

**ARTE . VISUAL . ENSINO**  
**Apoio Pedagógico Virtual**

**HISTÓRIA DA ARTE:**  
**O século XX até 1960**

Professor Doutor

*Isaac Antonio Camargo*

***Delineamentos de um novo  
projeto para o  
ensino em Arte Visual.***

*Parte 10*

**Curso de Artes Visuais**  
**Universidade Federal de Mato Grosso do Sul**

A busca por um projeto de industrialização mais adequado a sociedade que se delineava no início do século XX e isto possibilitou o surgimento da Escola Bauhaus e contribuiu para a liderança da Alemanha no contexto industrial, deixando para trás a Inglaterra.

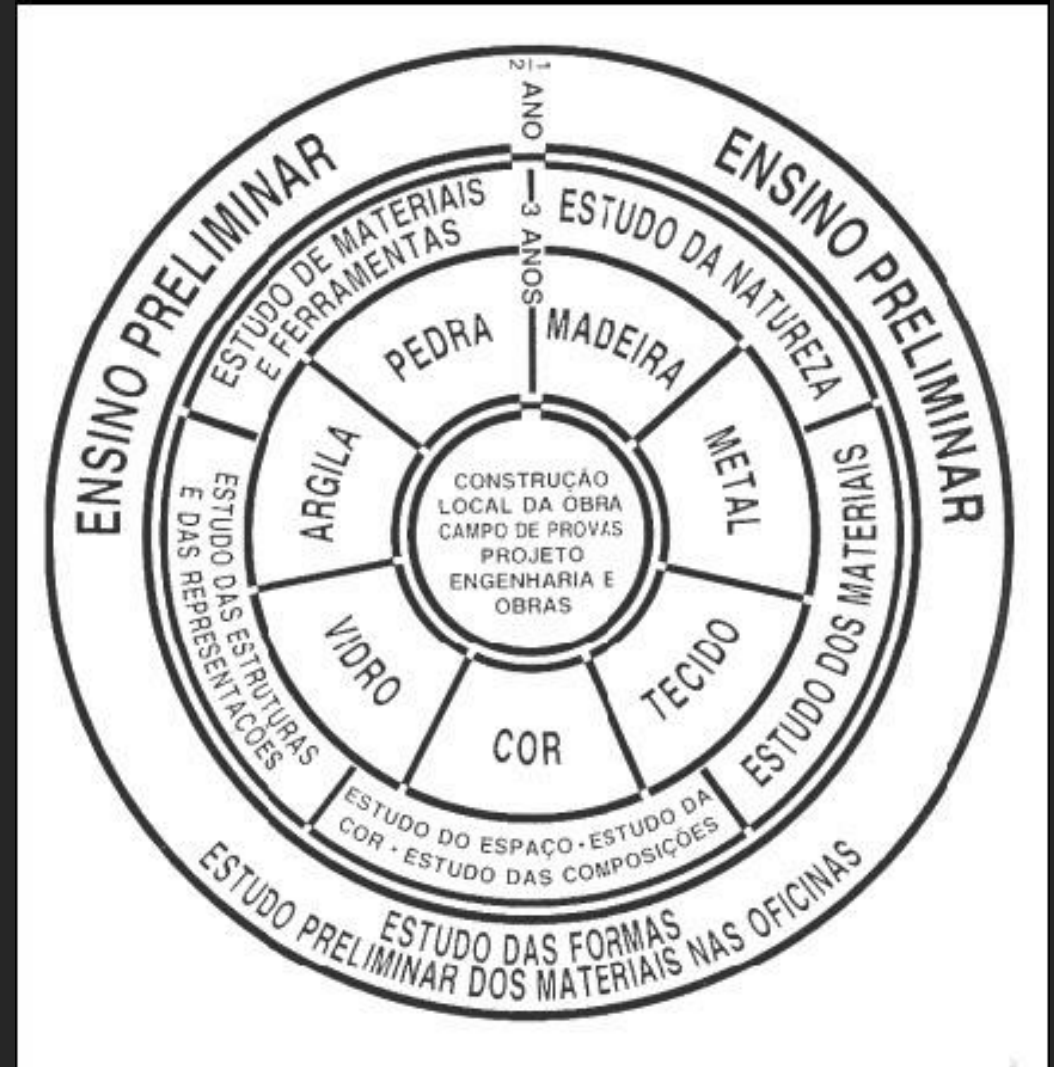
A primeira associação de Artes e Ofícios a Werkbund (DWB) passou a gerenciar a produção artística, inclusive o desenvolvimento de marcas e contratos com indústria etc.

Em 1919, Walter Gropius publica o Manifesto da Bauhaus e funda a primeira escola na república de Weimar. Em 1925, a escola muda para Dessau.

De modo geral a Bauhaus propunha formar profissionais que deviam unir Arte, Artesanato e Tecnologia num projeto integrado que Gropius chamou de Arquiteto da Forma.

O Projeto Pedagógico da Bauhaus inovou a estrutura tradicional de ensino nesta área.

Atuava por meio de oficinas orientada por artistas com vistas à produção em escala industrial, embora o desenvolvimento do projeto incluísse o contexto artesanal, a economia e eficiência na execução.



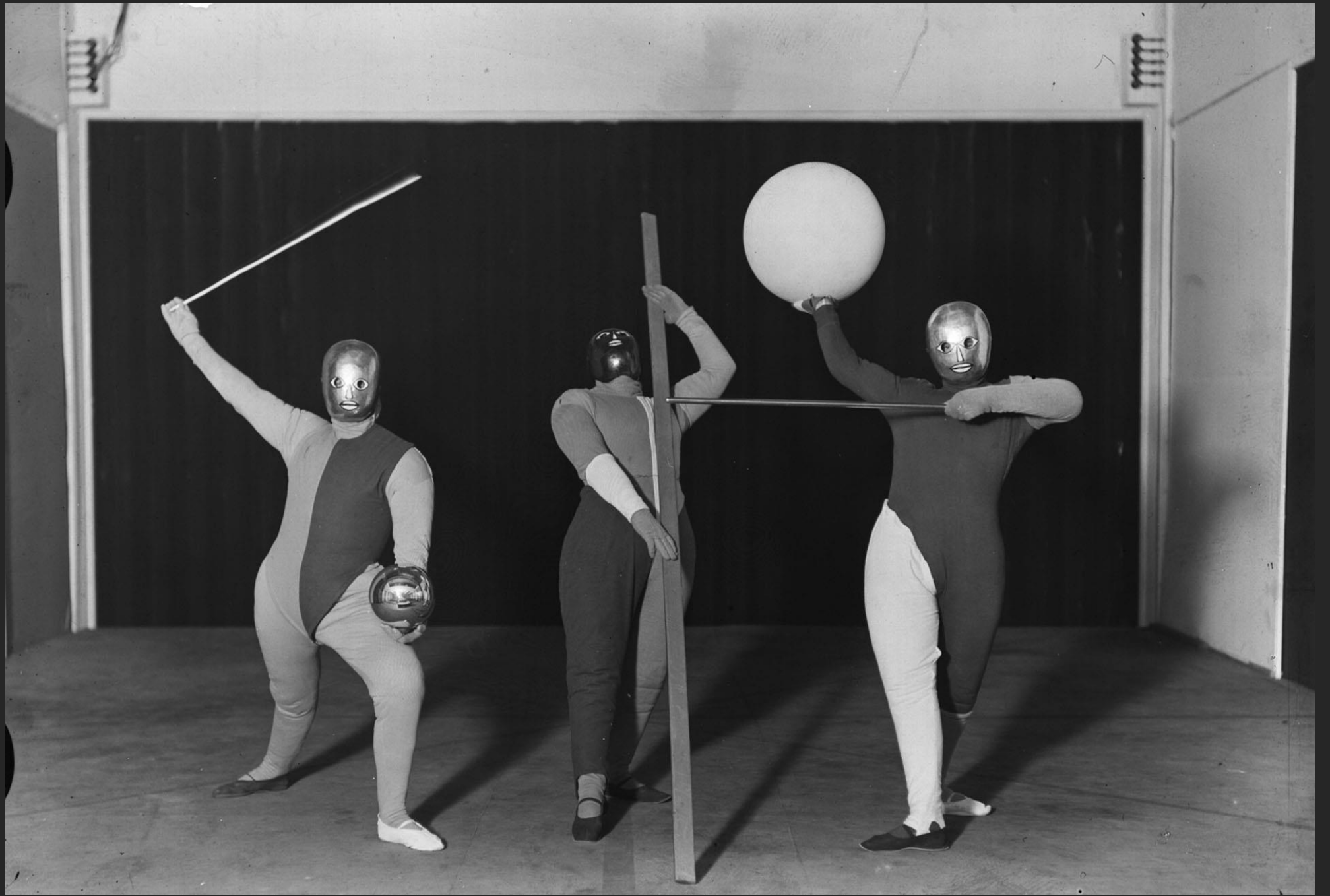
Os três níveis: Preliminar de caráter geral, os Seminários de caráter teórico e as Oficinas de caráter prático eram organizados de modo a proporcionar aos estudantes experiências variadas desde os projetos até a construção.

Depois disso passavam para o nível industrial, no caso de objetos ou para a construção civil no caso da arquitetura.

As atividades dos estudantes não se limitavam apenas ao contexto dos estudos teóricos, também praticavam outras manifestações artísticas como teatro e música, bem como atuavam na comunidade promovendo eventos e ações interativas. Em suma é o modelo que as atuais Universidades buscam.









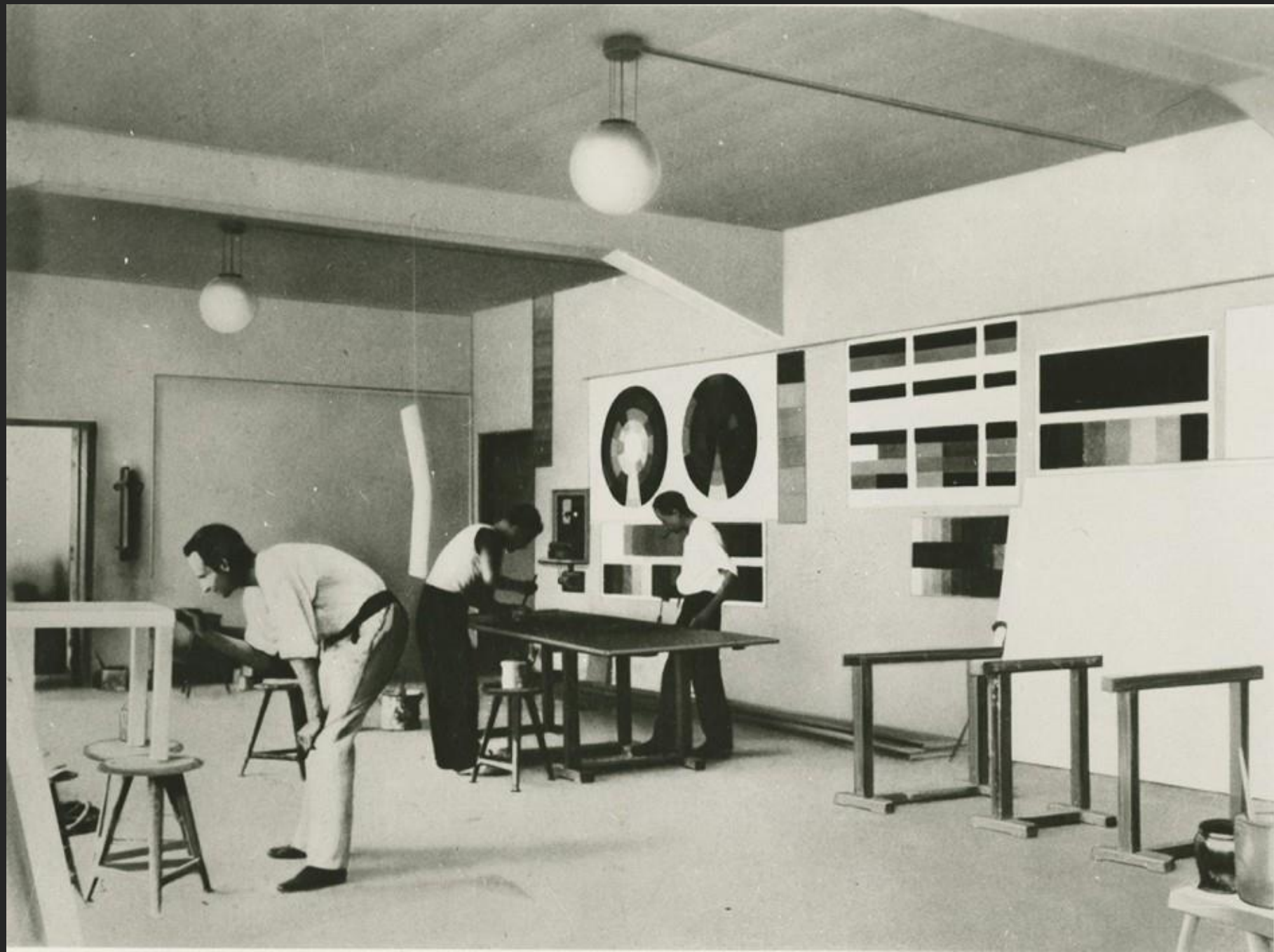








Da esquerda: Josef Albers, Hinnerk Scheper, Georg Muche, László Moholy-Nagy, Herbert Bayer, Joost Schmidt, Walter Gropius, Marcel Breuer, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Lyonel Feininger, Gunta Stölzl e Oskar Schlemmer.





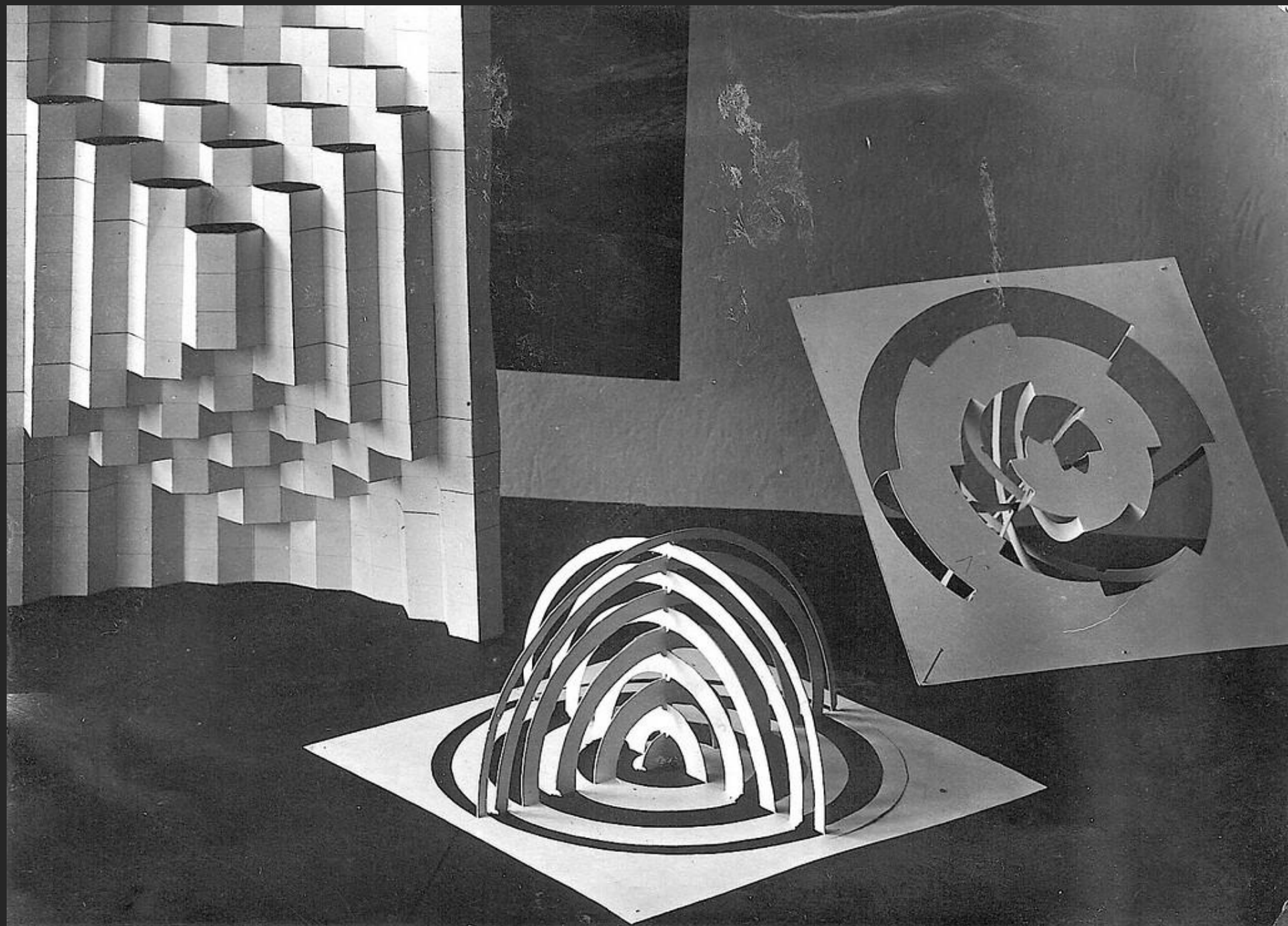


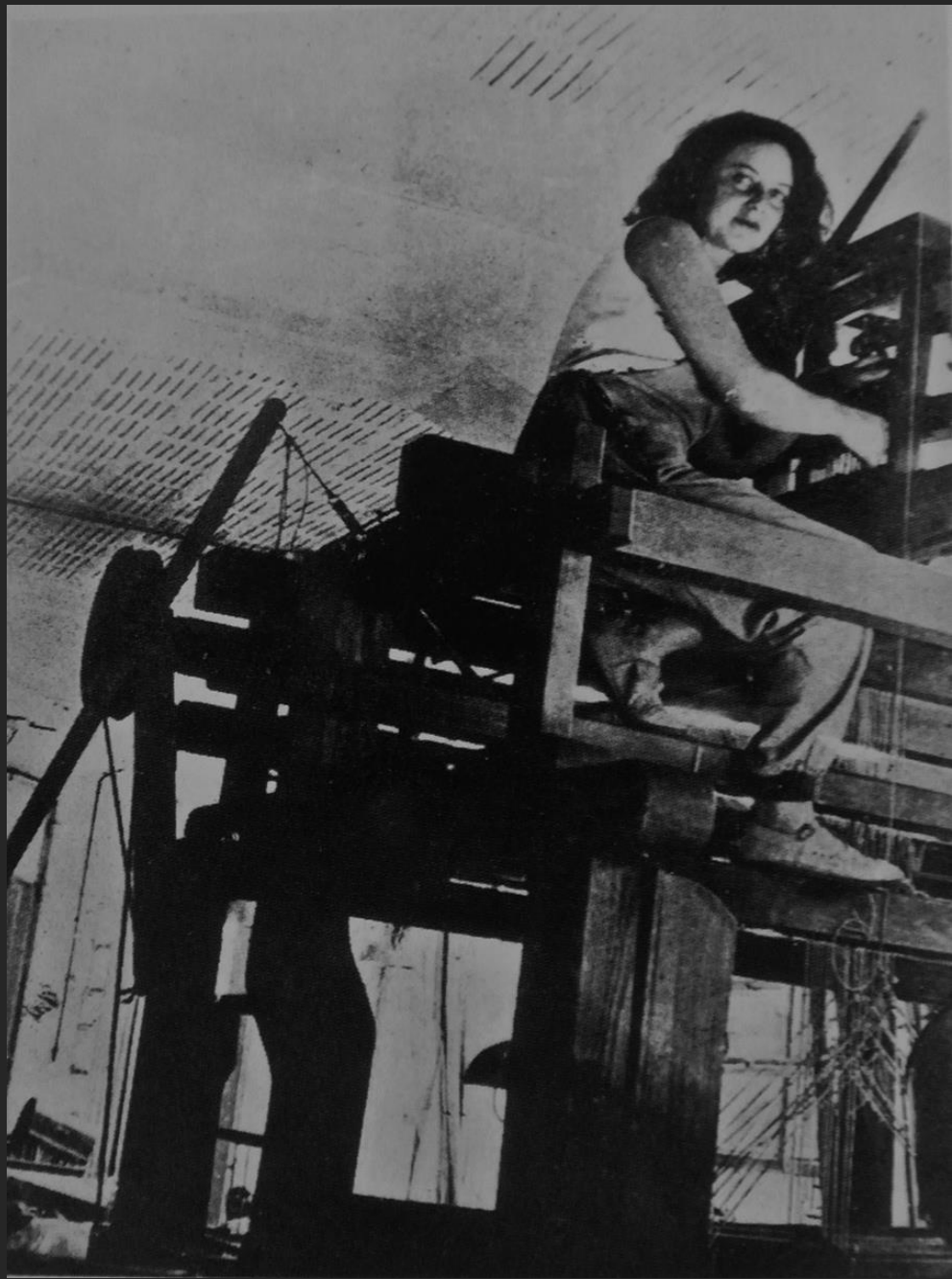








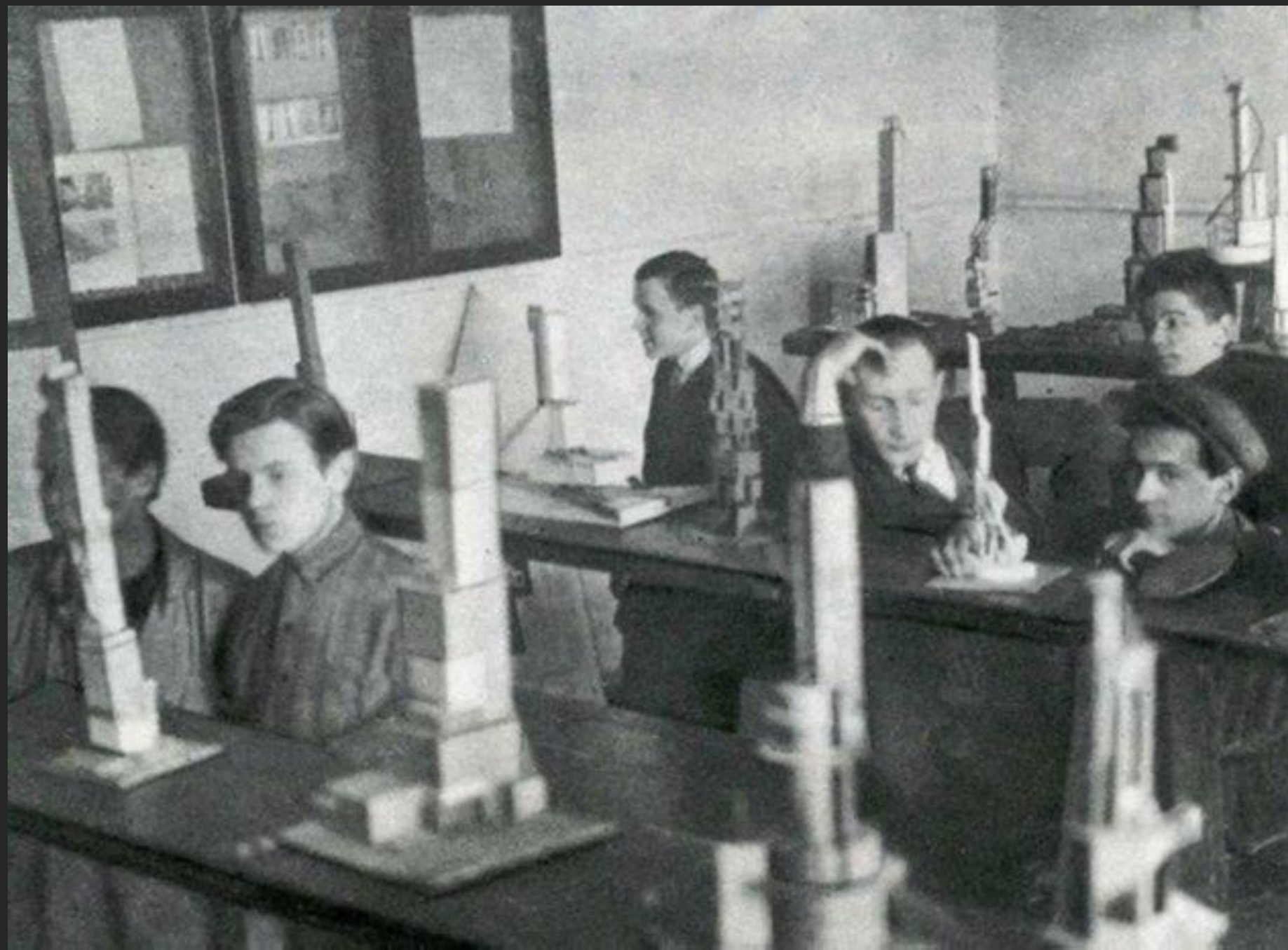


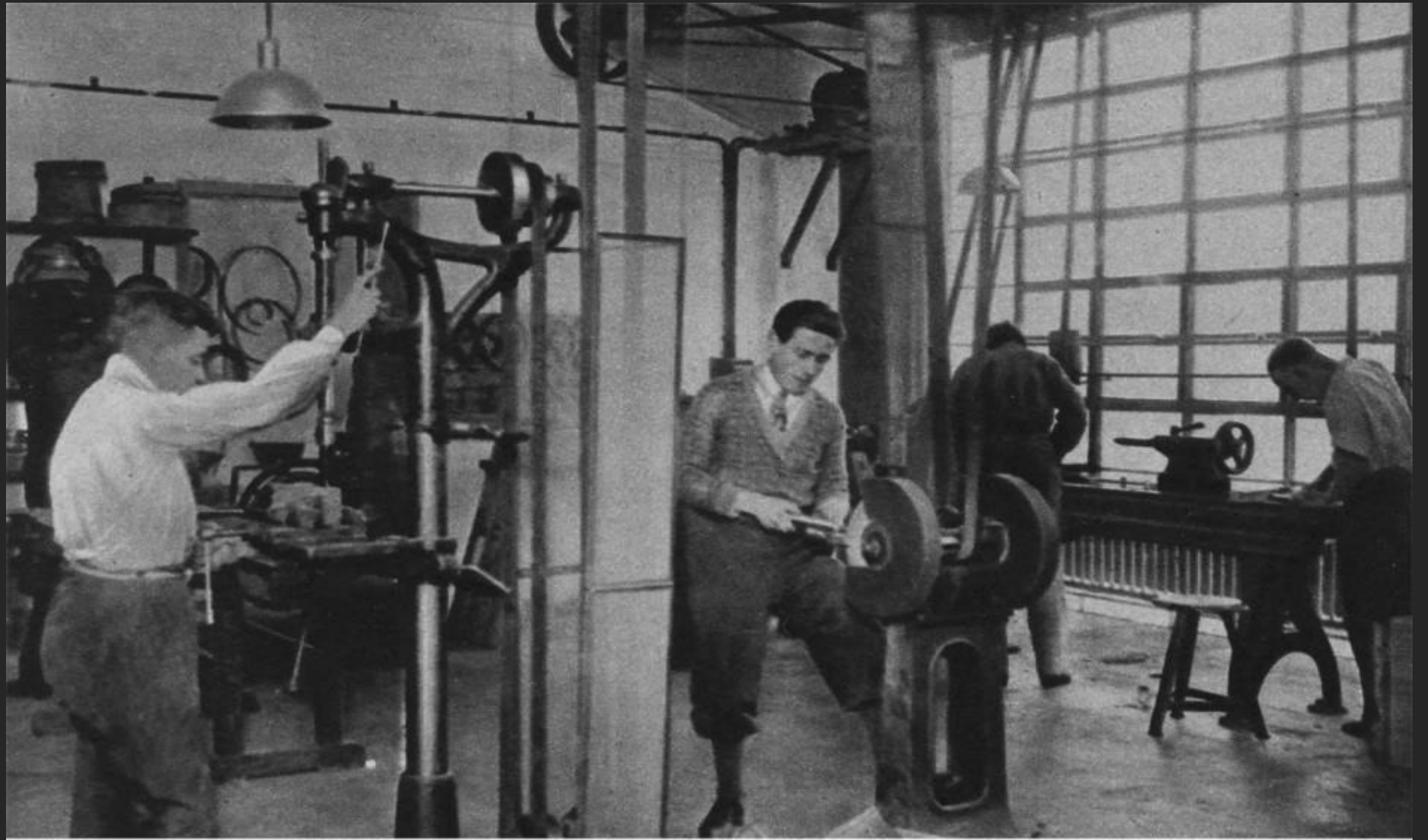














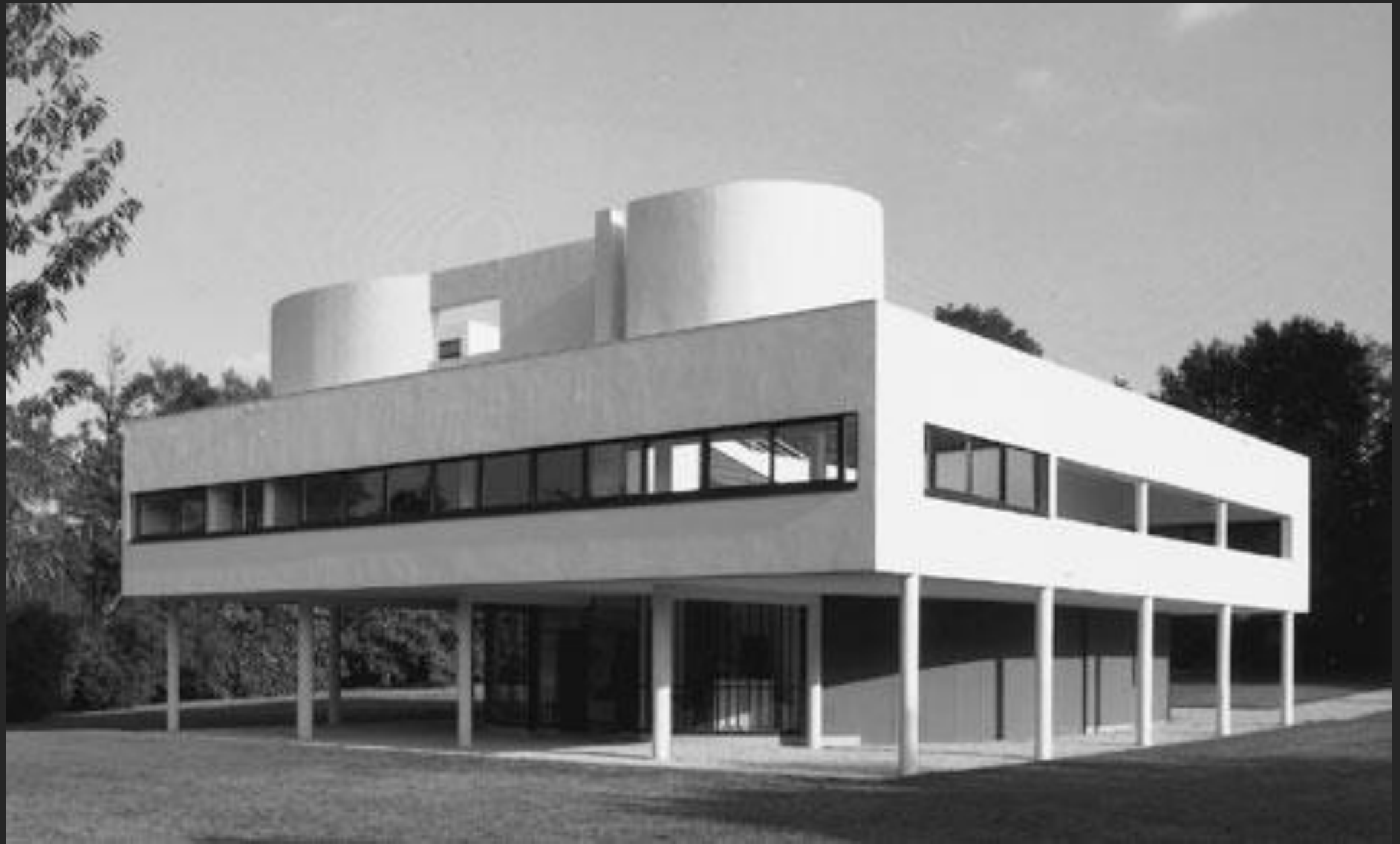


Bauhaus.weimar.1921













© Bauhaus-Archiv Berlin/Foto: G. Lepkowski@VG-Bild-Kunst Bonn

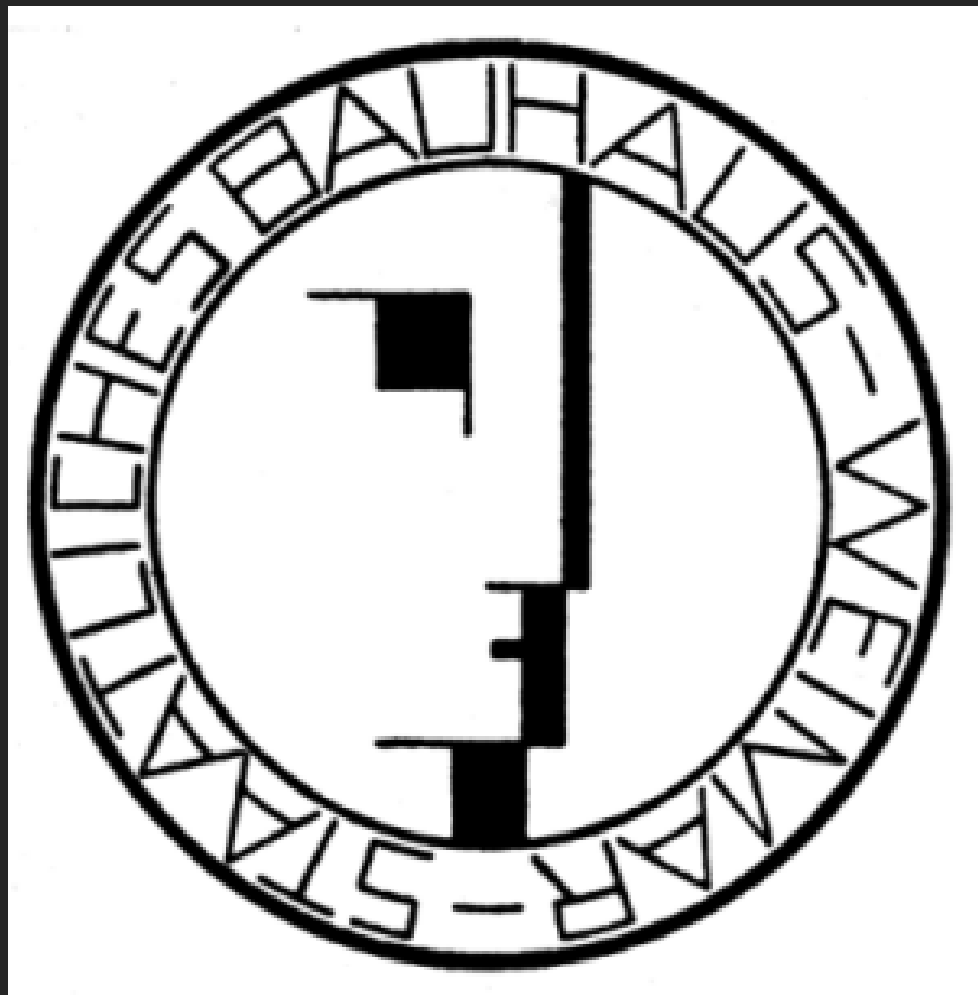












Enfim, a Bauhaus contribuiu para duas grandes questões Modernas e Pós-Modernas, de um lado a configuração do Design como um campo de pesquisa e produção altamente qualificado, de outro a consolidação de um projeto de ensino para a Modernidade, já que o modelo anterior, o Clássico/Acadêmico, já havia se esgotado.

Em síntese, o projeto “bauhausiano” foi o que melhor ajustou as questões da Arte/Artesania/Industria criando objetos que, até hoje, inspiram o Moderno.

Sempre que observamos as obras produzidas pelos artistas da Bauhaus, temos a sensação de algo novo, ao contrário, do que acontece quando vemos algo produzido no contexto Clássico que nos parece algo antigo.

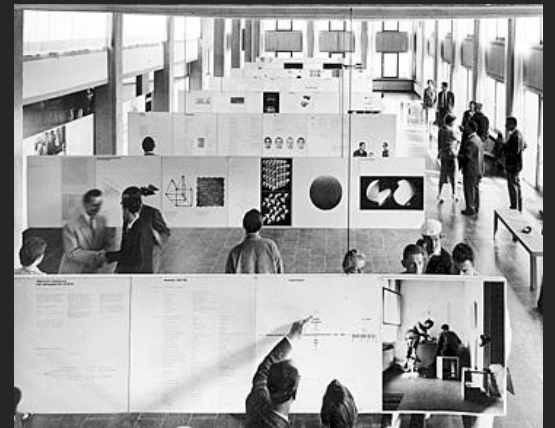
O resultado e a expansão da Escola Bauhaus aconteceu em dois momentos diferentes:

Um quando a Bauhaus é extinta pelo Nazismo em 1933 na Alemanha alguns professores migram para os Estados Unidos. Em 1937 László Moholy-Nagy, funda em Chicago, a Nova Bauhaus, hoje Instituto de Design de Chicago.

Outro momento foi em 1952, quando Joseph Albers e Max Bill, funda na cidade de Ulm, na Alemanha, uma escola de Design, chamada então de Escola de Ulm.

Esta escola tenta reviver o projeto “bauhausiano” o que dura até 1968.











A Bauhaus pode ser considerada a matriz pedagógica das escolas de Arte Visual. Originariamente destinada a formação técnica/estética e conceitual para a indústria, seu projeto pedagógico inovou no sentido de colocar a práxis em contato com teoria. Os professores eram artistas atuantes nas proposições modernas, logo, desligados da tradição e do pensamento conservador.

Pode-se dizer também que seu projeto contribuiu para a revisão conceitual da Arte na contemporaneidade.

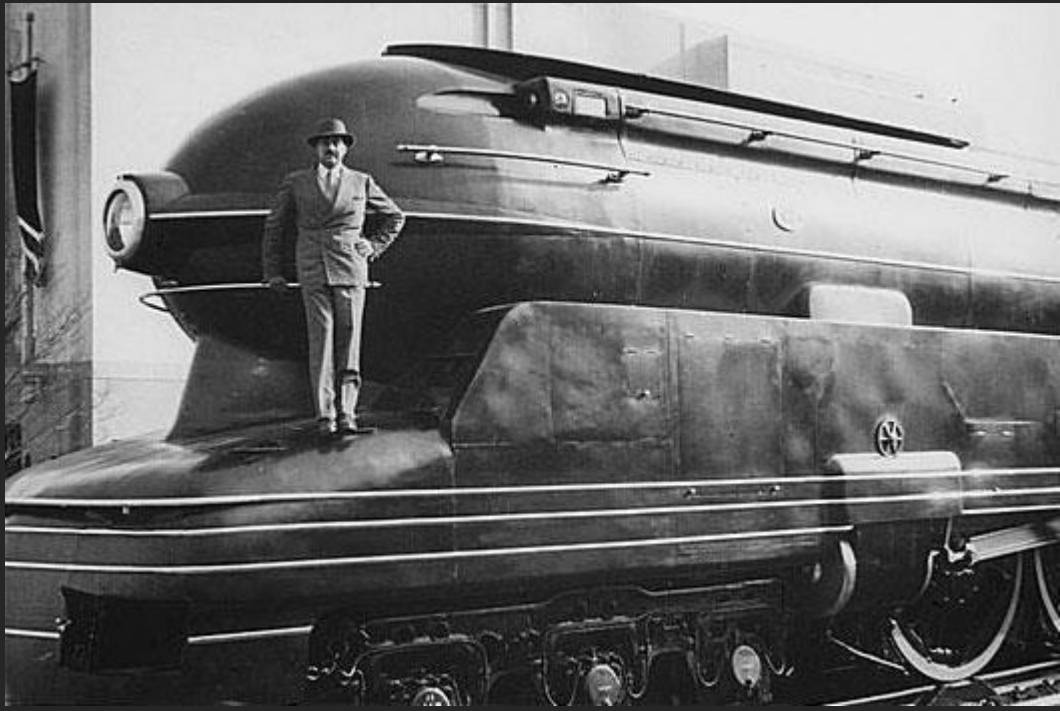
As “oficinas” ao contrário dos ateliers eram ambiente de criação e produção nas quais se experimentava e realizava diferentes produtos. As atividades complementares e extraclasse como teatro e música completavam a formação intelectual e afetiva de seus estudantes, o que os preparava para trabalhar de um modo mais aberto e cooperativo. Pode-se dizer que as inovações propostas pela Escola Bauhaus ainda hoje influenciam o Ensino de Arte Visual.

Um outro conceito de Design que surge na década de 1930 em diante é o chamado *Streamlined Design*, que surge nos Estados Unidos depois do Art Déco e vai, aproximadamente, até a década de 50.

É caracterizado como um Design futurista, exagerado, industrial e aerodinâmico.

Seu maior criador é Raymond Lowey, francês naturalizado americano.

O começo de sua carreira foi como desenhista de vitrines, depois ilustrador e, mais tarde, como desenhista industrial de eletrodomésticos, depois de automóveis e aeronaves que marcaram época na cultura americana.







Embora pareça ficção, histórias de Flash Gordon, herói interplanetário dos quadrinhos da década de 1930, criado por Alex Raymond, onde suas naves, armas, roupas e adereços assumiam formas futuristas.

Tinham, simbolicamente, a tarefa de anunciar o novo, um novo tempo, um novo país, um novo universo, quem sabe fazendo com que a população minimizasse a depressão americana deste período.



# FLASH GORDON



Cr\$ 22,00

QUADRINHOS ANTIGOS  
BLOGSPOT.COM



5 HISTÓRIAS SUPERESPACIAIS INÉDITAS

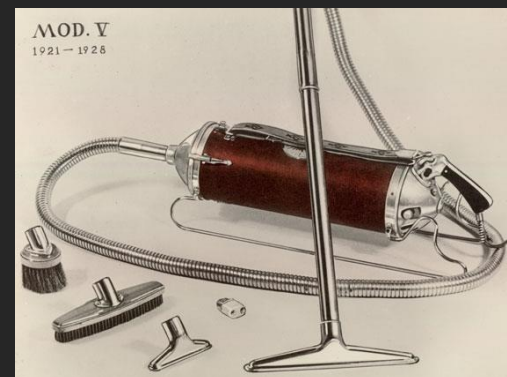






Independente de Flash Gordon, Super Man, Spider Man, Iron Man, a questão simbólica também tem conexões com os produtos mais corriqueiros e convencionais.

Embelezamento, ornamentação, estilização são recursos de agregação de valor, estratégia recorrente no contexto da indústria.





Com isto é possível entender a relação da tecnologia e da indústria com a Arte, de modo geral ela se apropria dos aspectos plásticos, visuais e estéticos com o fim de impregnar seus produtos de valores que nem sempre estariam vinculados a eles.

Arte e Design são campos correlatos mas não idênticos, tem apenas mera semelhança.

Questões como funcionalidade, aplicabilidade, produção e consumo só tem sentido mesmo no contexto da produção industrial, na chamada indústria cultural a qual transforma Obras de Arte em produtos de consumo de massa, mas esta é outra história...

Entretanto o que motiva a criação artística é realmente a expressão de caráter estético.

Não há vinculação com a funcionalidade ou aplicabilidade, o que motiva a expressão artística é o caráter estético e não o uso ou função que a Arte assuma num dado momento, numa dada época, numa ou noutra civilização ou cultura.

## ***Atividades de Reforço e apoio Pedagógico.***

*Leitura e Resumo deste material.*

*Leituras de Apoio e consulta:*

*ARGAN, Giulio Carlo. História da Arte Moderna. Capítulo 7 em diante*

*ARGAN, Giulio Carlo, FAGIOLLO, Maurizio. Guia da História da Arte.*

*GOMBRICH, E. História da Arte, Capítulos 25, 26, 27 e o pós-escrito.*

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

## ***Questões de Reforço:***

1. O que se entende pela Busca de um novo projeto de ensino para Arte Visual, nessa unidade de conteúdo?
2. O que é Bauhaus, como surge e qual sua função
3. Quais são as características do projeto pedagógico da Bauhaus?
4. Qual a contribuição da Bauhaus para o contexto da Arte Moderna?
5. Quais os desdobramentos da Bauhaus após seu fechamento na Alemanha.