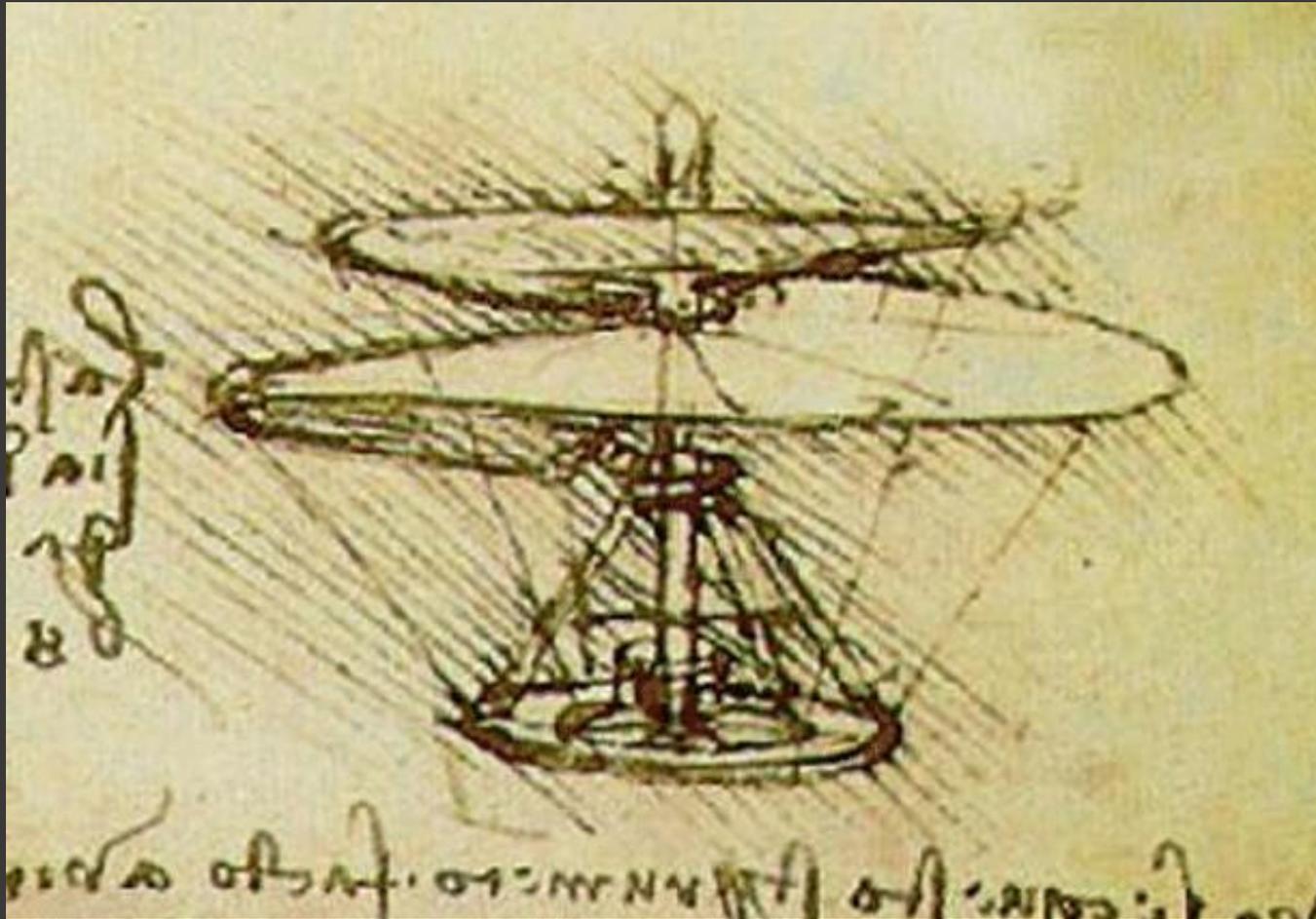
## Canhões



Carro de combate



## Máquinas de voar



# Helicóptero



Bicicleta

Entretanto para projetar era necessário prever, antecipar resultados e dar visibilidade a eles, já que explicações verbais nem sempre conseguiam dar uma ideia precisa do que se propunha. Por outro lado, sem projeto como prever custos, recursos, execução entre outros problemas. Assim, paralelamente aos estudos surgem sistemas de projeção de imagens.

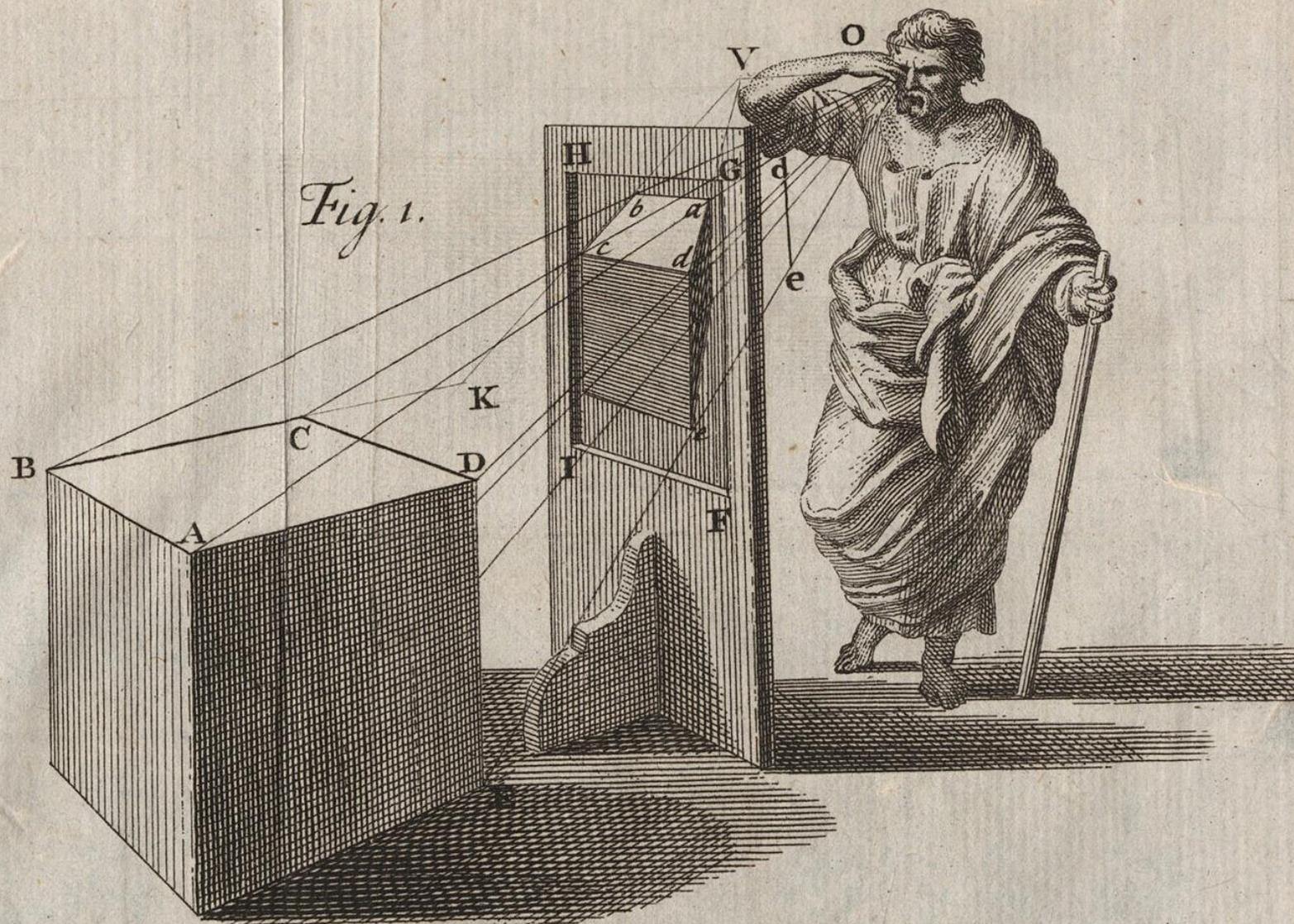
A Geometria Descritiva era necessária para aumentar a precisão tanto da visualidade quanto da execução dos projetos. Assim surgem aparelhos e máquinas “desenhantes”.

Projetar aparelhos e máquinas passou a ser uma das atividades para os artistas do Renascimento, assim surgiram os aparelhos”. O perspectógrafo foi um dos meios para facilitar o desenho.

Aparelhos desenvolvidos por artistas como Filippo Brunelleschi (1377-1446), e Albrecht Dürer (1471-1528), entre outros levou, mais tarde, ao surgimento das Câmaras Escuras.

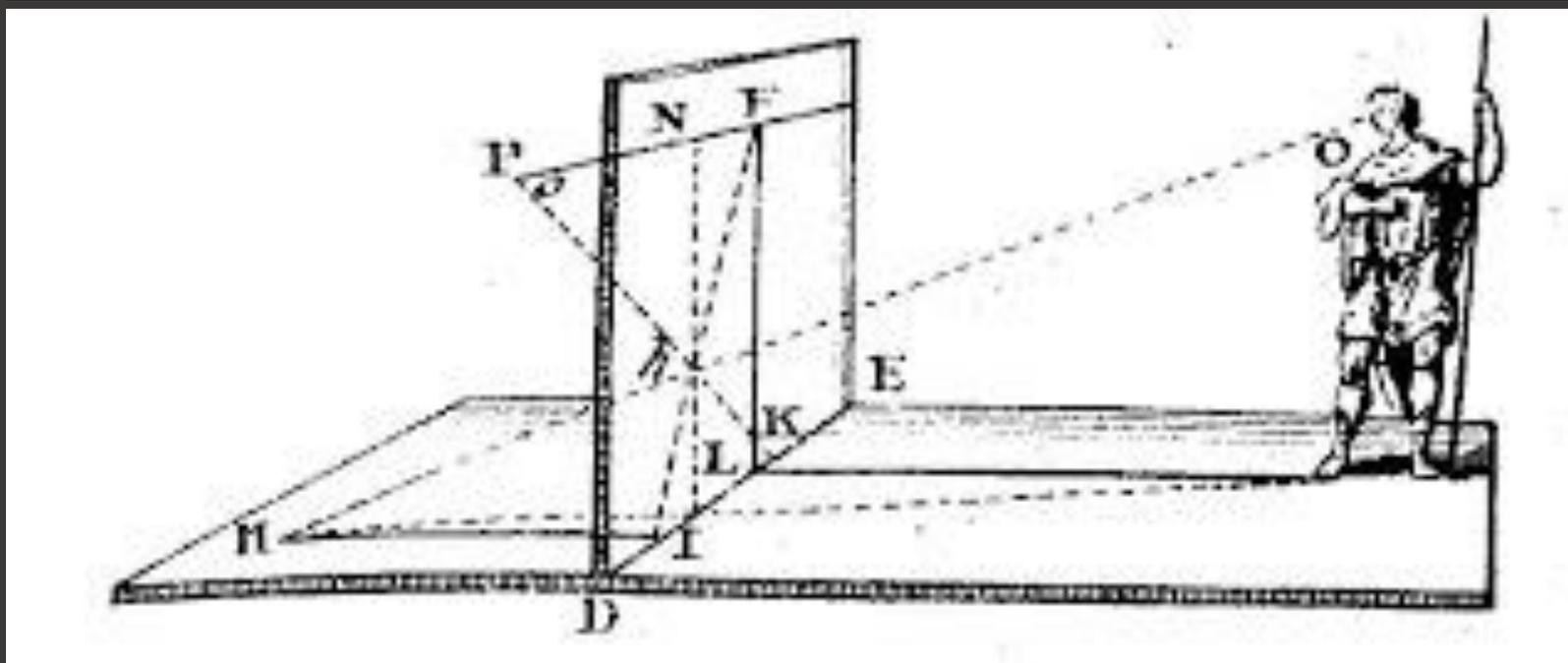
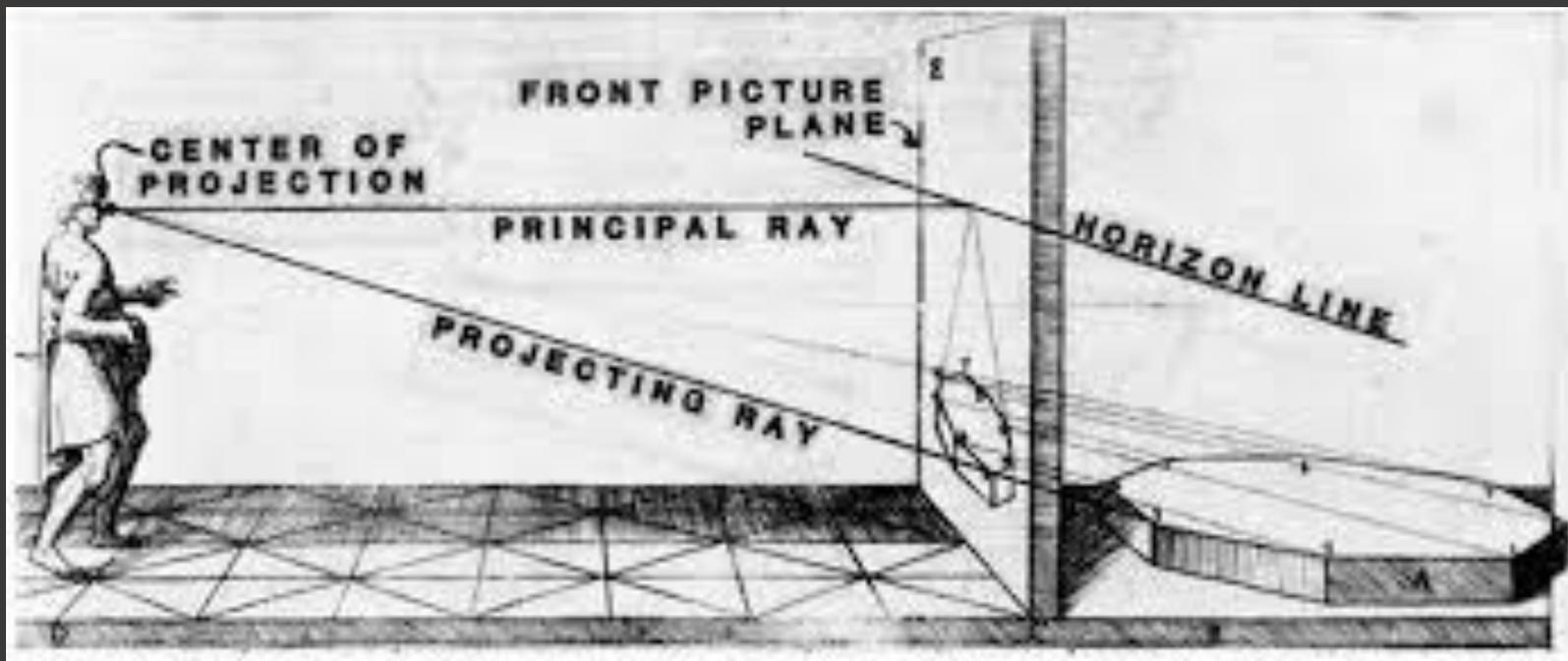
Dürer mostra, por meio de um aparelho desenhante, o processo de observação e construção da imagem com maior grau de precisão do que simplesmente observar.

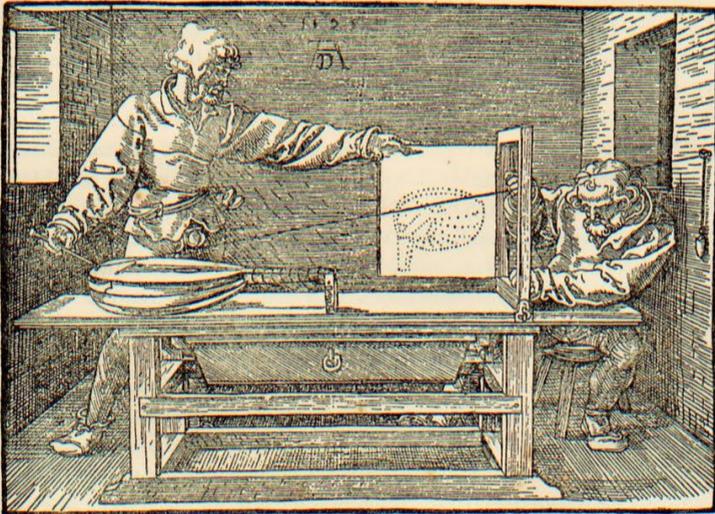




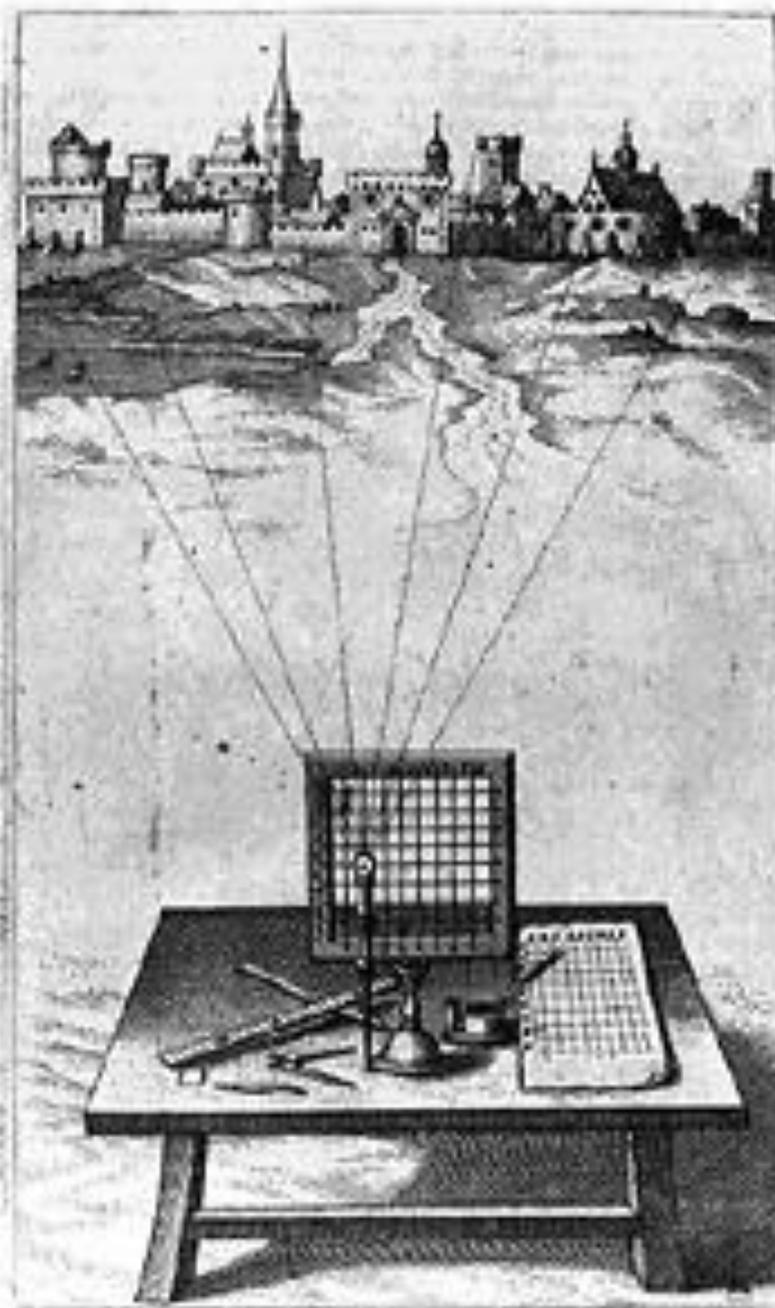
*Fig. 1.*

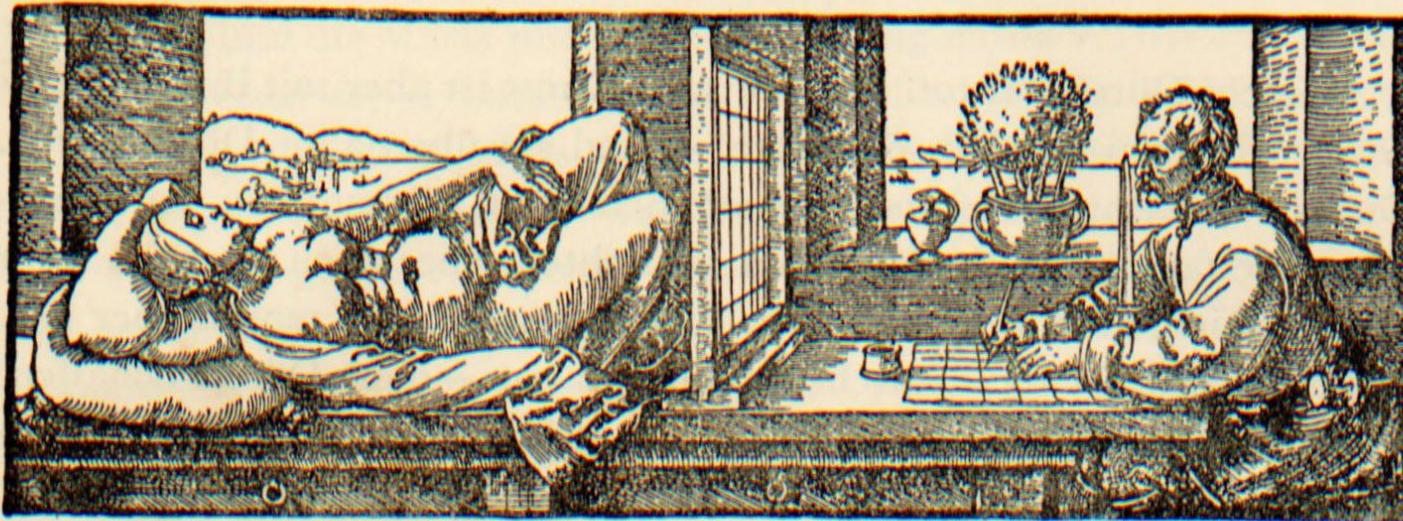
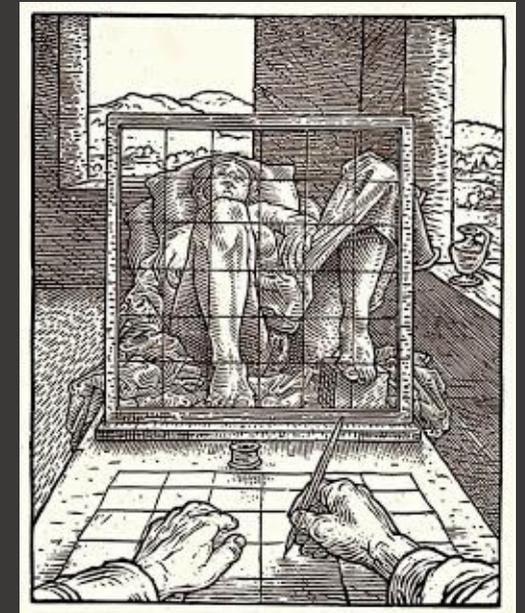
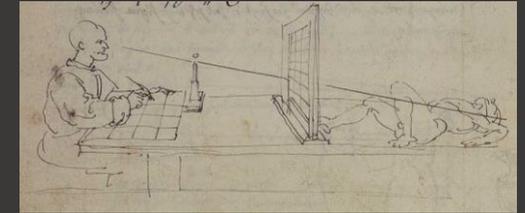
*Estudos  
geométricos  
de  
perspectiva.  
Leon  
Battista  
Alberti,  
1435.*





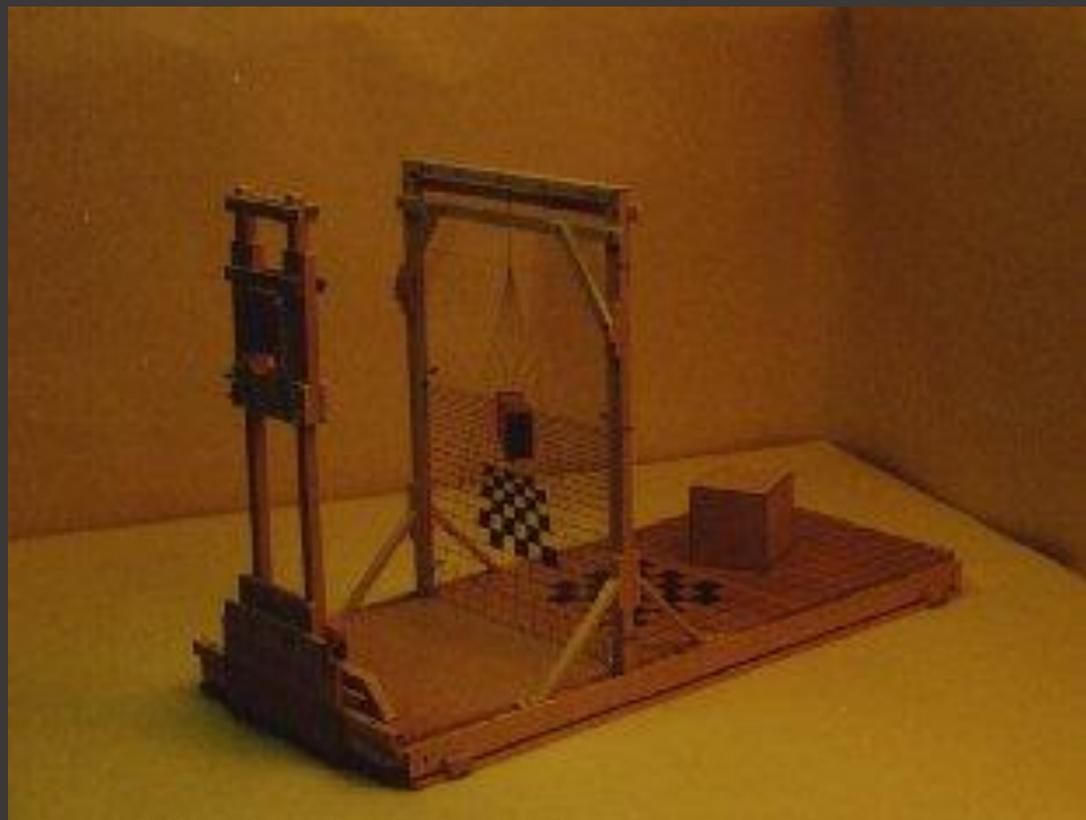
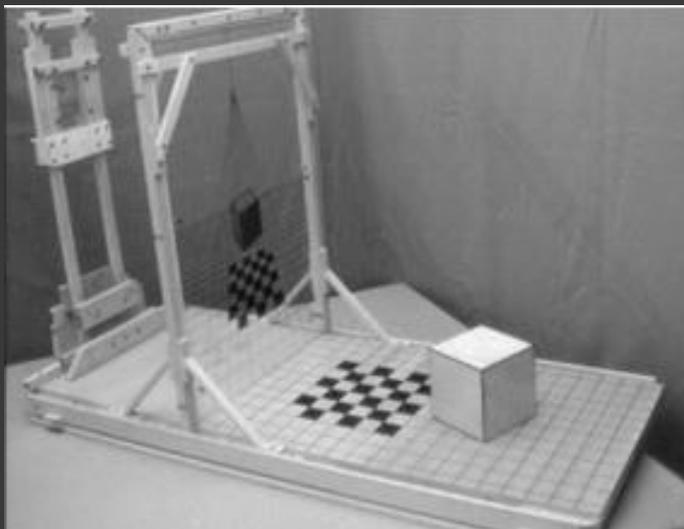
DER ZEICHNER DES SITZENDEN MANNES. — DER ZEICHNER DER LAUTE. Holzschnitte. 1525

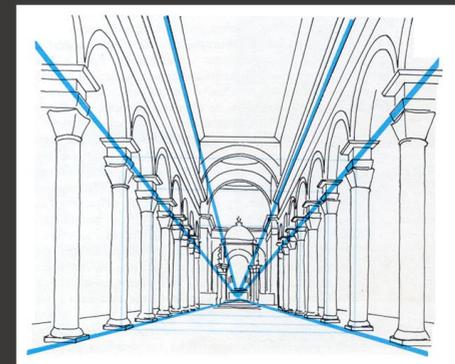
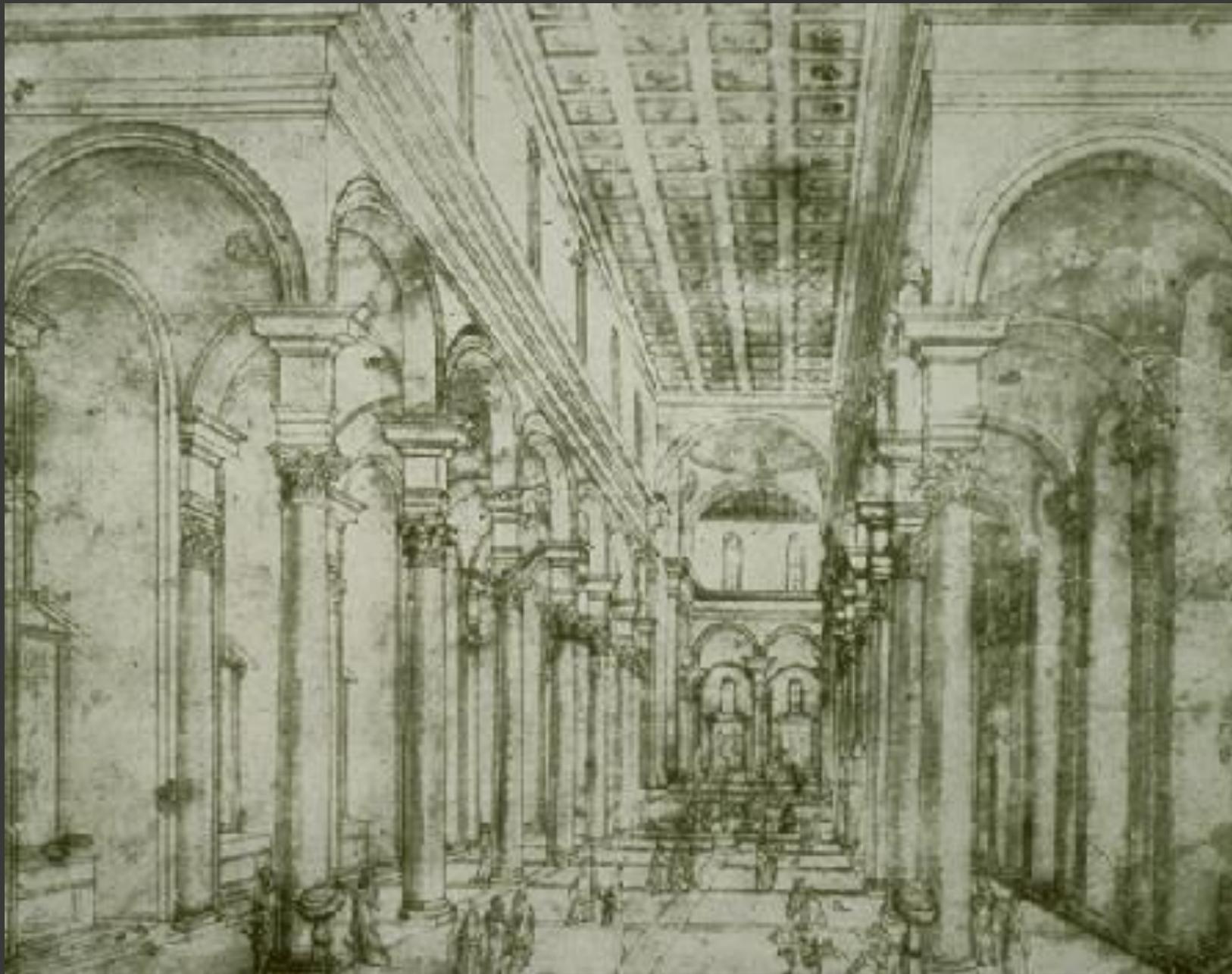




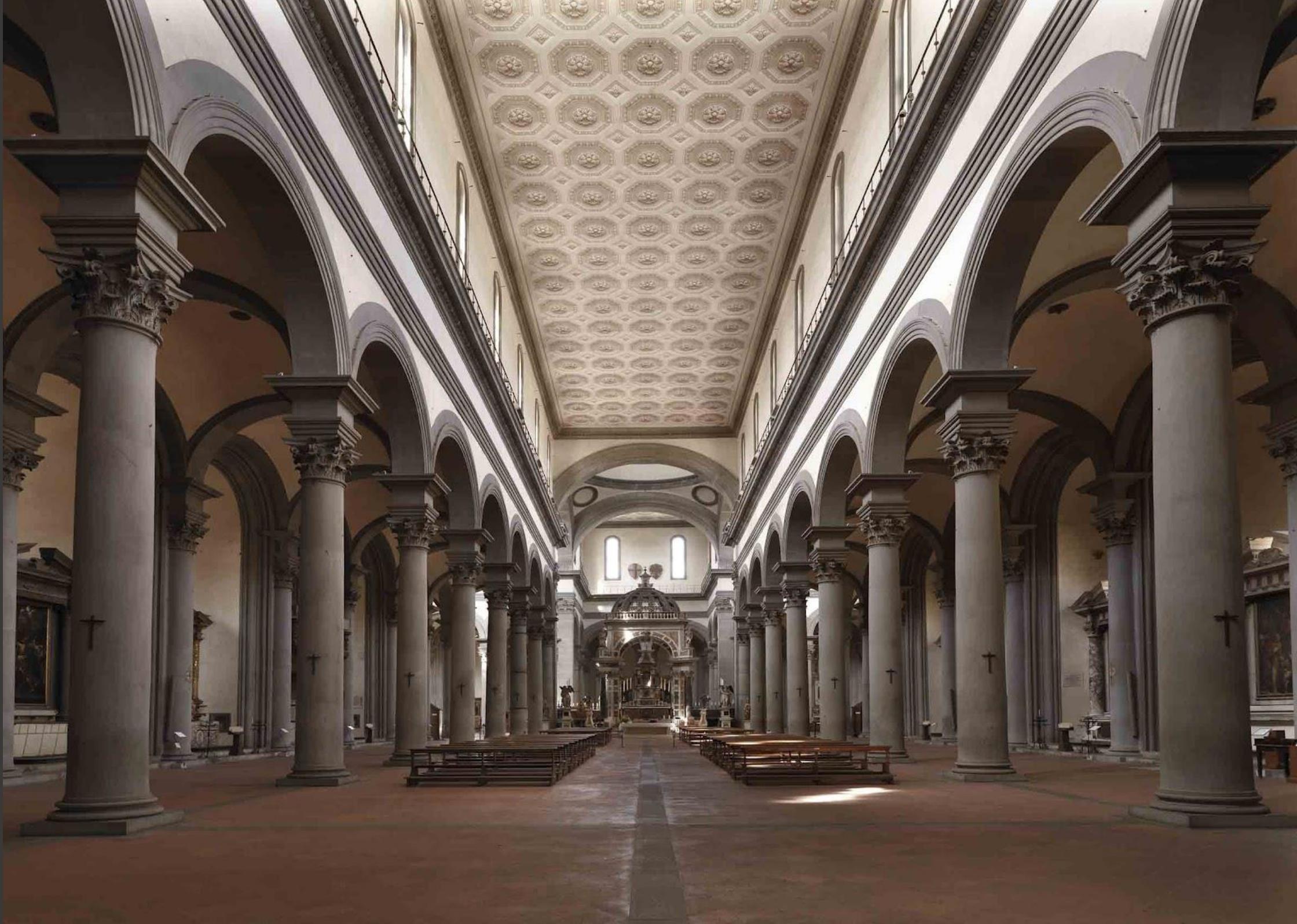
DER ZEICHNER DER KANNE. — DER ZEICHNER DES LIEGENDEN WEIBES. Holzschnitte. Um 1525

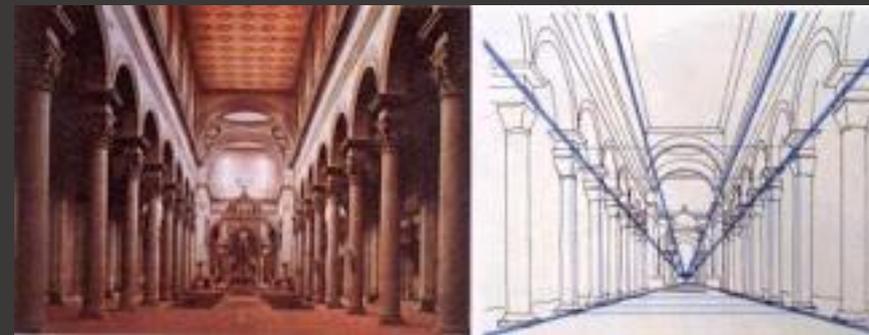






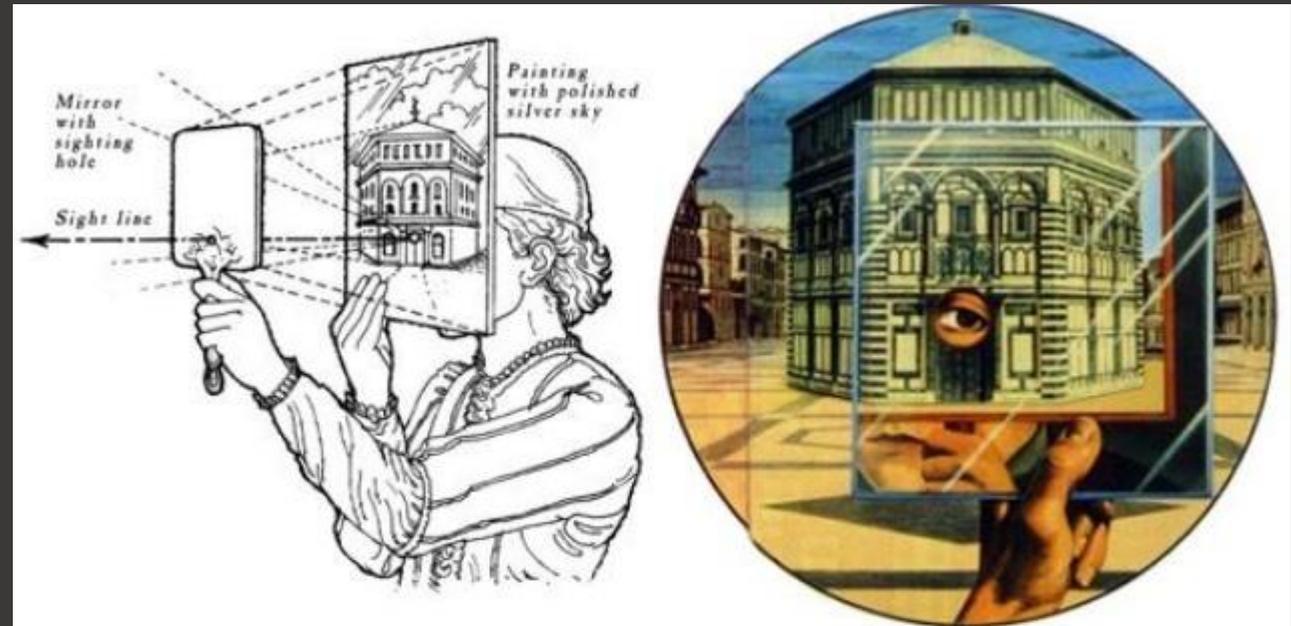
Estudo em perspectiva para igreja do Espírito Santo em Florença de Bruneléschi, 1428.



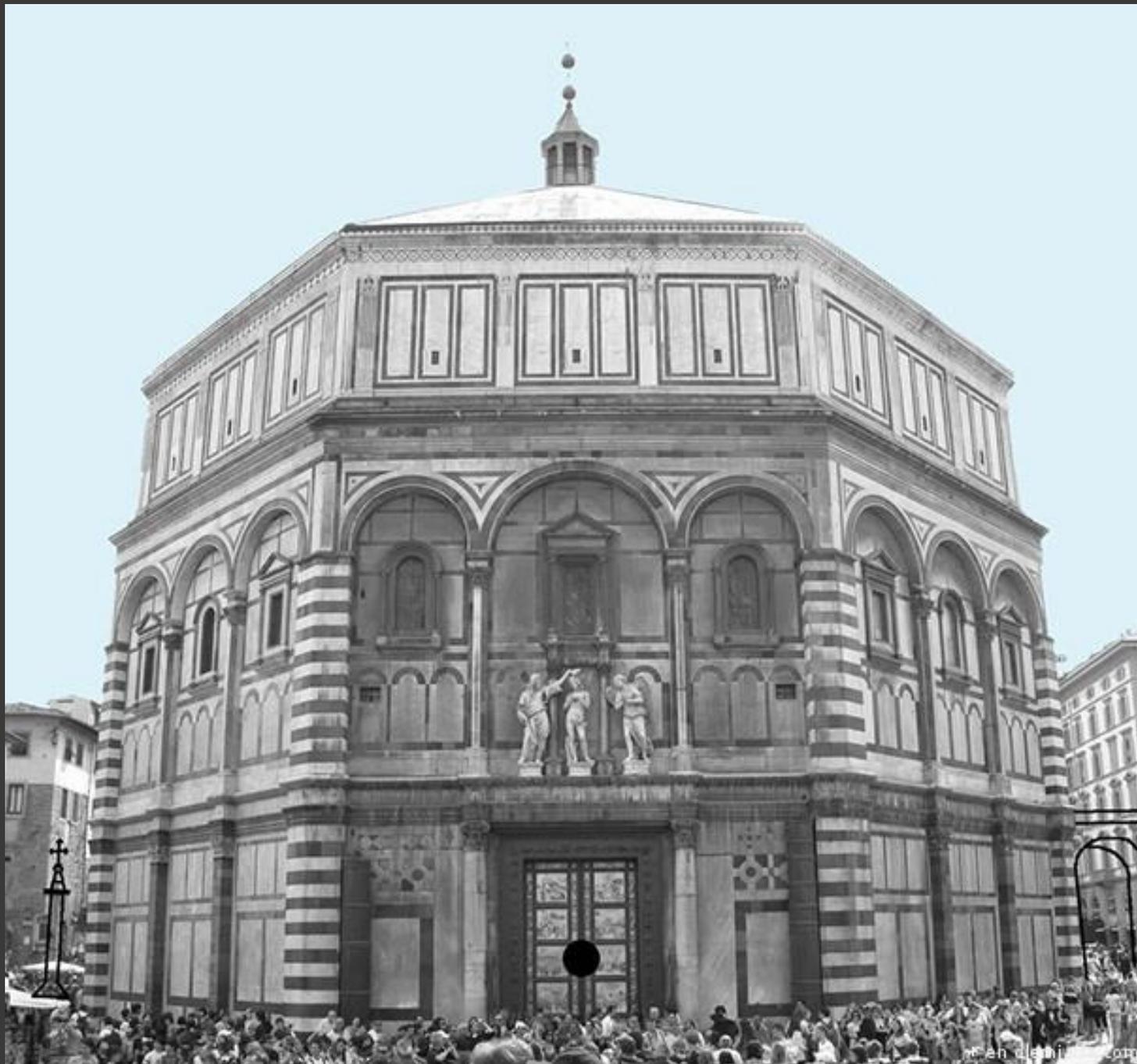


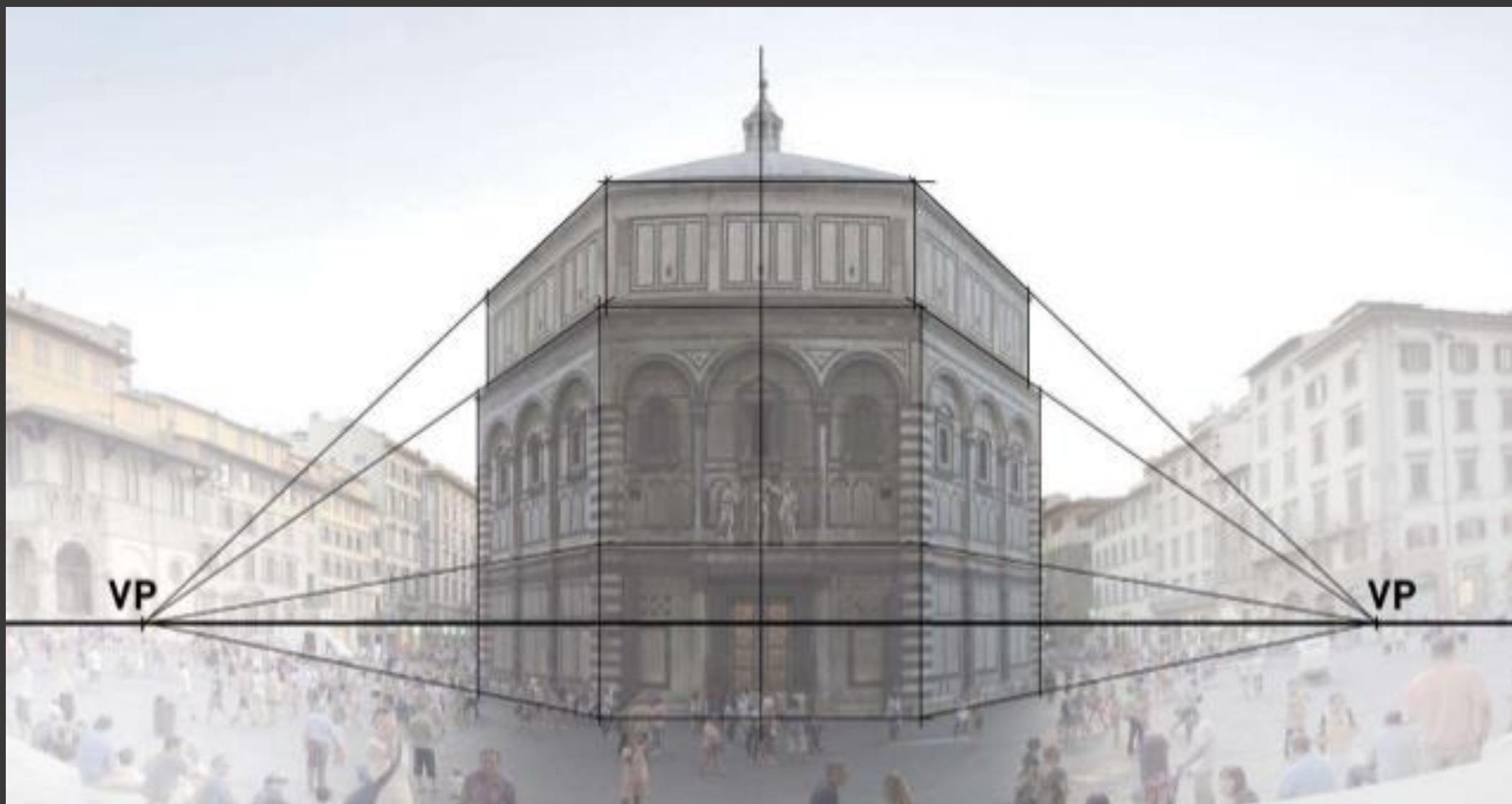
Igreja de São Lourenço, em  
Florença, Brunelleschi, 1419.

Estudos sobre o Batistério de S. João em Florença, estimularam Brunelleschi a desenvolver um sistema de projeção.

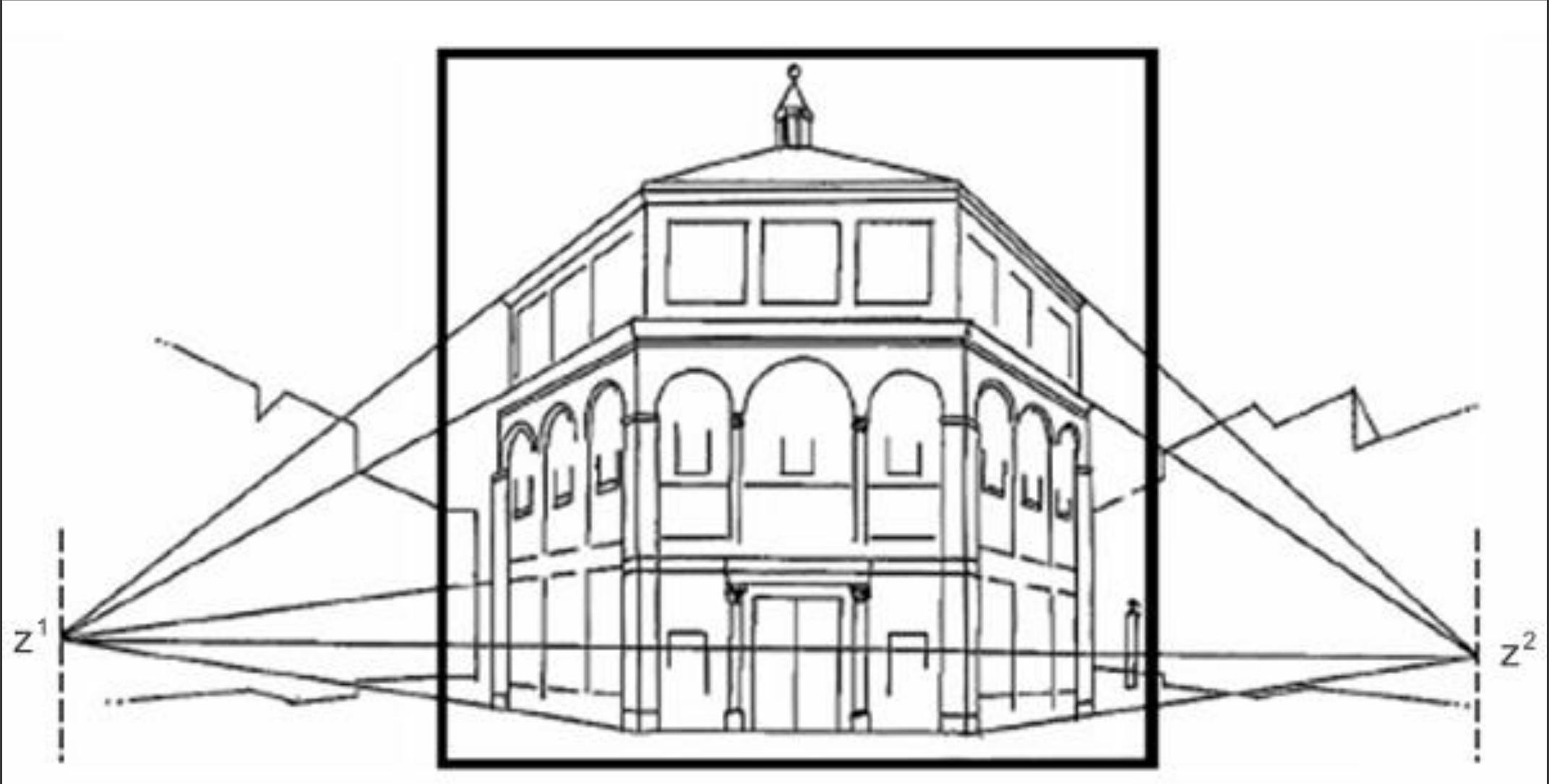


- Para representar los edificios en perspectiva, realizó una serie de estudios con la ayuda de instrumentos ópticos, como algún tipo de perspectógrafo.



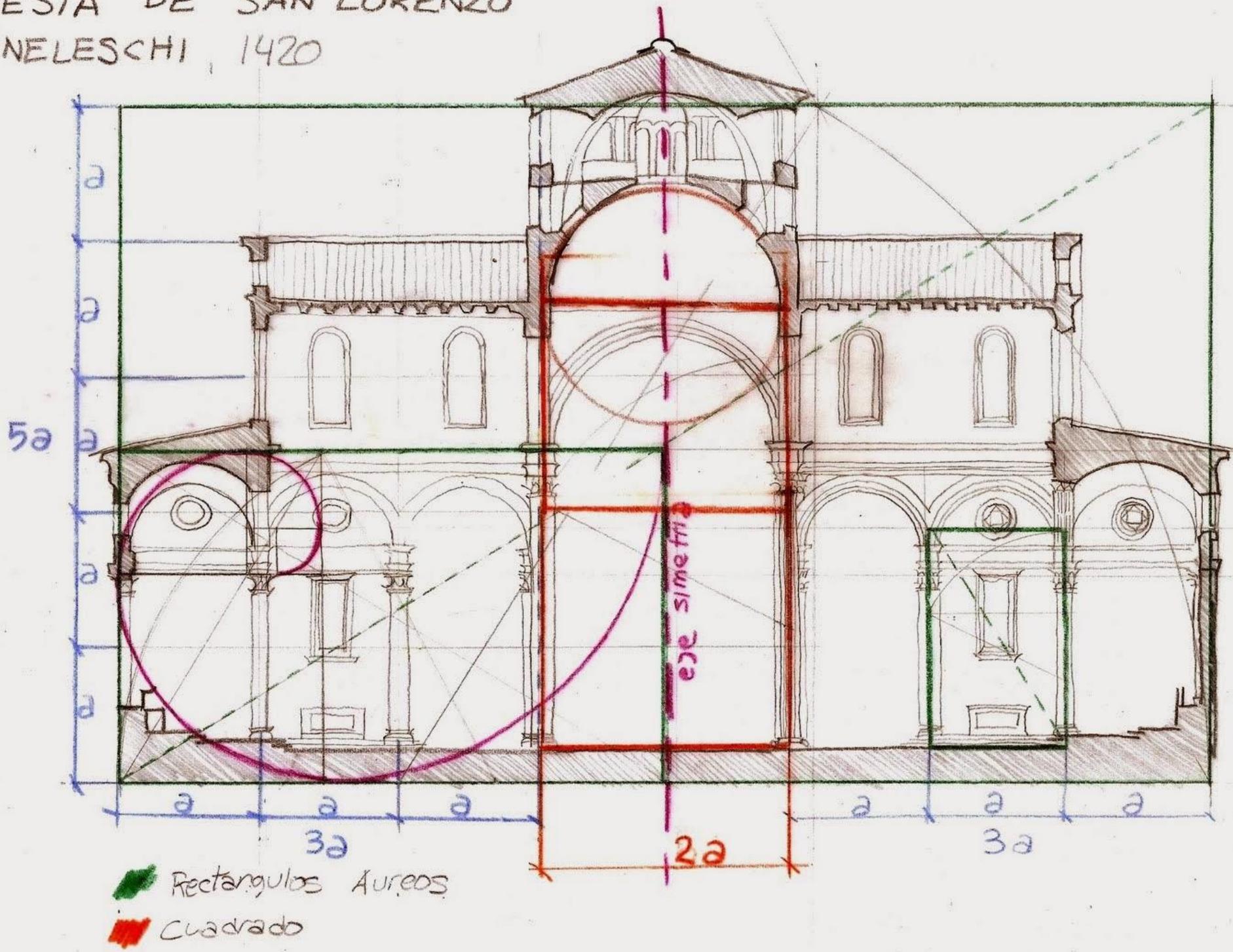


Batistério de Brunelleschi



Batistério de Florença,  
Brunelleschi.

IGLESIA DE SAN LORENZO  
BRUNELESCHI, 1420



A sistematização dos processos projetivos foi um grande passo para o desenvolvimento de sistemas industriais. Sem projetos a indústria não progride já que é uma atividade econômica de grande escala.

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

Este fenômeno econômico passou a ser chamado de Revolução Industrial.

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

No contexto da industrialização os artistas também são alijados de certos trabalhos que realizavam. Por exemplo, vários serviços gráficos eram realizados ou intermediados por eles como a confecção de gravuras para uso nos impressos, a criação de cartazes para a publicidade.

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

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

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

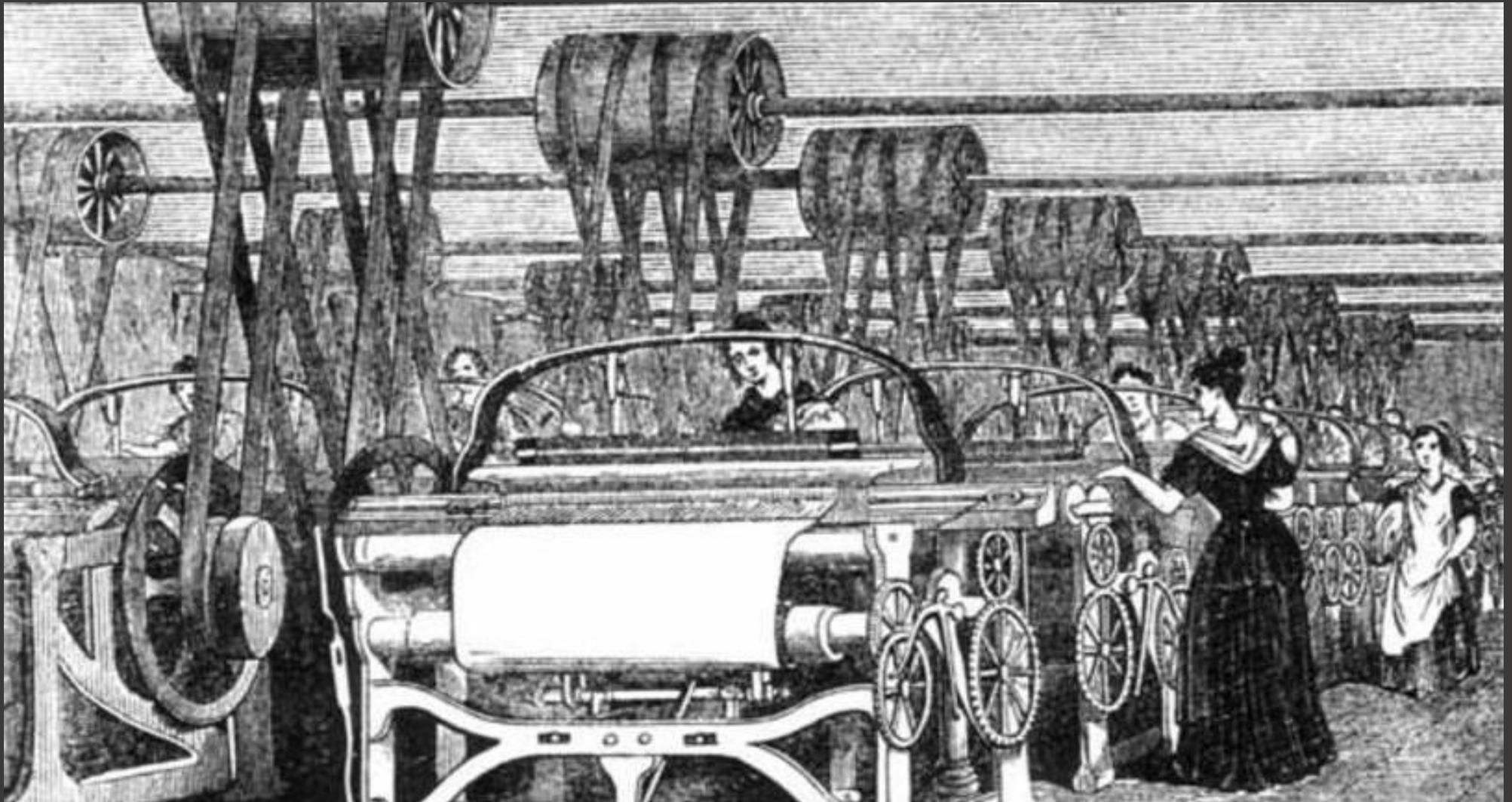
A Primeira etapa da Revolução Industrial Entre 1760 a 1860, limitada, primeiramente, à Inglaterra. Houve o aparecimento de indústrias de tecidos de algodão, com o uso do tear mecânico. Nessa época o aprimoramento das máquinas a vapor contribuiu para a continuação da Revolução.

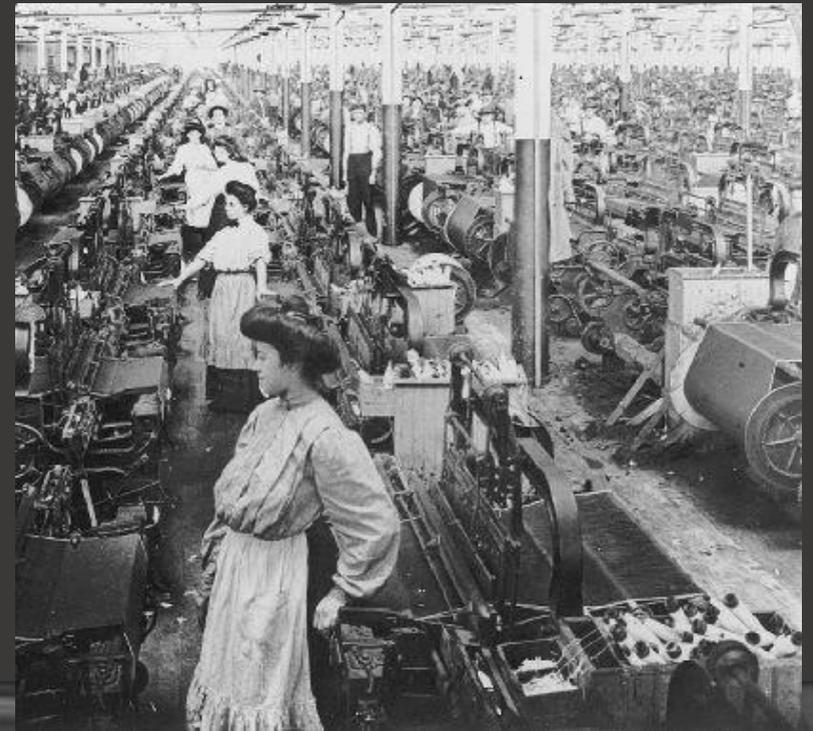
A Segunda Etapa da Revolução Industrial Ocorreu entre 1860 a 1900 e expande para países como Alemanha, França, Rússia e Itália. O emprego do aço, a utilização da energia elétrica e dos combustíveis derivados do petróleo, a invenção do motor a explosão, da locomotiva a vapor e o desenvolvimento de produtos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

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

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

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





A industrialização também se apropriou do trabalho feminino e infantil, a atividade industrial passou a mobilizar trabalhadores de ambos sexos e idades possibilitando o surgimento do Proletariado, ou seja, do trabalho da Prole familiar.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Em 1861, é fundada a Morris, Marshall, Faulkner & Co., uma empresa especializada em produzir mobiliário, decoração, forrações, vidros, pratarias, tapeçarias entre outros produtos seguindo as diretrizes de Morris.

Em 1871, cria a Guilda de S. Jorge com o fim de associar o ensino de Arte aos produtores artesanais.

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



# ARTS & CRAFTS

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

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



Willian Morris, A bela Isolda, 1858.



Willian Morris, Adoração do santo Graal , 1890.



Willian Morris, Azulejo, 1876.



Willian Morris, Tapeçaria, 1879.



William Morris, 1875





Willian Morris, 1883.





Morris

THE SUSSEX RUSH-SEATED CHAIRS

MORRIS AND COMPANY

449 OXFORD STREET, LONDON, W.



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



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



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



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



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

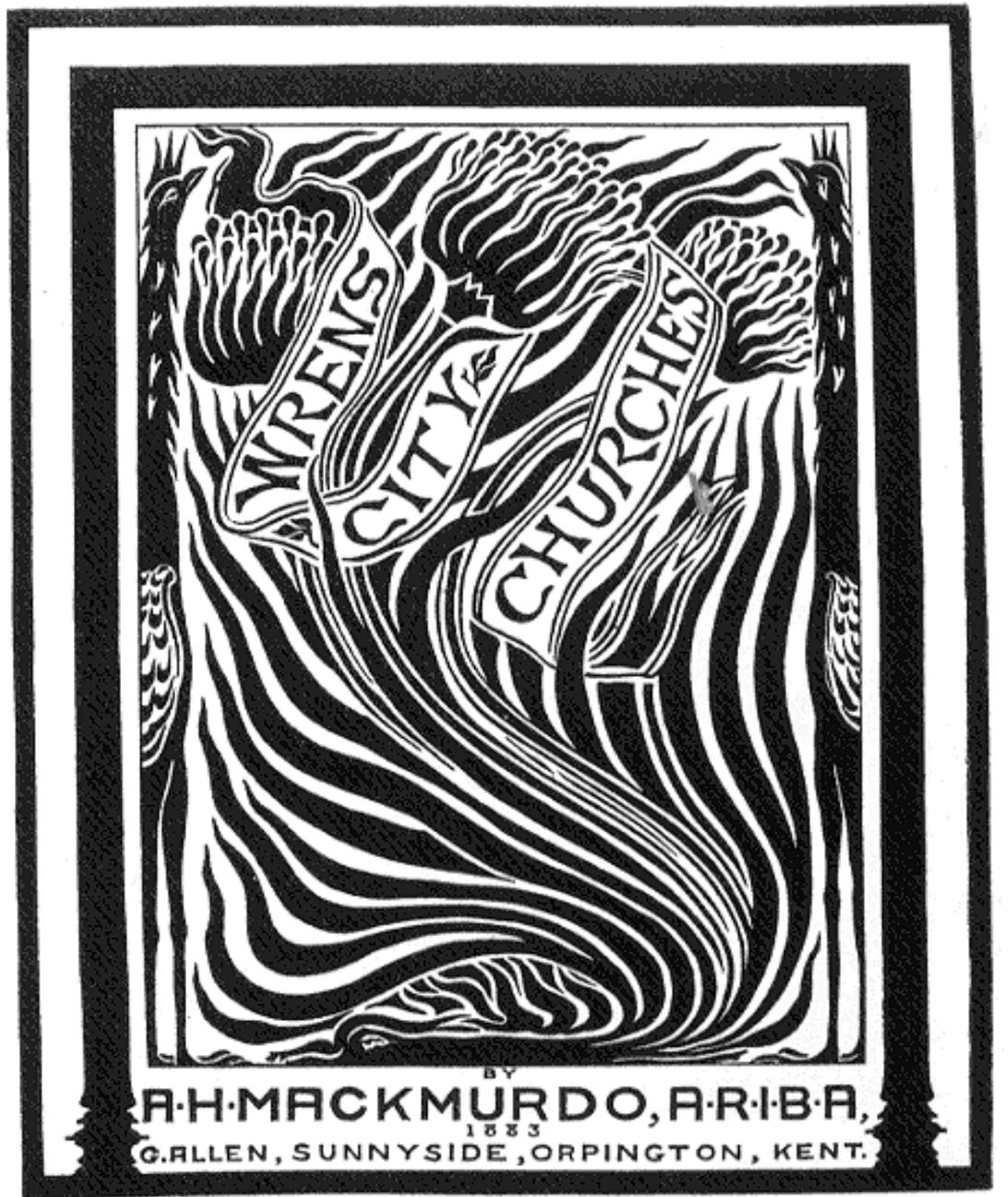


SUSSEX SETTEE, 4 FT. 6 IN. LONG.  
IN BLACK, 35/6.



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





Arthur Heygate Mackmurdo



Arthur Heygate Mackmurdo



Willian Richard Lethaby



Willian Richard Lethaby



Willian Richard Lethaby



Willian Richard  
Lethaby



Walter Crane , 1872



Walter Crane , O príncipe sapo e outras histórias 1872



Walter Crane , O príncipe sapo e outras histórias 1872



DESIGNED BY WALTER CRANE.



Walter Crane .



Charles Robert Ashbee.



Charles F.  
Annesley Voysey



Charles F.  
Annesley Voysey



Charles F. Annesley Voysey



Charles F. Annesley Voysey

# ***ART NOUVEAU***

Na esteira da busca por um novo estilo, um novo modo de enfrentar a industrialização sem perder a identidade.

O termo tem origem na galeria parisiense L'Art Nouveau, aberta em 1895 pelo comerciante de arte e colecionador Siegfried Bing.

A fonte de inspiração dos artistas é a natureza, as linhas sinuosas e assimétricas das flores e animais. O movimento da linha assume o primeiro plano dos trabalhos, ditando os contornos das formas e o sentido da construção. Os arabescos e as curvas, complementados pelos tons frios, invadem as ilustrações, o mundo da moda, as fachadas, os interiores e a indústria.

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

Projetos de mobiliário, utensílios, objetos de decoração e mesmo os projetos arquitetônicos são inspirados em motivos vegetais e naturais.

O caráter ornamental é o principal elemento deste estilo. Não há um projeto conceitual ou uma poética completa, mas a principal referência é a própria estilização.

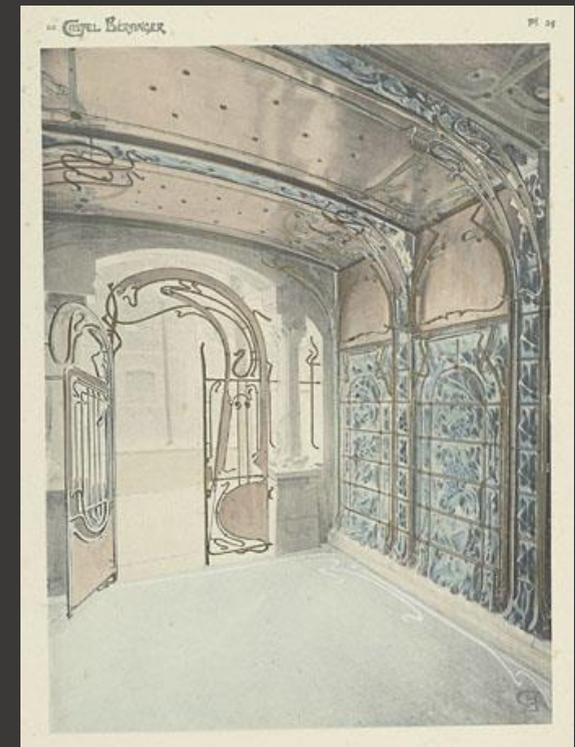
Vários nomes participaram deste movimento, artistas, arquitetos, desenhistas, gravadores. Entre eles: Hector Guimard (1867-1942), Emile Gallé (1846-1904), Victor Horta (1861-1947), Gustav Klimt (1862-1918), Charles Rennie Mackintosh (1868-1928), Alfonse Mucha (1860-1939), René Lalique (1860-1945), Antoni Gaudí (1852-1926) e Louis Comfort Tiffany (1848-1933).



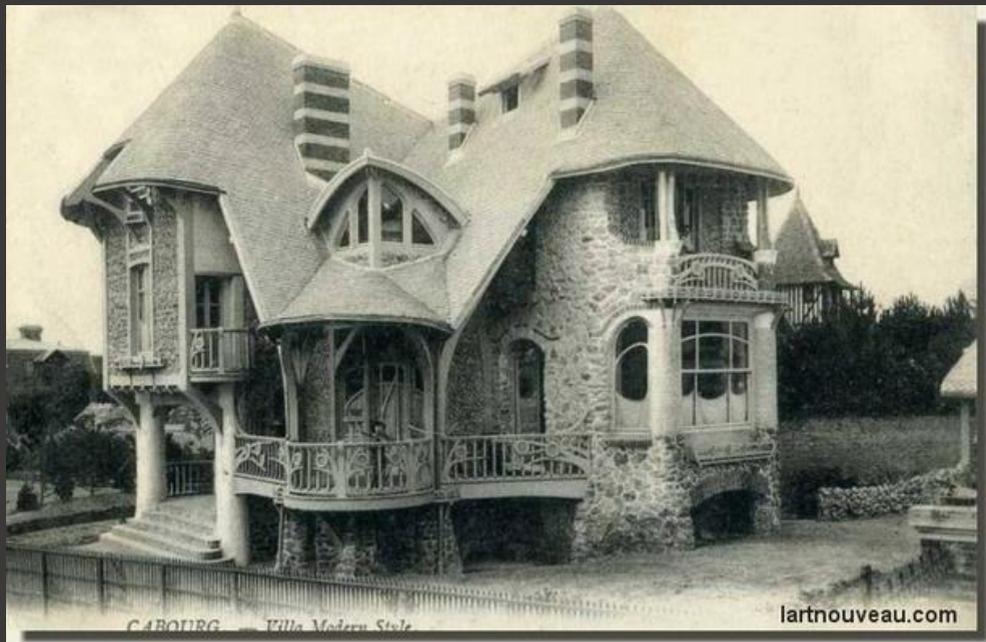
Hector Guimard, Arquitecto.



Hector Guimard

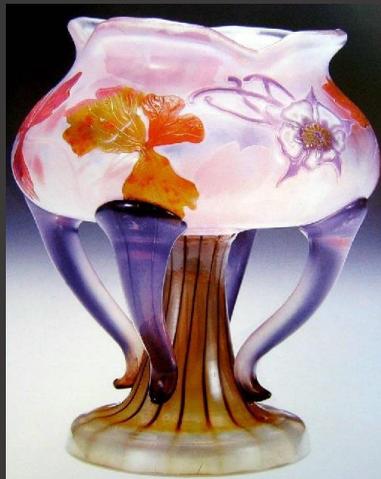


# Hector Guimard



# Hector Guimard

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Emile Gallé, Vitralista.



Victor Horta, Arquiteto.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



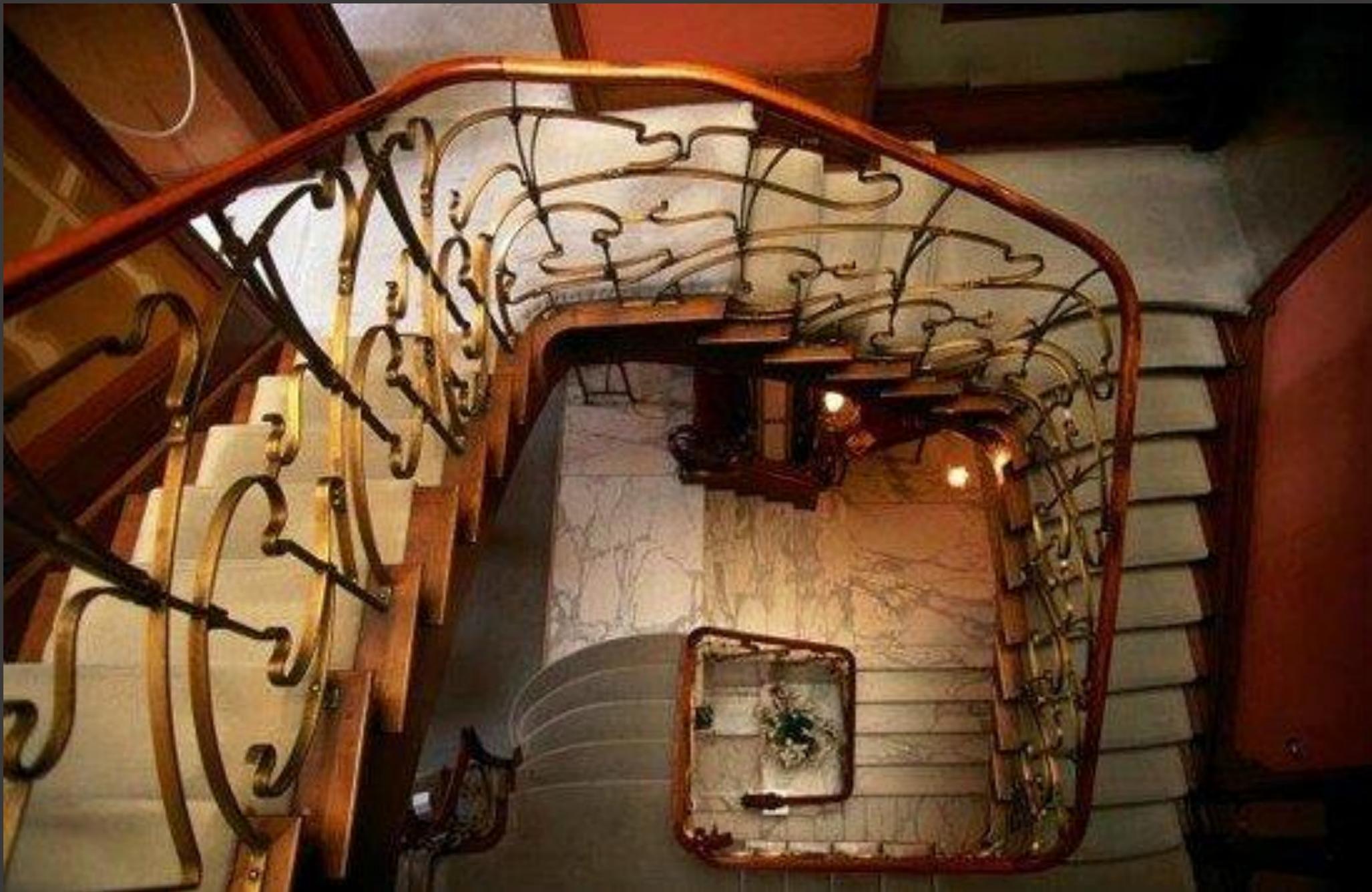
## Victor Horta, Arquitecto.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



## Victor Horta, Arquiteto.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



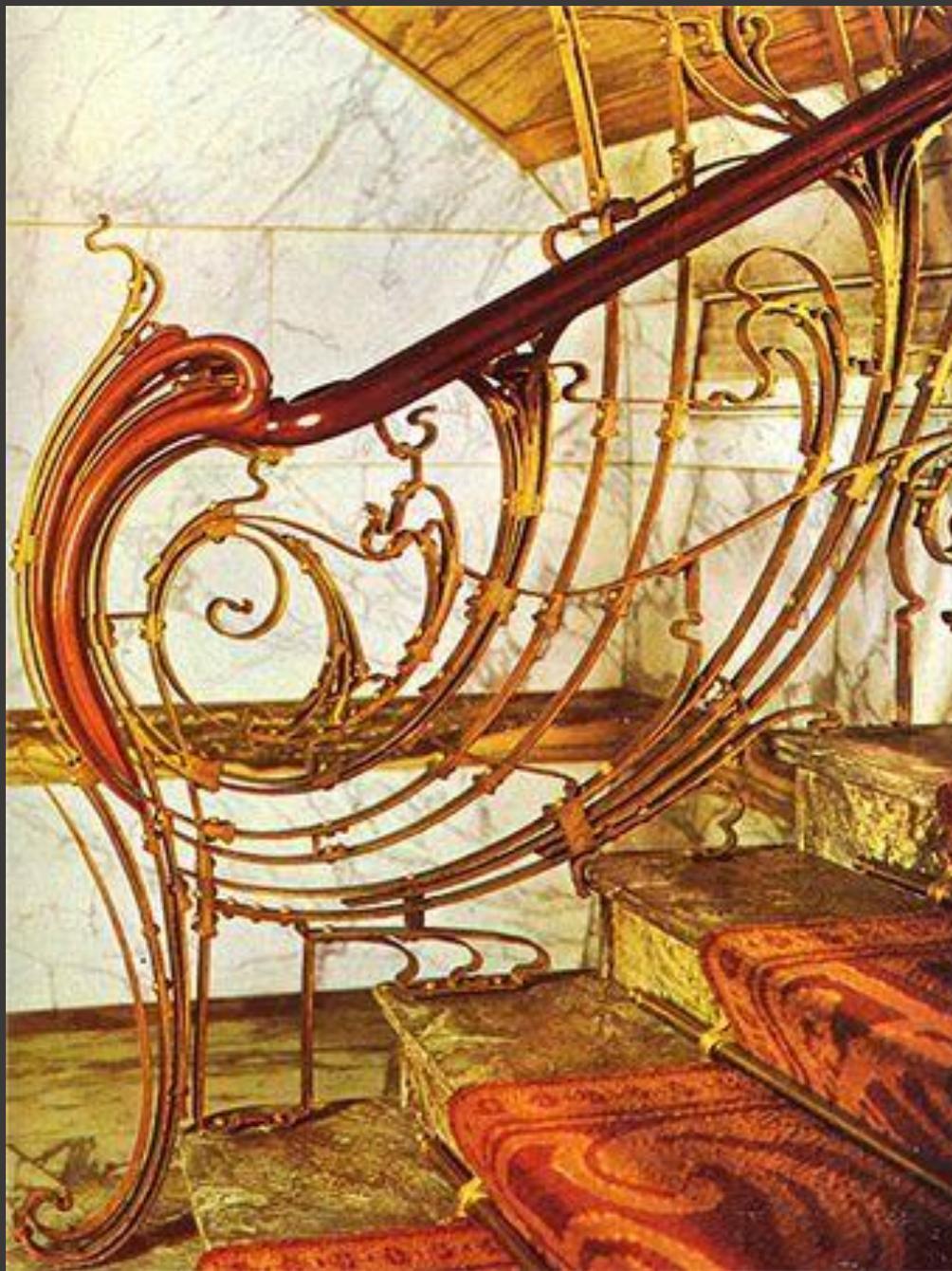
Victor Horta, Arquiteto.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



## Victor Horta, Arquiteto.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



## Victor Horta, Arquiteto.

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

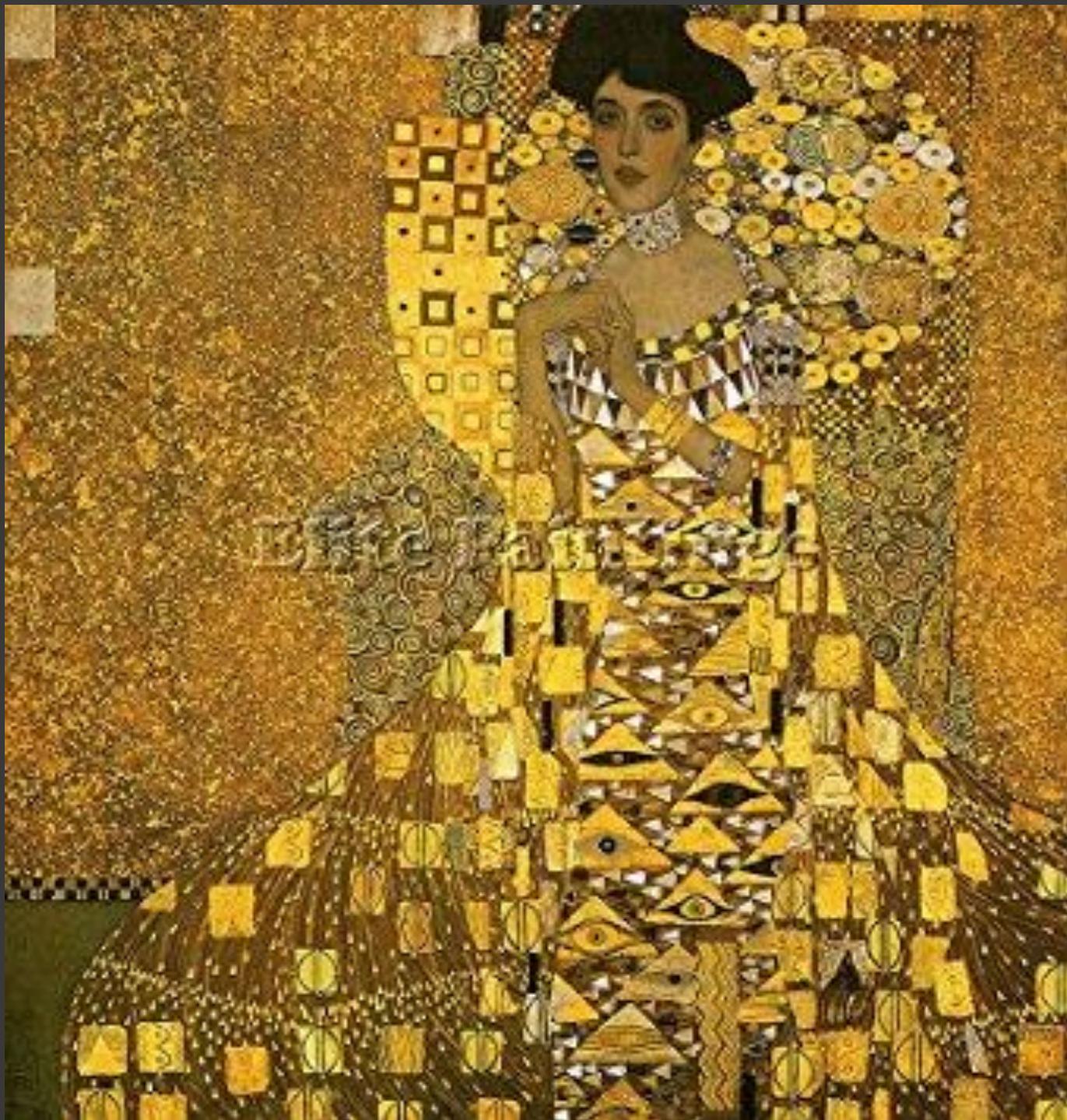


Gustav Klimt, Danae,

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Gustav Klimt, O beijo, 1907



Gustav Klimt, Adele Block Bauer, 1907.



Gustav Klint, Judith Klint, 1901



Gustav Klint,

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Gustav Klimt, serpentes, 1904.



## Charles Rennie Mackintosh

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



## Charles Rennie Mackintosh

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



## Charles Rennie Mackintosh

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



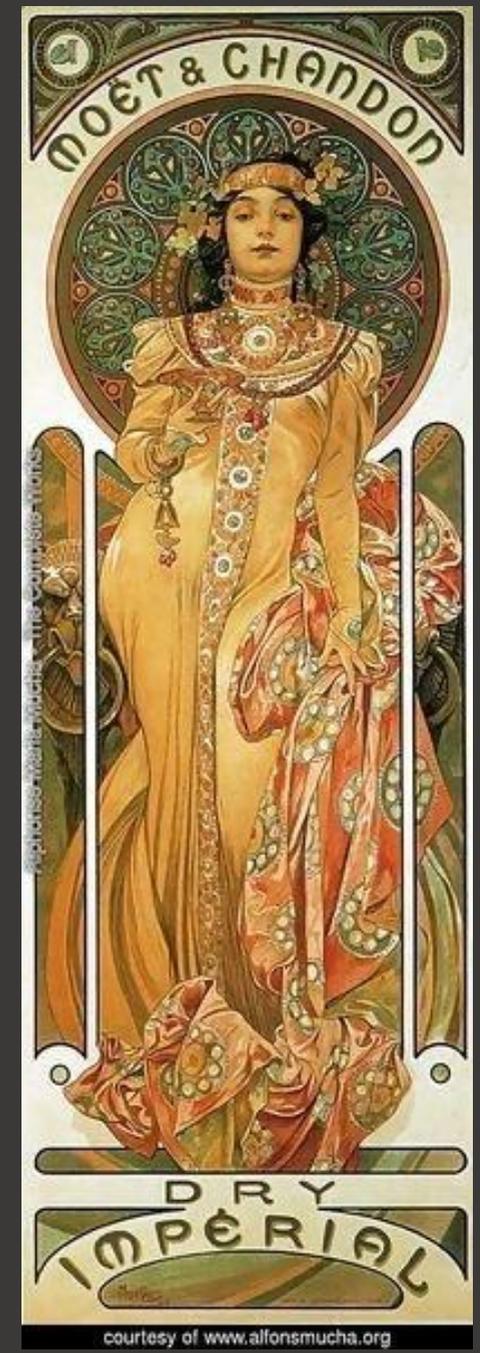
# Charles Rennie Mackintosh

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



# Charles Rennie Mackintosh

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS

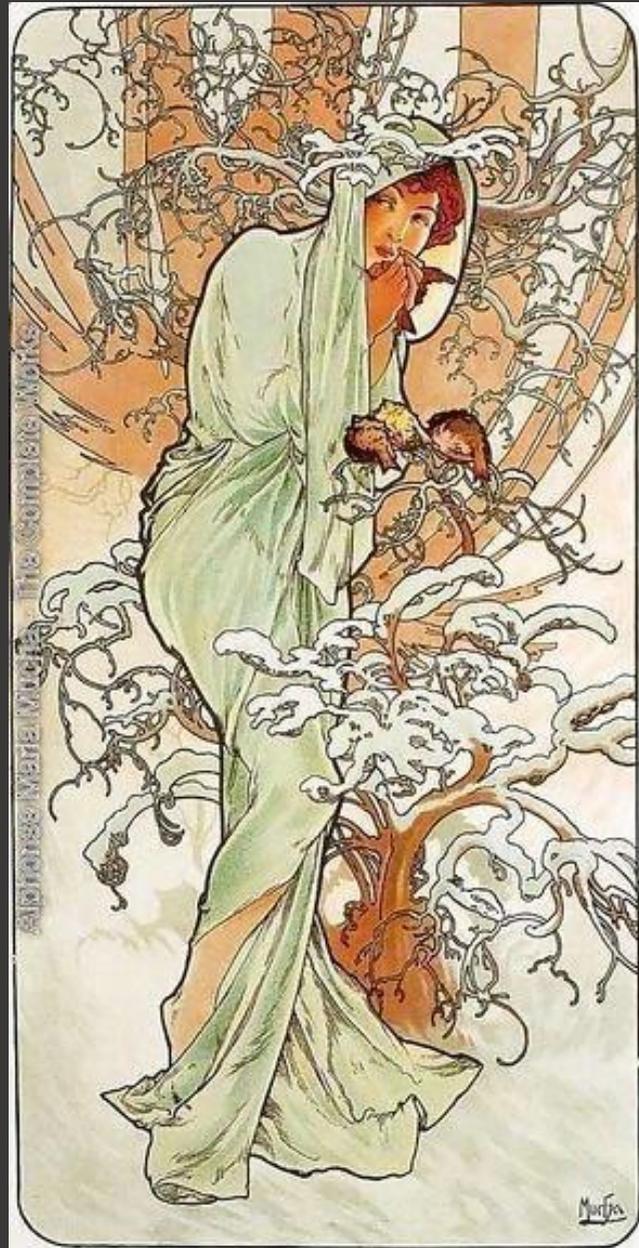


## Alphonse Mucha



CLAIR DE LUNE

courtesy of [www.alfonsmucha.org](http://www.alfonsmucha.org)



courtesy of [www.alfonsmucha.org](http://www.alfonsmucha.org)



courtesy of [www.alfonsmucha.org](http://www.alfonsmucha.org)

## Alphonse Mucha



## René Lalique, Vidreiro e joalheiro

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



René Lalique, Vidreiro e joalheiro



René Lalique, Vidreiro e joalheiro



René Lalique, Vidreiro e Joalheiro



Antoni GAudi



Antoni GAudi



Antoni GAudi



Antoni GAudi



Antoni Gaudí



# Antoni Gaudi

CAMARGO, Isaac A. Prof. Dr. Curso de Artes Visuais - UFMS



Antoni Gaudi



Antoni Gaudi



Antoni Gaudí



Antoni  
Gaudi



## Antoni Gaudi



Louis Comfort Tiffany



Louis Comfort Tiffany



Louis Comfort Tiffany



Louis Comfort Tiffany



Louis Comfort Tiffany

O estilo Art Nouveau, antes chamado na França de Style Moderne, internacionalizou-se: na Itália foi chamado de Liberty ou Floreale, Jovem ou Modernista na Espanha, Arte Nova em Portugal, na Alemanha de Jugendstil, Nieuwe Kunst na Holanda, модерн – novo- na Rússia.

## *Alguns nomes deste estilo*

### **ARQUITETURA**

Hector Guimard

**Antoni Gaudí,**

**Charles Rennie**

**Mackintosh,**

**August Endell,**

**Gaetano Moretti.**

### **MOBILIÁRIO, DECORAÇÃO**

Emile Gallé,

Louis Tiffany,

Samuel Bing,

Victor Horta,

Henry van der Veld,

Pierre Roche.

### **ARTE VISUAL E GRÁFICAS**

A. Beardsley,

Luigi Loir,

Gustav Klint,

Alphonse Mucha,

Jean Toorop,

Hermann Obrist,

Ferdinand Hodler,

Frans von Stuck.

***BAUHAUS***

O movimento Arts and Crafts, de Morris, deflagrado na Inglaterra nos fins do século XIX, estimulou também a Alemanha a buscar um novo modelo de indústria. O movimento **Deutscher Werkbund**, associação criada por arquitetos, artistas e empresários alemães, propõem uma união da Arte e a Indústria com o fim de implementar o desenvolvimento industrial.

A **Escola Bauhaus**, foi fundada para atender a este interesse, tornando-se a primeira escola de desenho industrial moderno. Criada em 1919 e fechada em 1933, pelo regime nazista.

Ao contrário do movimento Inglês, Arts And Crafts, a proposta Alemã não se recusou a criar uma interação entre os artesãos e a indústria, assim nasce o Design Moderno.

Entretanto o histórico da Bauhaus é anterior à proposta da **Deutscher Werkbund**. Em fins do século XIX, a imperatriz Augusta, havia fundado, em 1871, um Museu de Artes Plásticas onde diversos produtos artesanais foram reunidos com fins didáticos.

Em seguida, nos anos 1890, foram incorporadas oficinas industriais nas escolas de artes e ofícios alemãs e contratados professores de arte para dirigí-las. Com base na qualificação da mão de obra, gradativamente, a Alemanha passa a substituir a liderança da Inglaterra na produção industrial europeia.

A liderança alemã proporcionou, inclusive, a fundação de uma associação de artes e ofícios, a Deutsche Werkbund, DWB, em 1907. Esta associação vem a ser a mais importante associação de arte anterior a primeira guerra mundial. Tais conquistas fazem com que haja uma integração entre a DWK e a associação das indústrias alemãs no intuito de promover ações conjuntas visando a melhoria de produtos de suas indústrias.

O crescimento da Alemanha como força industrial e comercial não tarda a mobilizar a atenção do resto da Europa, em especial, da Inglaterra. Os conflitos políticos desencadeados em toda a Europa culminam no assassinato de Francisco Fernando, herdeiro do trono da Áustria, em 28 de julho de 1914, iniciando o primeiro conflito bélico mundial na qual a Alemanha é instada a participar.

A primeira guerra termina em novembro de 1918 e o tratado que a encerra, o de Versalhes, é editado em 28 de junho de 1919. Ao final da guerra a Alemanha estava empobrecida e precisava recuperar, além de sua produção, sua auto-estima.

Uma das opções acaba sendo investir novamente na formação de mão de obra qualificada e capaz de enfrentar os desafios impostos pelos novos tempos.

Walter Gropius, 1833-1969, arquiteto de formação e pedagogo por opção, já vinha tendo, desde 1915, envolvimento com os projetos pedagógicos das escolas de artes e ofícios.

Em 1917 encaminha à república de Weimar um projeto para a orientação da escola de artes e ofícios e, em 1919 é empossado diretor desta e da escola de arte.



O histórico da Bauhaus constitui-se da Bauhaus de Weimar, em 1919, depois vai para Dessau, em 1929, e fecha suas portas definitivamente em 1933, com ascensão nazista.

A base do projeto de Gropius era a união entre as escolas de arte e a de ofícios, pois a questão da arte devia levar em conta a questão do artesanato, da arte e, ainda, os processos de reprodução industrial.

Neste sentido a Escola Bauhaus atende aos apelos de uma nova metodologia/pedagogia para o ensino no contexto da Arte Moderna.

A unificação das duas escolas é realizada sob o nome de BAU HAUS, ou seja Bau=estrutura, forma e Haus=casa.

Ele pretendia uma formação que chamava de “arquiteto da forma”. Ou seja, pessoas capazes de projetar e executar bens artísticos, utilitários e funcionais.

As idéias que passam a orientar o ensino são as modernas acrescentando a elas o espírito de integração da arte e das pessoas.

A integração entre arte, forma e função é uma das diretrizes mais importantes da escola e o elemento integrador é o artesanato.

Como também, a integração de todas as modalidades de expressão, como arquitetura, pintura, escultura e os demais meios, é uma das metas mais importantes desta escola.

A experimentação e a criatividade eram molas propulsoras de toda a criação. Aqui a conexão com a Modernidade é explícita.

Nas palavras de Gropius:  
*“A meta da Bauhaus não consistia em programar um estilo qualquer, mas sim em exercer uma influência viva na *gestaltung* (design).”*

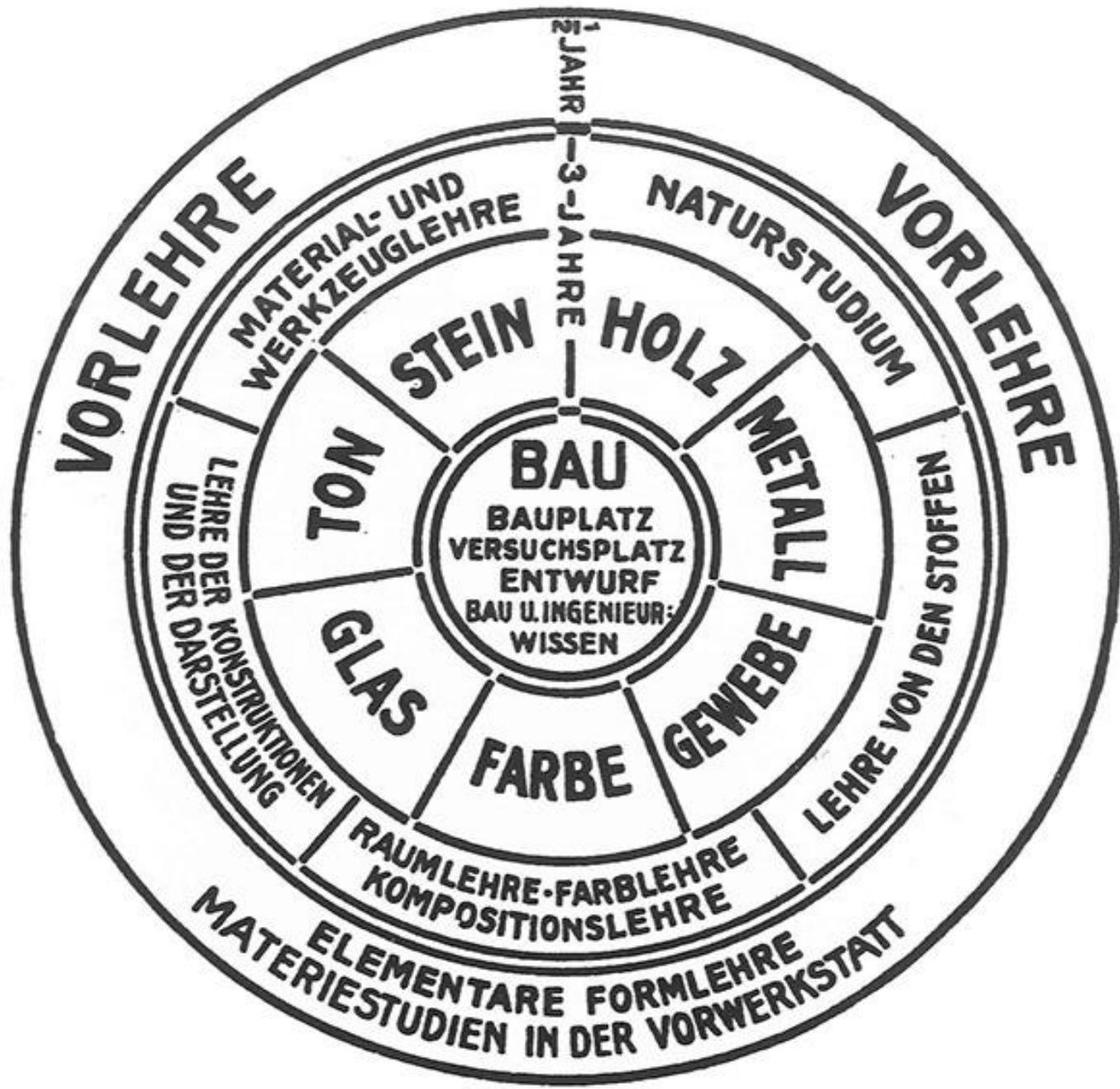
A tomada de uma consciência criadora, a fuga ao academismo e a qualquer modelo eram princípios por meio dos quais a Bauhaus ficou conhecida e amparou a nova pedagogia para o ensino de Arte Visual.

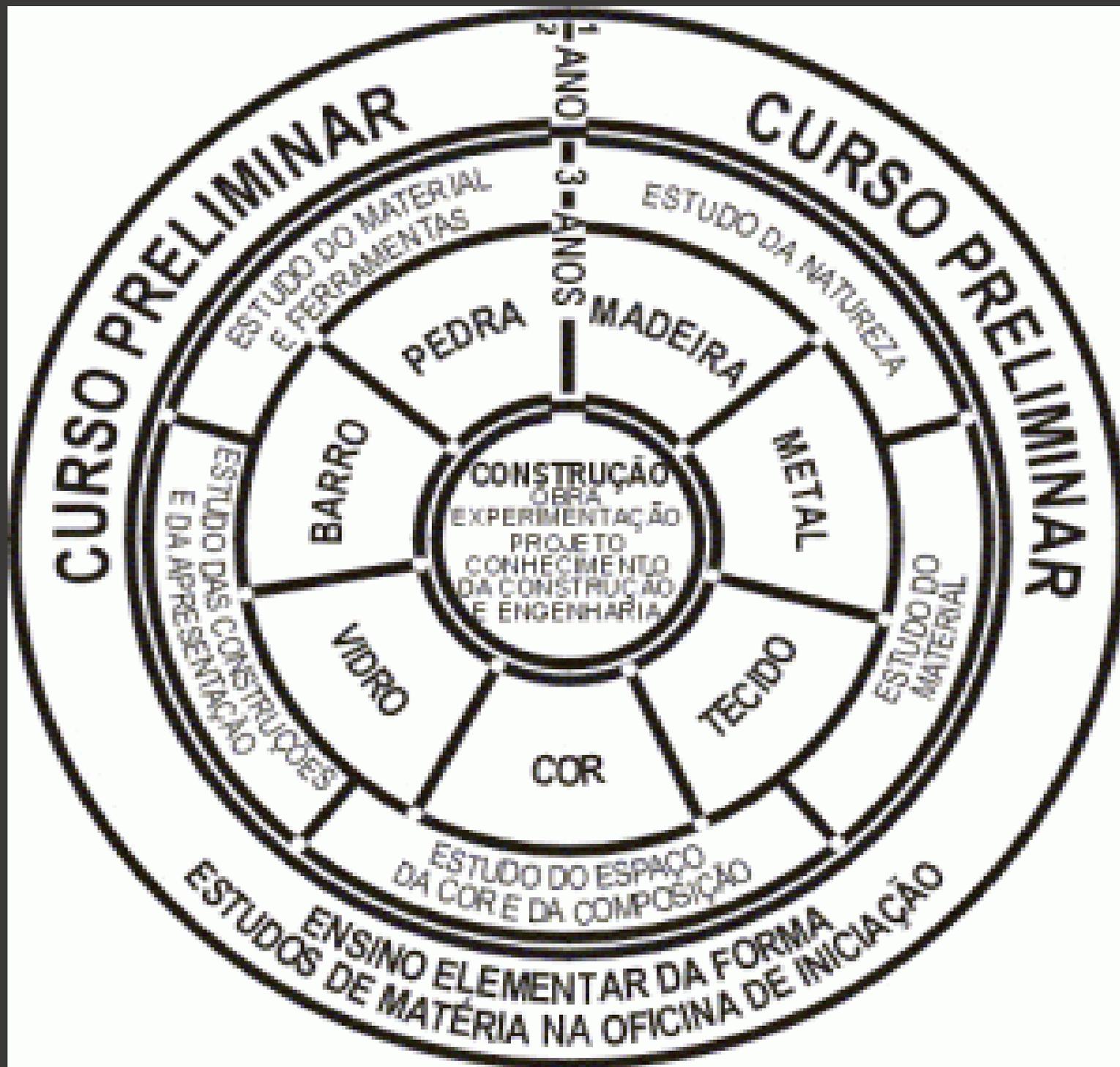
A base artesanal e pragmática, a produção industrial tendo como mediação a arte, é uma proposta *sui generis* para a época e que se mantém até hoje.

Para Gropius, a indústria deveria estar a serviço do projeto e não ao contrário. O design é que define o sistema de produção e não o maquinário.

A formação da Bauhaus era baseada em atividades pedagógicas que iam do artesanato, o exercício com diferentes materiais e à modernas técnicas de produção industrial.

Com tudo isto a Bauhaus instituiu um projeto pedagógico para a arte moderna, ao mesmo tempo que instituiu o surgimento do próprio *Design*





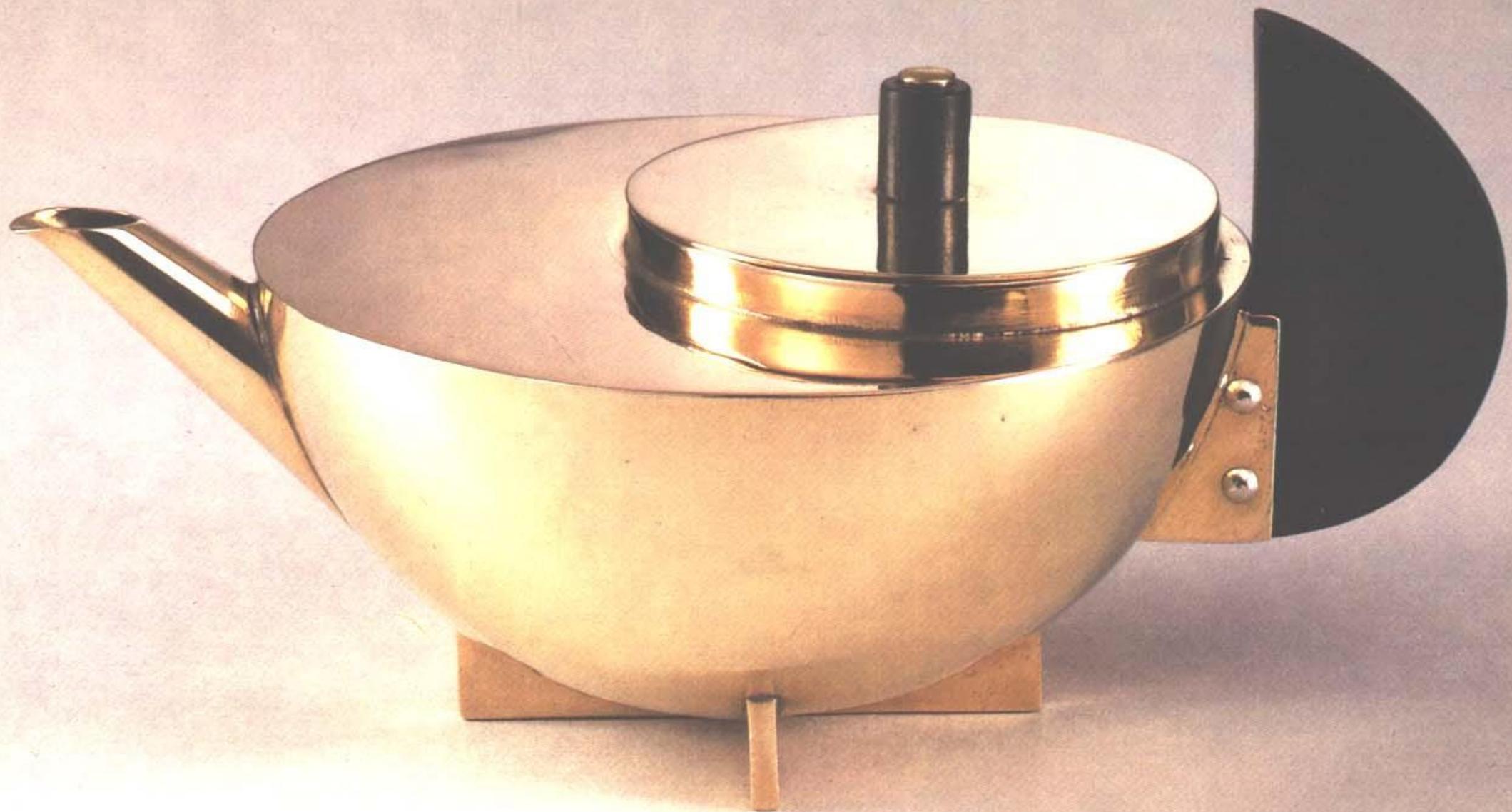






Gropius 1925

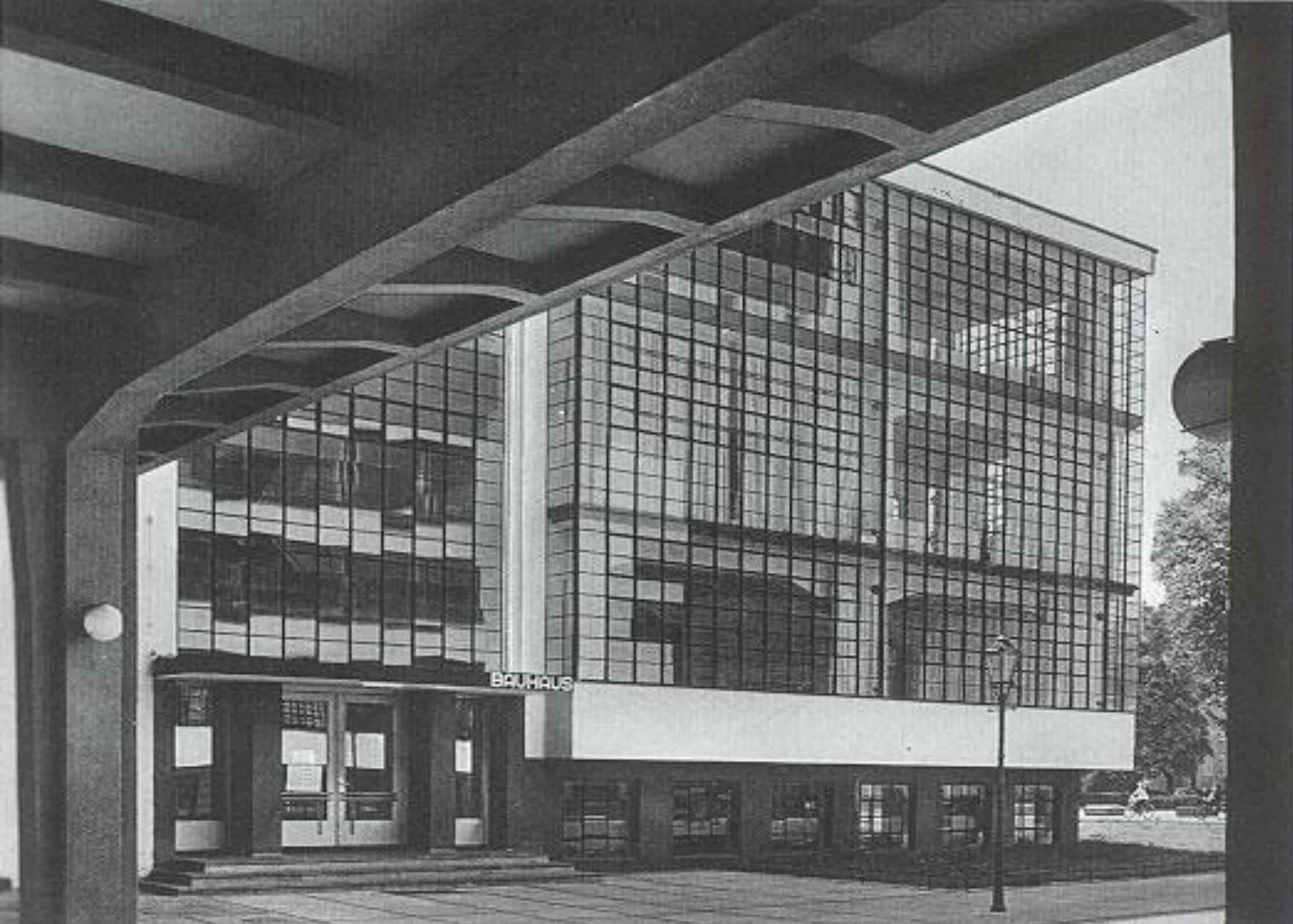




Marianne Brandt



Cerâmica  
Gerard Marks

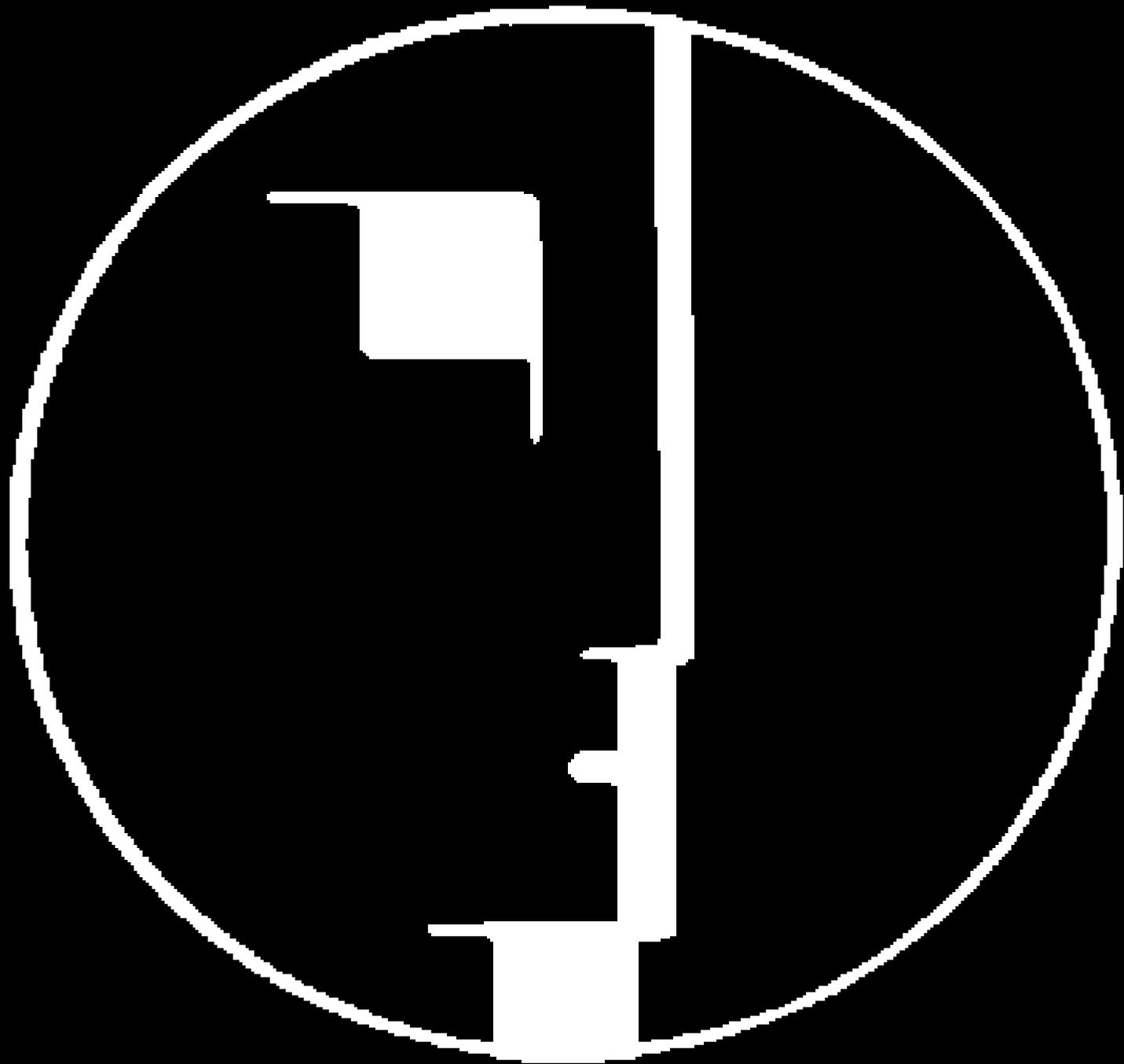


BAUHAUS









STAATLICHES **BAUHALLE**

**A**USSTELLUNG

JULI  
SEPT

**WEIMAR**

1923





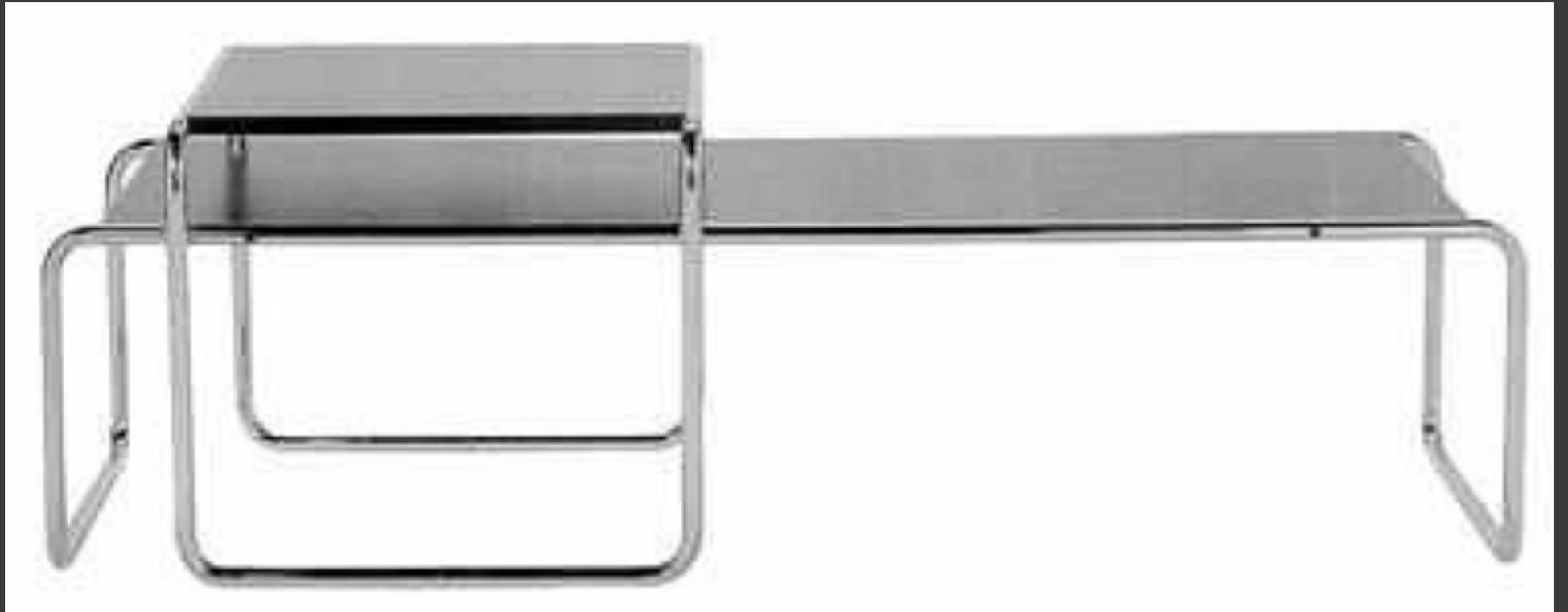


Courtesy MoMA



Bauhaus Lamp

Carl G. Jucker (1924)



Laccio Tables - Marcel Breuer (1925)



Barcelona Chair - Mies van der Rohe (1928)



Grand Confort Armchair - Le Corbusier (1929)



Basculant Chair - Le Corbusier (1928)



Chaise Longue - Le Corbusier (1929)



Adjustable Table E 1027 - Eileen Gray (1927)

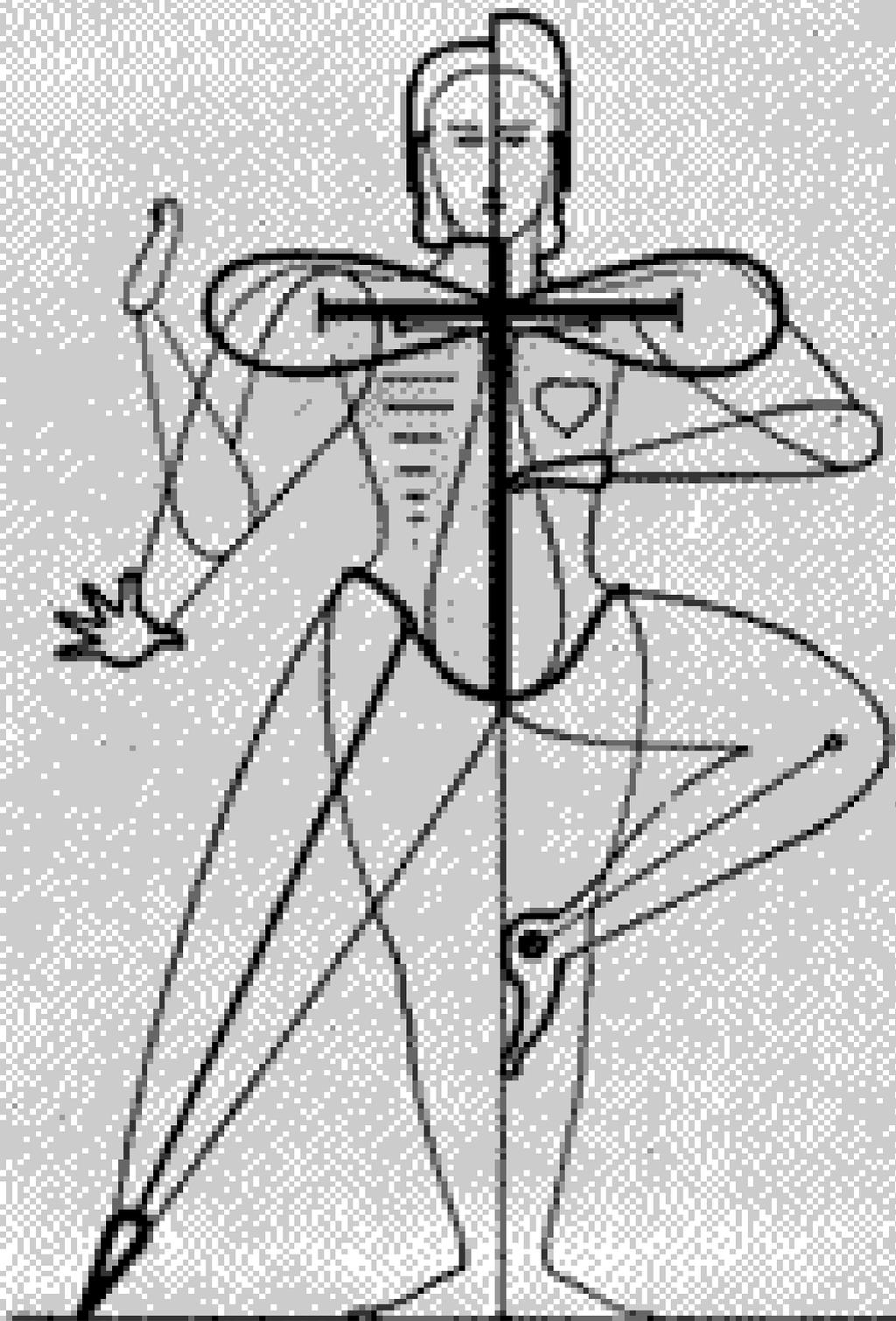






As performances da Bauhaus

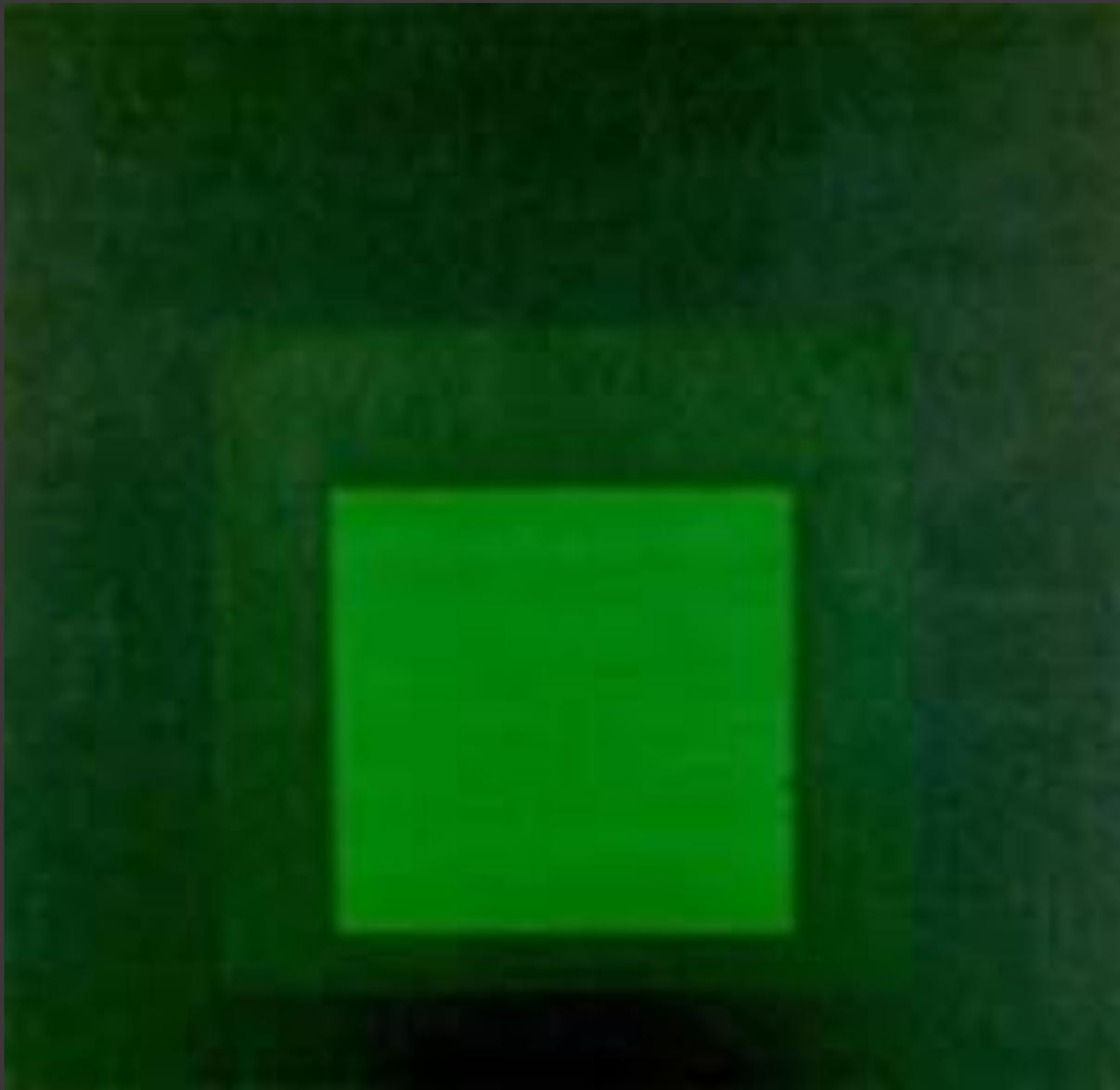




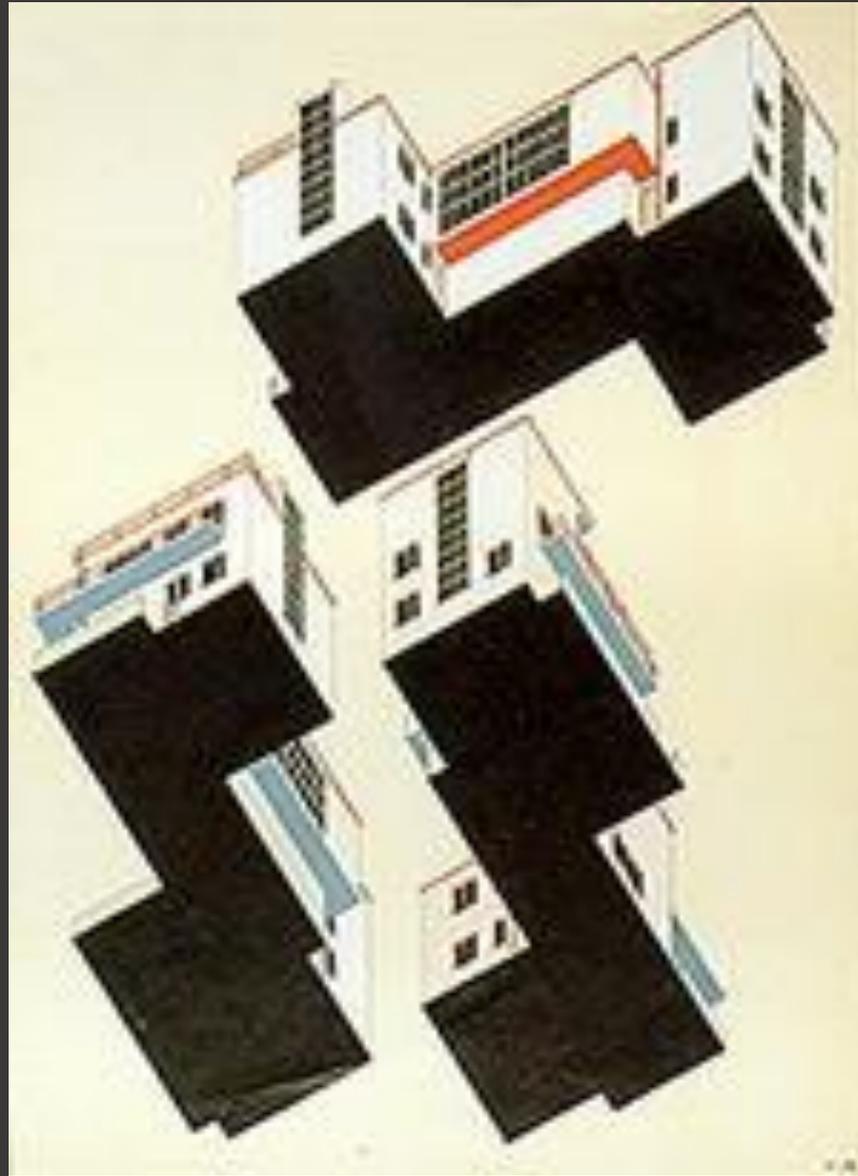




Os principais nomes (em ordem alfabética) dos artistas vinculados ao ensino da Bauhaus são:



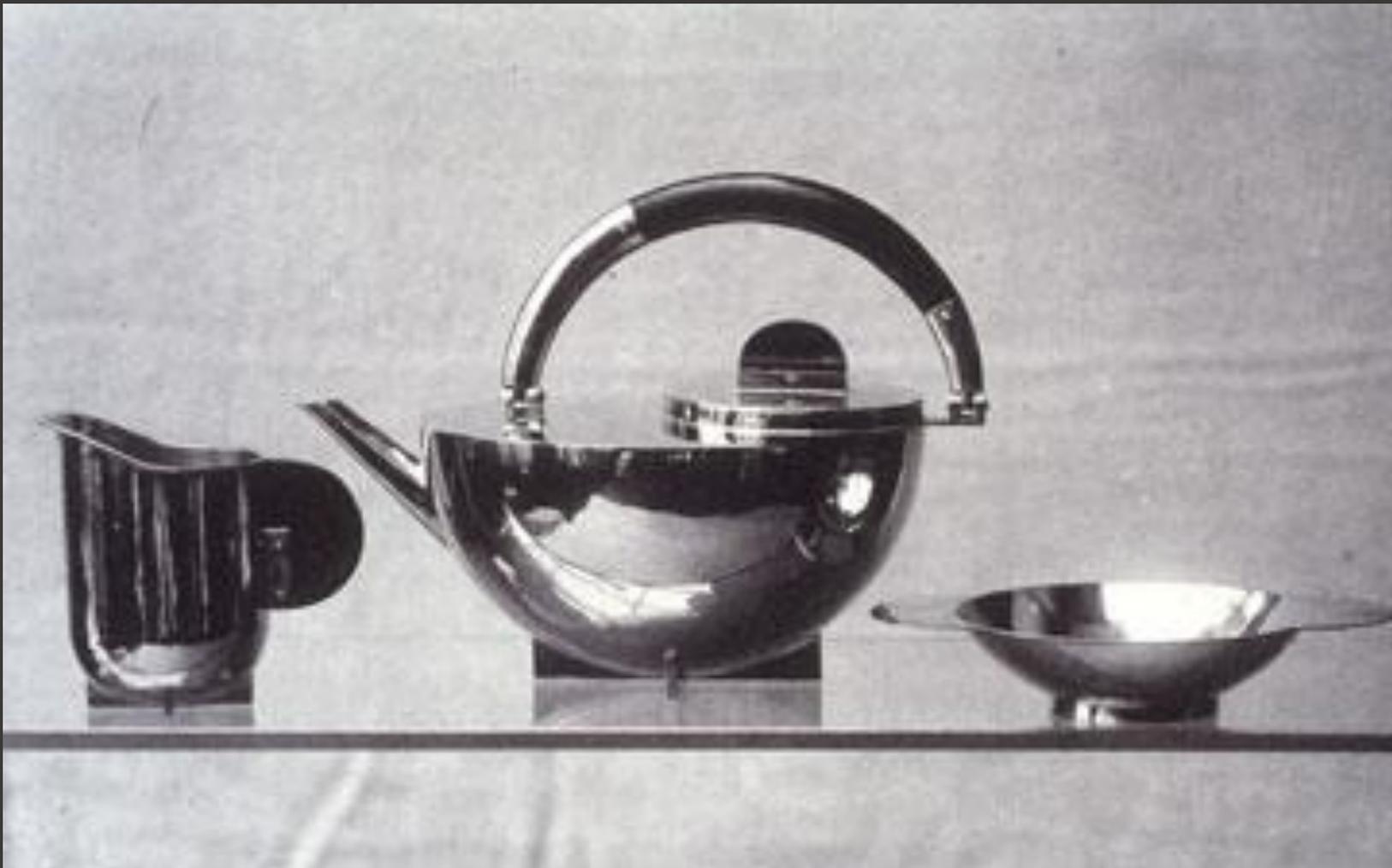
Albers, Joseph.



Arndt, Alfred.



Bayer, Herbert.



Brandt, Marianne.



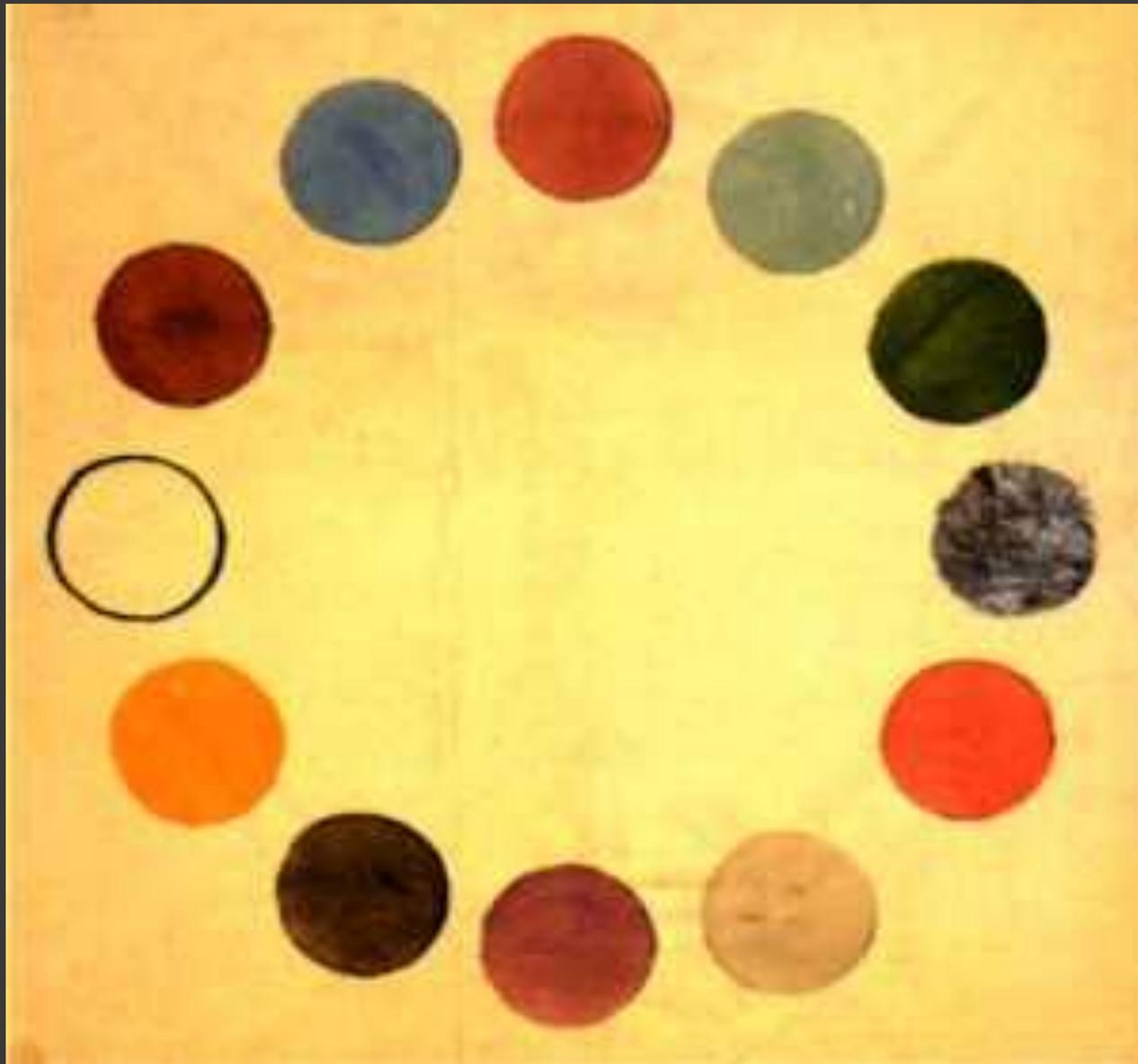
Breuer, Marcel.



Feininger, Lyonel.



Gropius, Walter.



Grunow, Gertrud.



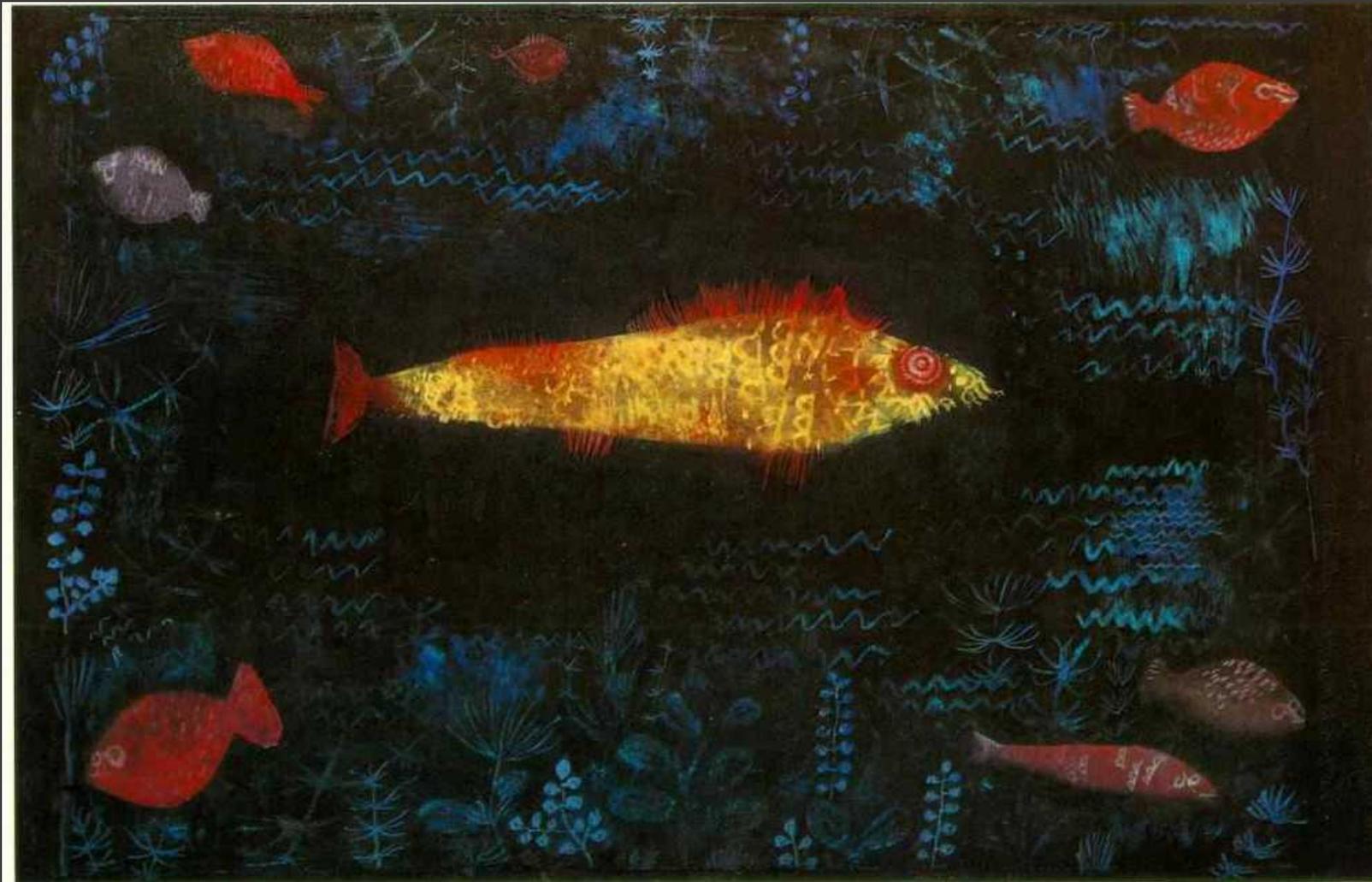
Hilberseimer, Ludwig.



Itten, Johannes.



Kandinsky, Wassily.



Klee, Paul.



Marks, Gerard.



Meyer, Hannes.





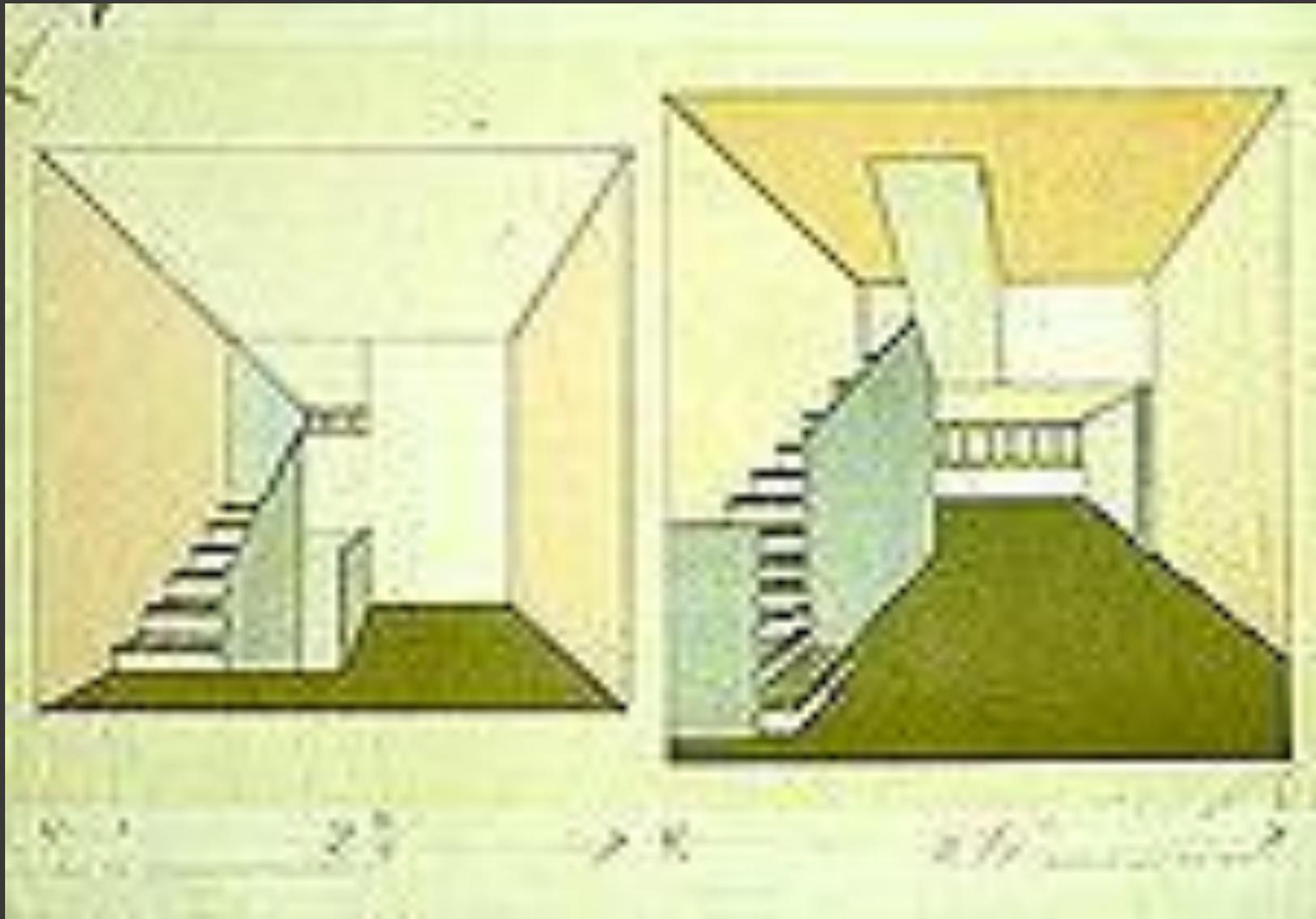
Muche, Georg.



Peterhans, Walter.



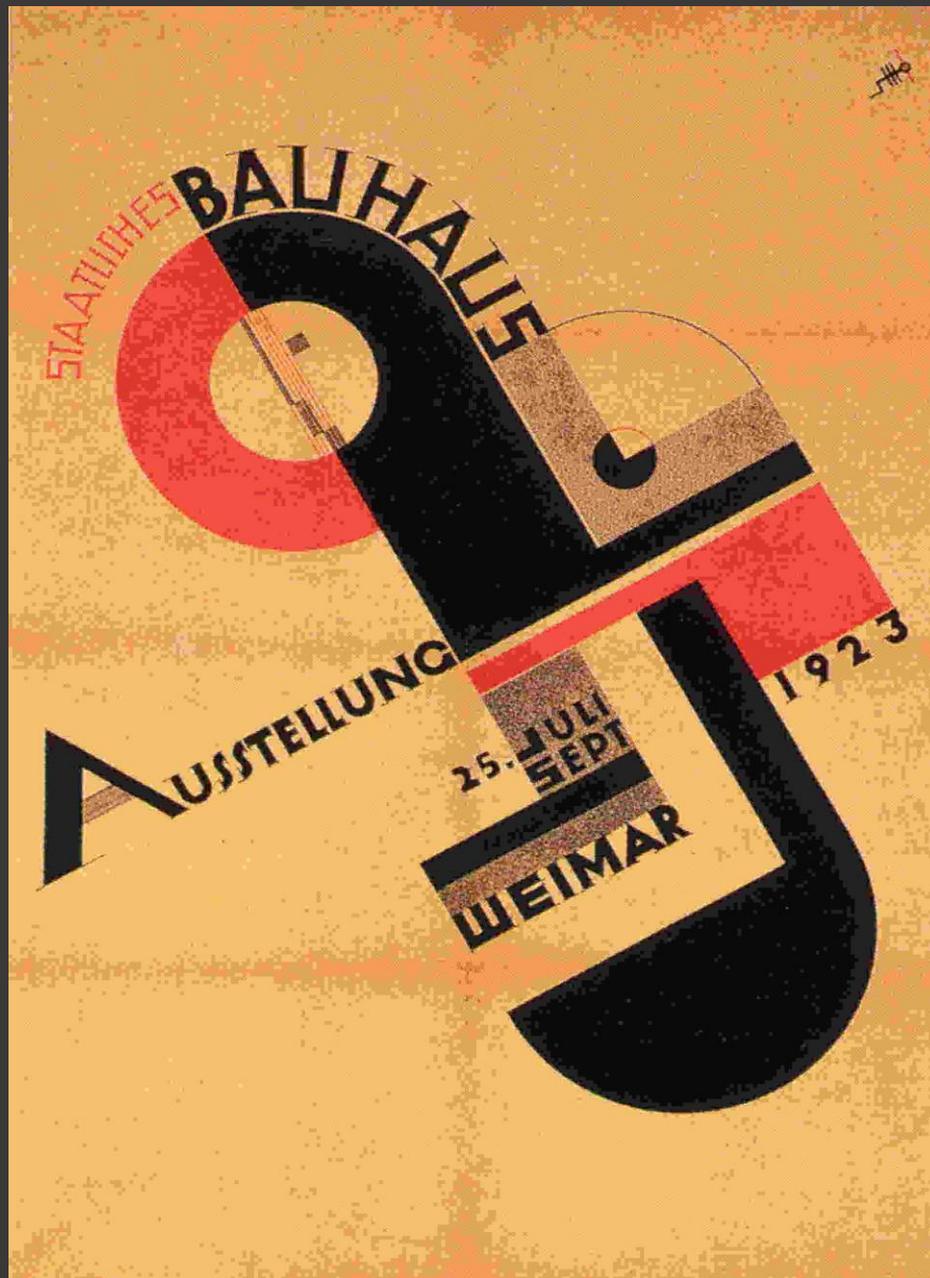
Reich, Lilly.



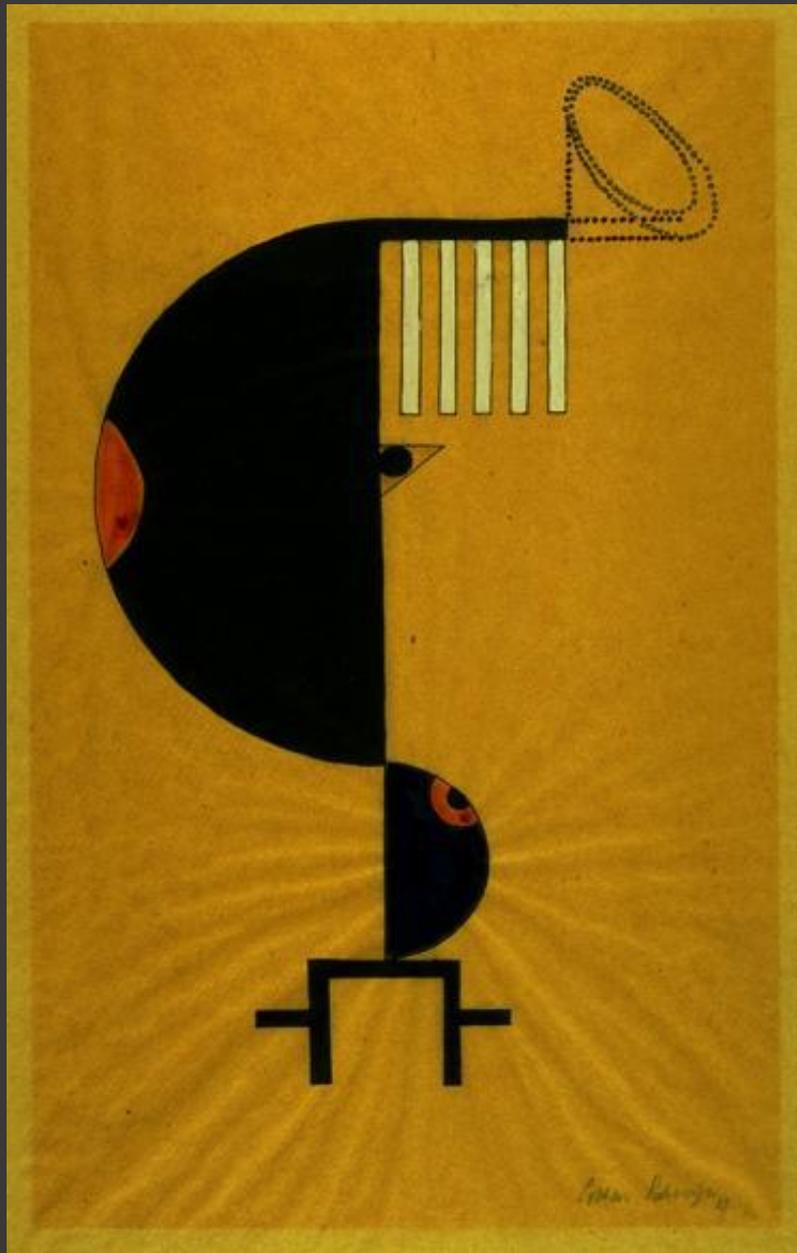
Scheper, Hinnerk.



Schlemmer, Oskar.



Schimdt, Joost.



Schreyer, Lothar.



Stölzt, Gunta



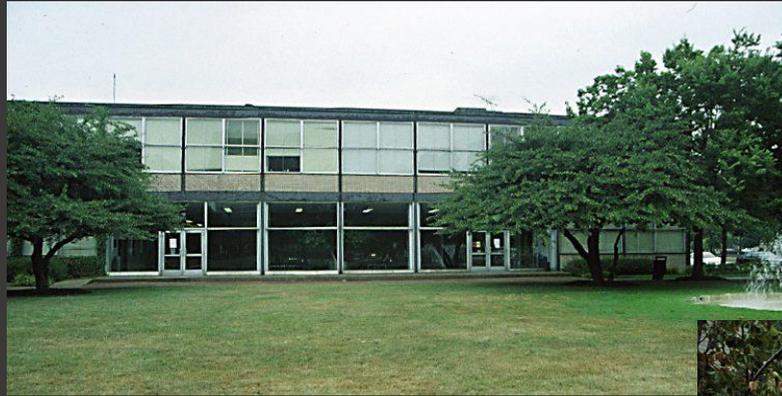
Van der Rohe, Ludwig

Em 1933 a Bauhaus encerra suas  
atividades por perseguição do  
regime nazista de Hitler

Gropius, Feiniger e depois Moholy Nagy vão para os Estados Unidos onde fundam, em Chicago, o que eles chamam de nova Bauhaus.



Van der Rohe, Instituto de tecnologia de Chicago.



Embora a Escola Bauhaus tenha sido criada para atender à indústria, ou seja, apoiar projetos para desenvolvimento de Desenho Industrial. Entretanto, desenvolveu um projeto de ensino que, por suas peculiaridades, acabou servindo de base pedagógica para o ensino de Arte na Modernidade. A lacuna deixada pelo ensino acadêmico não havia sido preenchida por nenhum outro processo.

Neste sentido o projeto pedagógico da Bauhaus acaba sendo adaptado/incorporado ao do ensino da Arte na Modernidade.

Como se sabe, as inovações relativas às investigações poéticas instauradas pela Modernidade careciam de um projeto de ensino. O experimentalismo que caracteriza as pesquisas em Arte na Modernidade prescindem de um processo de ensino.

Assim o Projeto Pedagógico instaurado pela Bauhaus acaba sendo adaptado para o contexto da Modernidade.

A transformação dos Ateliers, dos Estudos em Oficinas é uma das características herdadas da Bauhaus. Hoje em dia tanto as Oficinas e/ou Laboratórios, instaurados nas escolas de Arte, sejam elas privadas ou públicas é, em parte, resultado da Bauhaus.

Tais Oficinas, no contexto bauhausiano, são ambientes experimentais onde se exploram as possibilidades tanto dos materiais quanto dos processos constitutivos, este aspecto coaduna com os procedimentos que a Modernidade instaura na pesquisa em Arte.

Mesmo mantendo certas referências à Arte tradicional as inovações incorporadas pelo projeto da Bauhaus definem os Projetos de Ensino da Arte Visual na contemporaneidade.

Em síntese, há duas vertentes nesta adaptação: uma é aquela que aprofunda o aprendizado para os projetos industriais herdado da Bauhaus e culmina com o surgimento do Design. Outra é a que se apropria dos processos pedagógicos instaurados pela Bauhaus e renova os procedimentos de ensino para a Arte Visual.









No Brasil o estudo do Design tem  
início ainda no século XIX

Com a vinda da Missão Artística Francesa, solicitada por D. João VI ao Imperador Napoleão, começa a preparação de profissionais para a indústria do mobiliário e arquitetura

A Missão Artística tinha por meta trazer artistas que pudessem ensinar a fazer e também produzir obras de arte para corte portuguesa

Entre arquitetos, escultores, pintores, desenhistas e gravadores traziam também marceneiros que cuidariam do fazer dos móveis e demais objetos utilitários

O Estúdio de Arte Palma foi a primeira oficina de design do Brasil, aberta em São Paulo, em 1948, por Lina Bo Bardi e Gian Carlo Pallantini.

Mas, por iniciativa do MASP, em São Paulo, em 1950, é criado o primeiro curso de Desenho Industrial no Brasil

Em 1963, no Rio de Janeiro é fundada a Escola Superior de Desenho Industrial

Ainda em São Paulo, na década de sessenta, surge o Núcleo de Desenho Industrial (NDI)

Todas estas contribuições  
serviram para consolidar o  
percurso do Desenho Industrial  
no Brasil

Por *Design* pode-se entender tanto o projeto quanto o produto resultante deste projeto

A filiação industrial desta área,  
surge com mais propriedade  
no contexto do Modernismo

Para a Arte, a função estética é uma de suas prioridades e finalidades, ao passo que, para o Design a função estética está subordinada à outras funções de ordem pragmática

As funções que estamos chamando aqui de “ordem pragmática” são aquelas que proporcionam ao Design uma aplicação objetiva na sociedade

O Design não é produzido apenas para apreciação ou para estimular o debate em torno da arte e suas poéticas, tampouco utilizado como meio de expressão do Designer

O Design, fora poucas exceções,  
tende a cumprir um desígnio  
material no meio em que ele se  
insere, quer seja como objeto  
utilitário, mobiliário, objeto gráfico,  
objeto de mídia ou qualquer outro  
que indique aplicação ou uso

O design não busca um fim expressivo em si, como faz a arte em algumas circunstâncias, seu fim decorre de seu uso ou função

Portanto o conceito de Design  
decorre, numa primeira  
instância, de sua  
aplicabilidade ou usabilidade,  
o que difere substancialmente  
da Arte

Este carácter pragmático do Design é o que o configura enquanto *conceito* e o faz útil no contexto do mundo industrial e capitalista

É neste sentido que o aspecto  
*conceitual* atual como um  
parâmetro para  
entendimento, transformação  
e promoção do Design

O Design organiza os conhecimentos de diferentes ordens: históricos, químicos, físicos, ergonômicos, econômicos, administrativos, visuais, estéticos, estésicos, sociais, políticos, entre outros, são amalgamados nos seus projetos

As interfaces sociais com as  
quais o Design é levado a  
interagir, são as mais diversas  
e prolixas possíveis

Logo, estas operações complexas de interação com as diferentes áreas implicam num domínio de habilidades, não só do campo de exclusividade do Design, mas também dos demais campos acadêmicos e culturais

O Designer é, ao mesmo tempo, alguém que cria mas também alguém que, ao criar, deve administrar a criação, seu uso e aplicação

Unindo o útil ao agradável



Um mouse com cara de rato





Um computador com cara de eletrodoméstico



Um computador com cara de robot







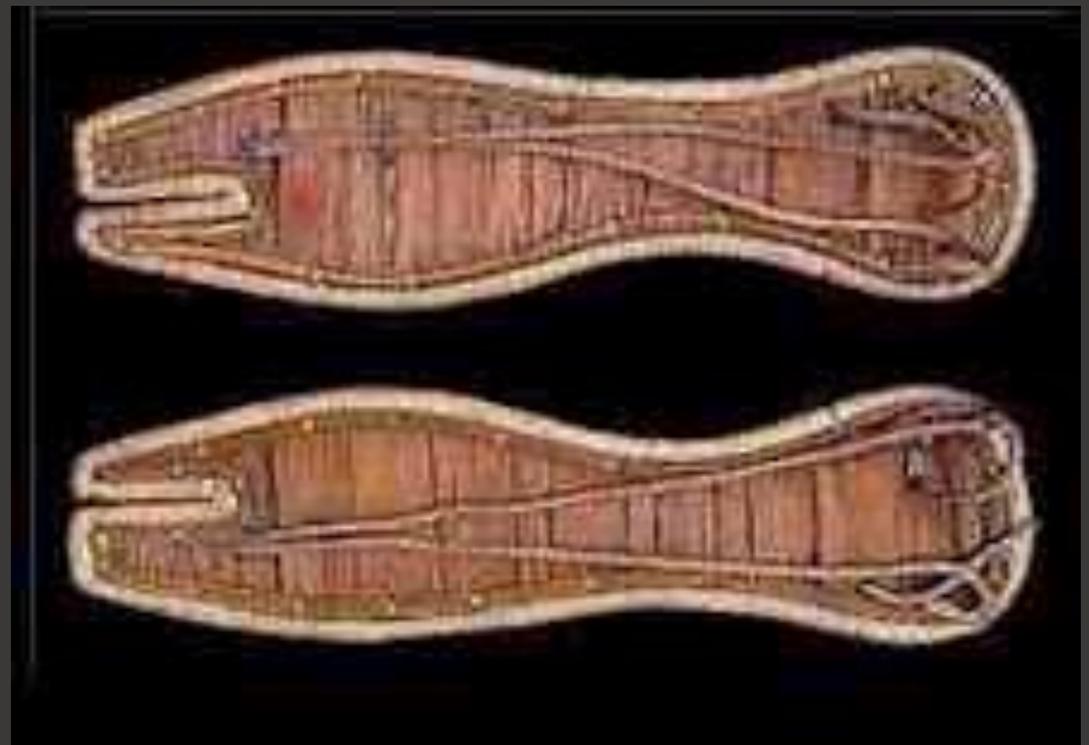
Aspirador de pó eletrolux







# Relações entre a tradição e a inovação



A pair of gold-colored Havaianas flip-flops is centered on a vibrant, multi-colored background featuring a dense floral and leaf pattern in shades of red, orange, yellow, and purple. The flip-flops have a textured gold finish. The Havaianas logo is visible on the inner side of the straps.

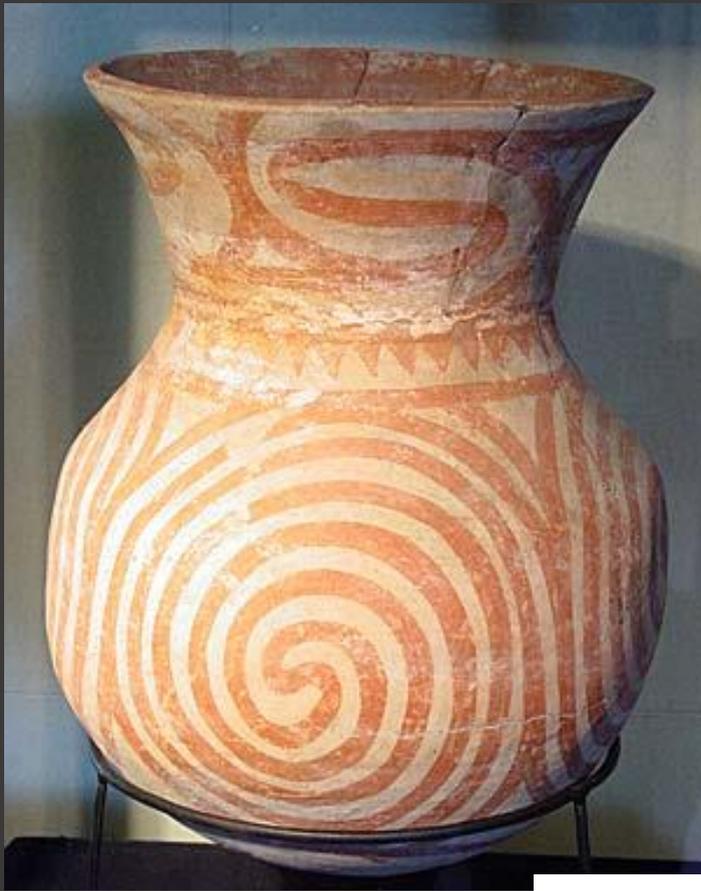
Se você gosta de coisas delicadas e femininas, você merece uma sandália assim. Se você não gosta, mereceapanher com uma sandália assim.

**havaianas**  
Slim



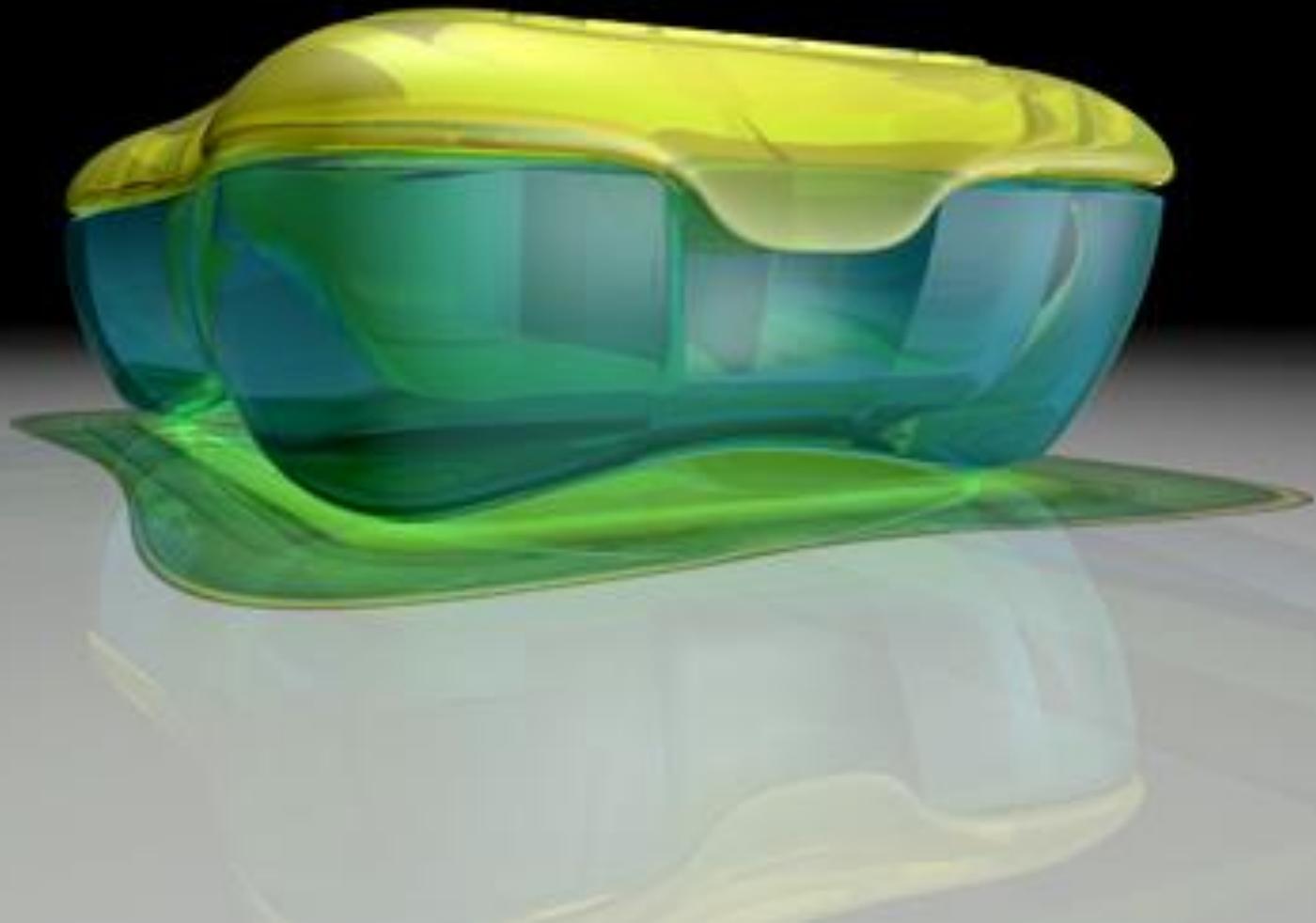














Entretanto o Design, enquanto herdeiro da Arte Visual, também é capaz de posicionar-se em diálogo com ela. Pode, eventualmente, afastar-se de seus desígnios funcionais e atuar em consonância com a expressão estética.

Sob esta ótica podemos fazer referência aos irmãos Campana, Fernando e Humberto. Os dois fundaram em 1989 o Estúdio Campana, com o objetivo de criar peças de design a partir dos princípios da sustentabilidade.

A questão do Design autoral é que o objetivo não é exclusivamente a funcionalidade do objeto mas, antes, sua esteticidade, o que coloca em xeque a finalidade do Design e valoriza os desígnios da Arte Visual.



Coleção "Desconfortáveis", 1989



Cadeira Janete e poltrona Vermelha



Poltrona Banquete

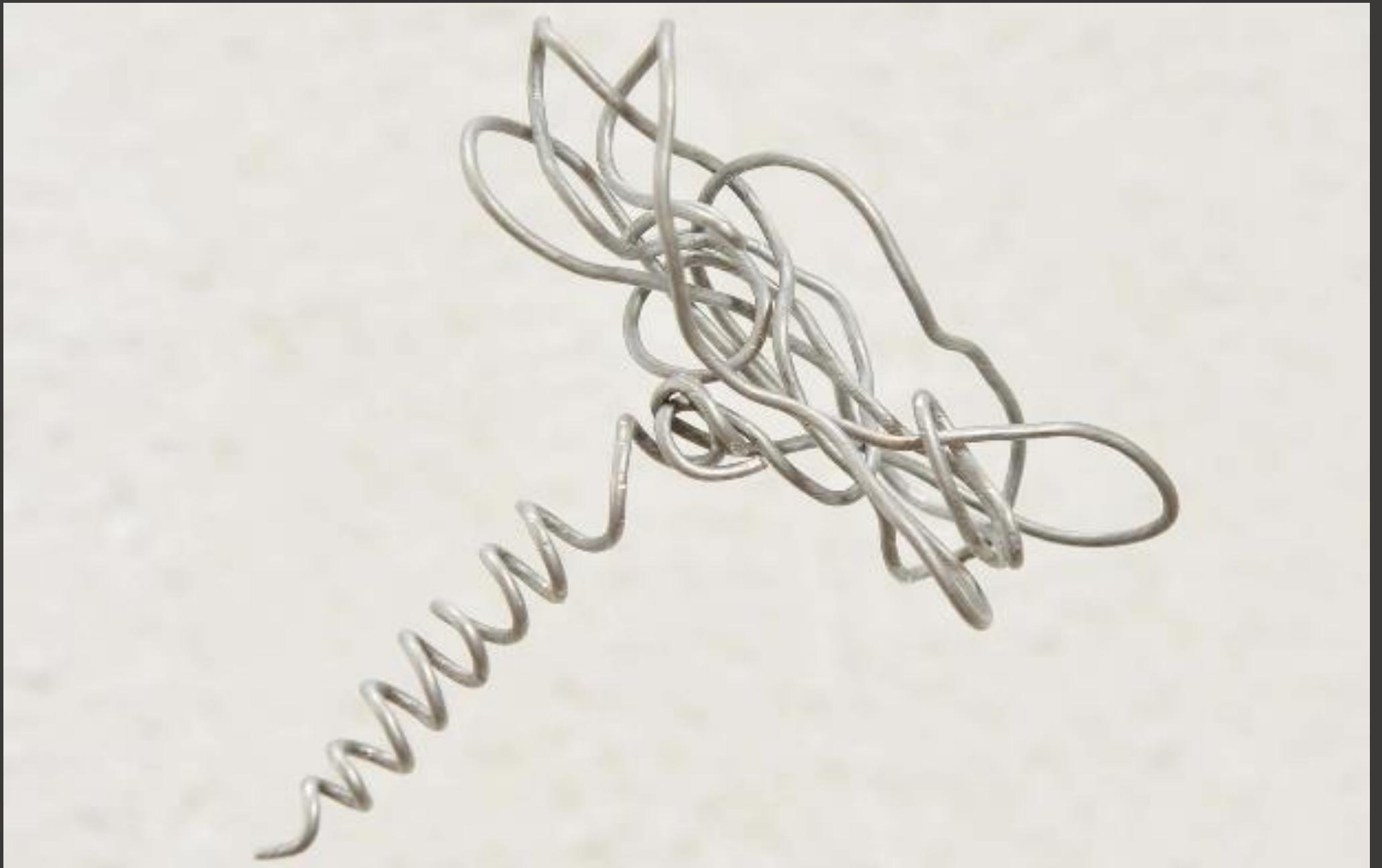




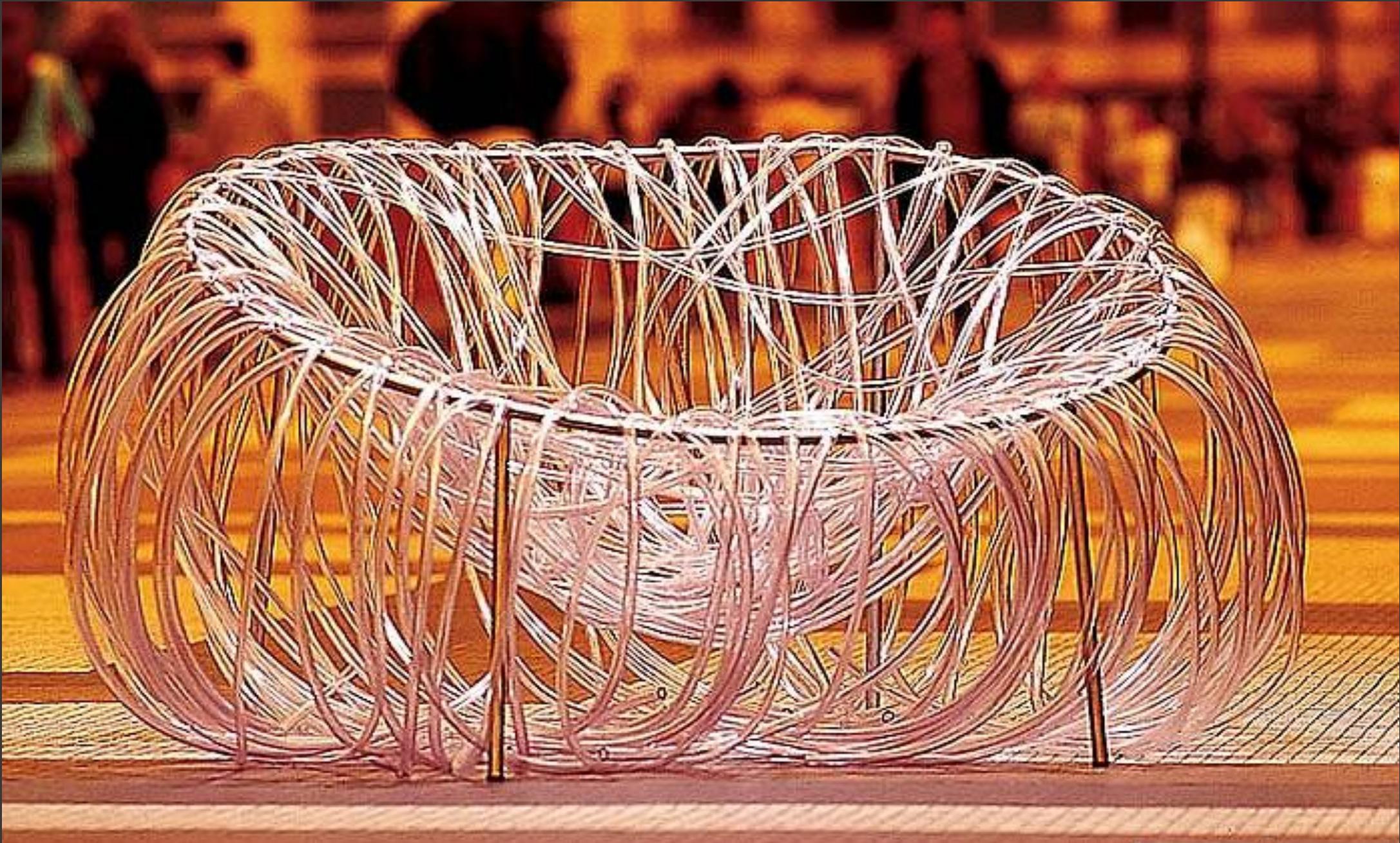
Cadeira  
Favela



Poltrona Sushi



Saca-Rolhas



Poltrona Anêmona



Philippe  
Stark

Philippe-Patrick Stark é um Designer Francês que revolucionou a concepção de Design onde entra a concepção baseada na fantasia, invenção e surpresa, subvertendo também a funcionalidade de suas criações.



Um espremedor inusitado que, nem sempre, espreme com eficiência, mas decora muito bem.



Guns, 2005



Banquetas Gnomos



Isto não é um carrinho.



Lustre Baccarat

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

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

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