

ARTE . VISUAL . ENSINO

Ambiente Virtual de Aprendizagem

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

Curso de Artes Visuais
Universidade Federal de Mato Grosso
do Sul

História da Arte



A Bauhaus e o surgimento do Design: uma nova conexão com a Arte

The image is a black and white advertisement for Bauhaus. It features a large, stylized, three-dimensional letter 'B' logo in the center. The 'B' is composed of various geometric shapes and planes, creating a sense of depth and movement. In the foreground, two pencils are crossed in an 'X' shape. The word 'bauhaus' is written in a bold, lowercase, sans-serif font across the middle of the image, partially overlapping the 'B' logo. The background is a light, textured surface, possibly a wall or a large sheet of paper, with some faint, abstract patterns. The overall aesthetic is modern and minimalist, characteristic of the Bauhaus design movement.

bauhaus

9224

Ao contrário do movimento inglês, a Alemanha não se recusou a criar uma interação entre os artesãos e a indústria, assim surge a BAUHAUS.

Por causa do movimento **Deutscher Werkbund**, associação criada por arquitetos, artistas e empresários alemães, a fim de unir arte e indústria, foi fundada a **escola de Bauhaus**, primeira escola de desenho industrial moderno, em 1919, mas fechada em 1933, devido ao regime nazista.

Em fins do século XIX, a imperatriz Augusta, havia fundado, em 1871, um Museu de Artes Plásticas onde diversos produtos artesanais tinham sido 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.

Este 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.

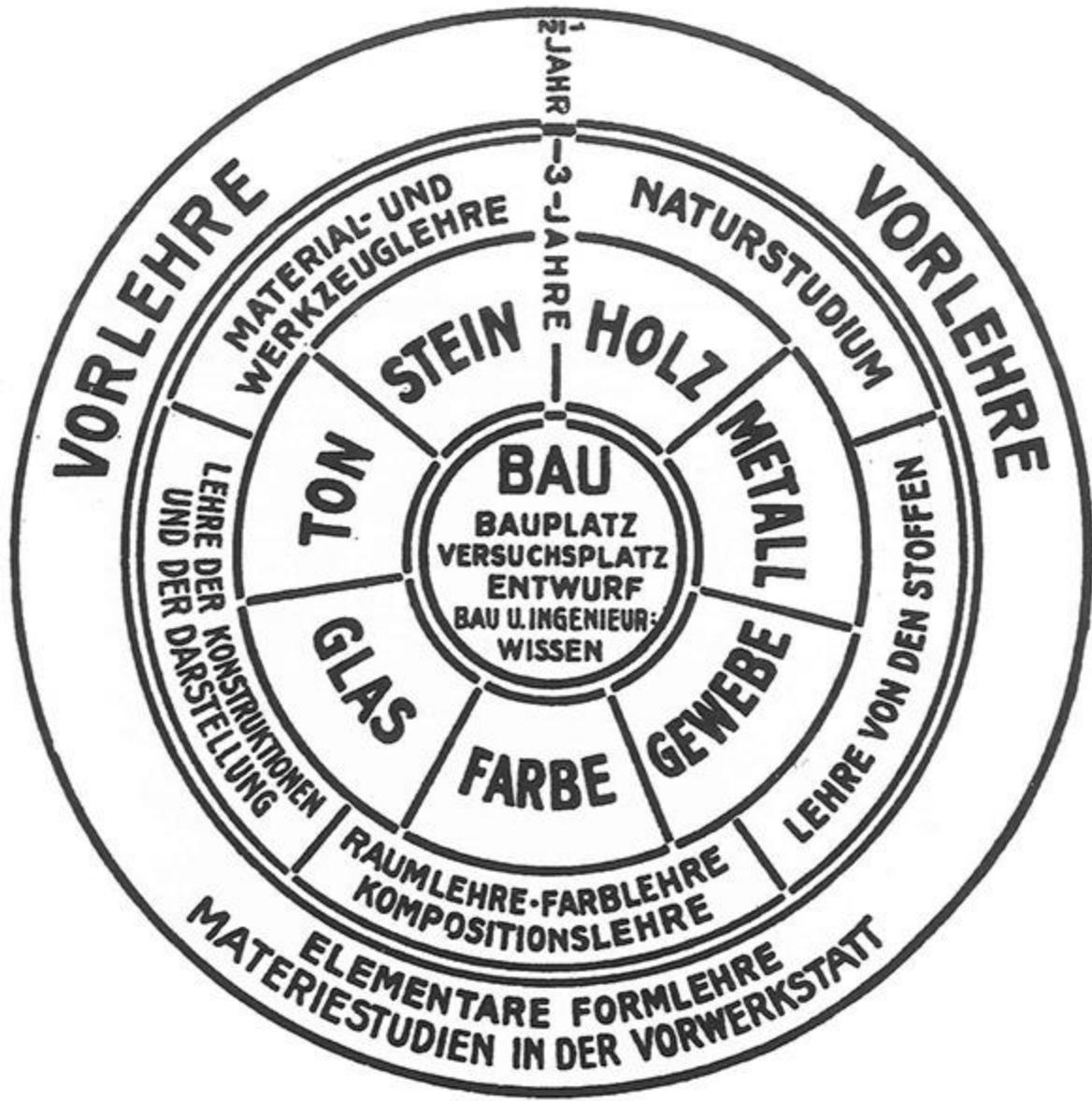
Nas palavras de Gropius:
“A meta da Bauhaus não consistia em programar um estilo qualquer, mas sim em exercer uma influência viva na gestaltung (design).”

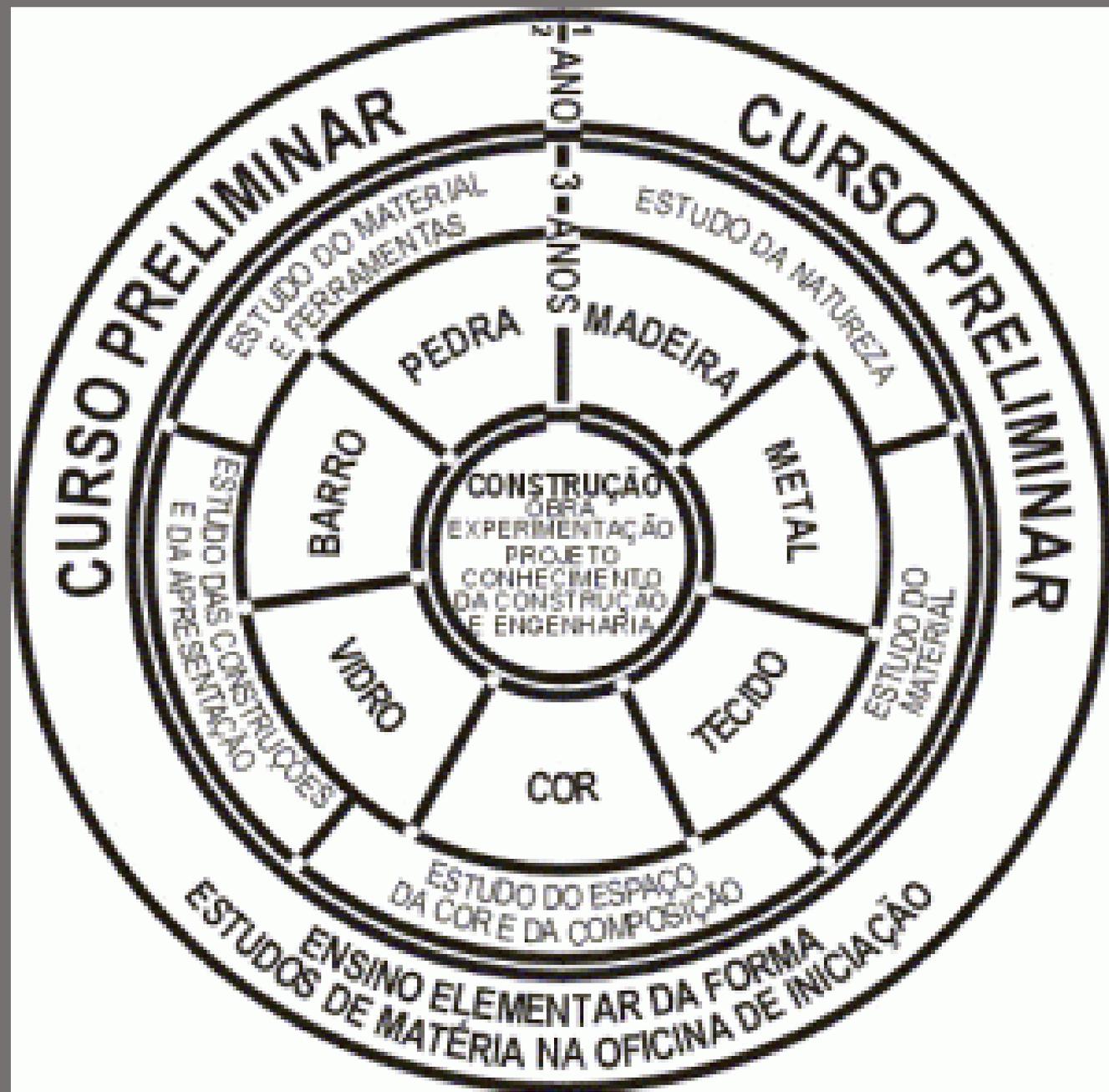
A tomada de uma consciência criadora, a fuga ao academismo e a qualquer modelo eram princípios por meio dos quais a Bauhaus ficou conhecida e amparou a nova pedagogia para o ensino de Arte Visual.

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

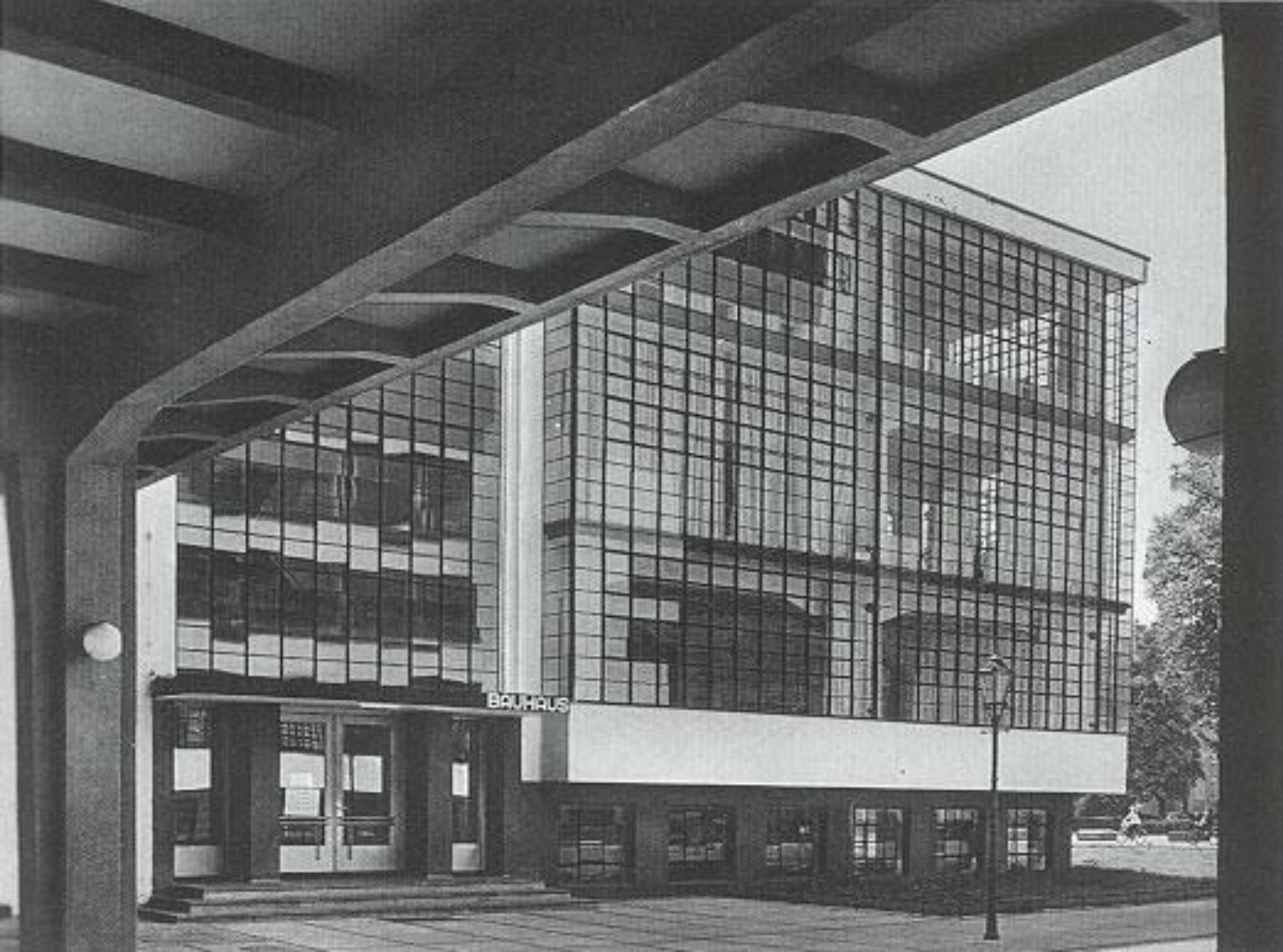




Marianne Brandt



Cerâmica
Gerard Marks

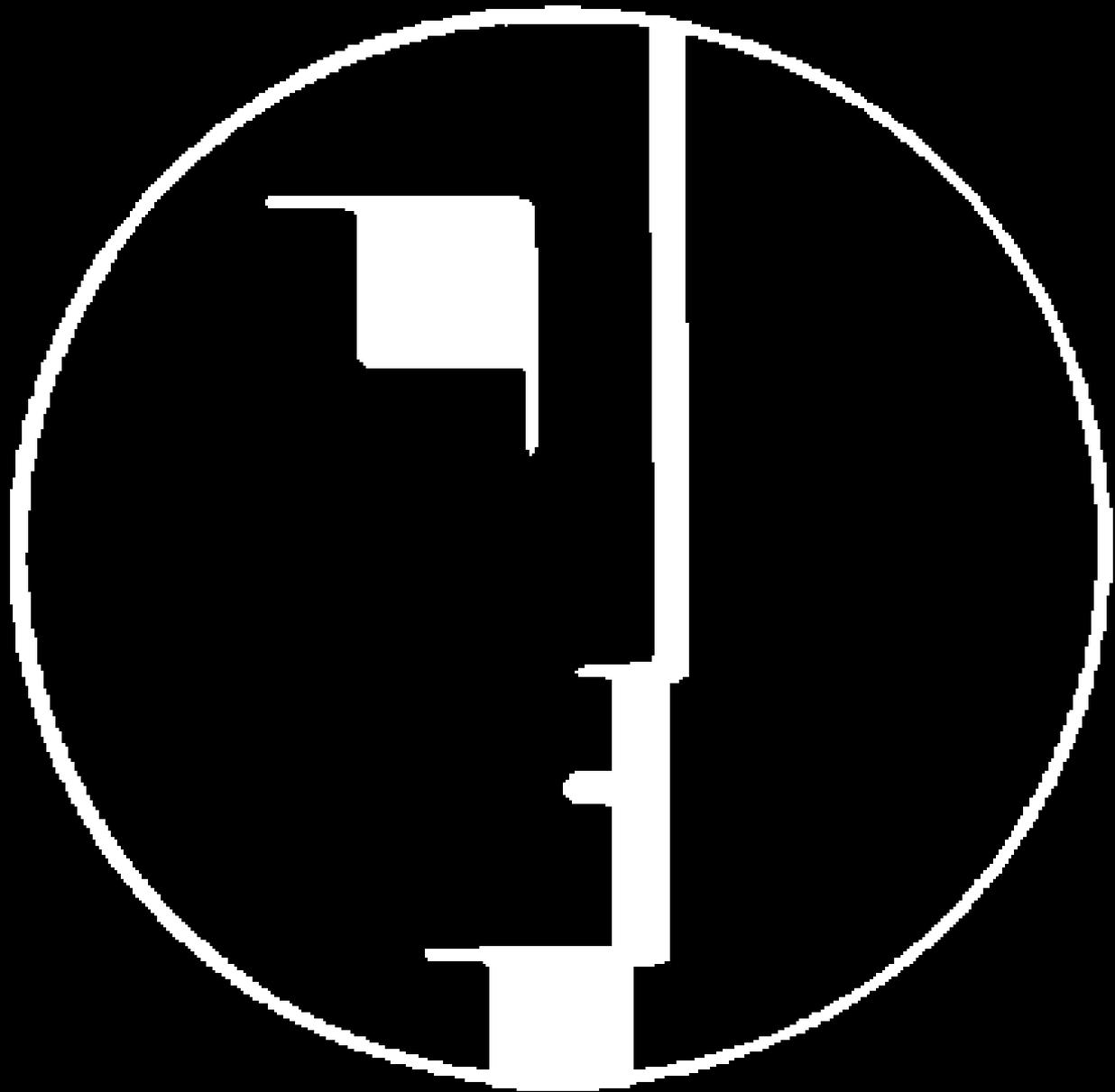


BAUHAUS









STAATLICHES BAUHALLE

AUSSTELLUNG

JUN
SEPT

WEIMAR

1923





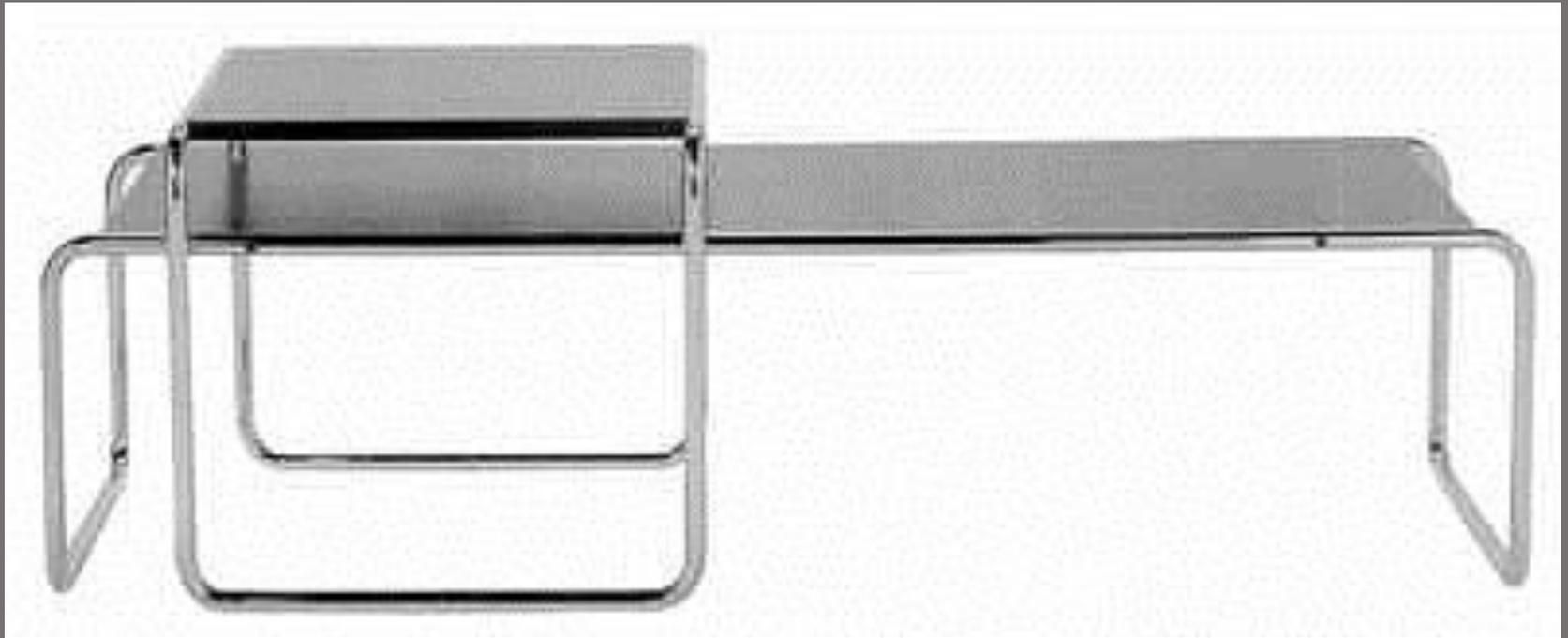


Courtesy MoMA



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)



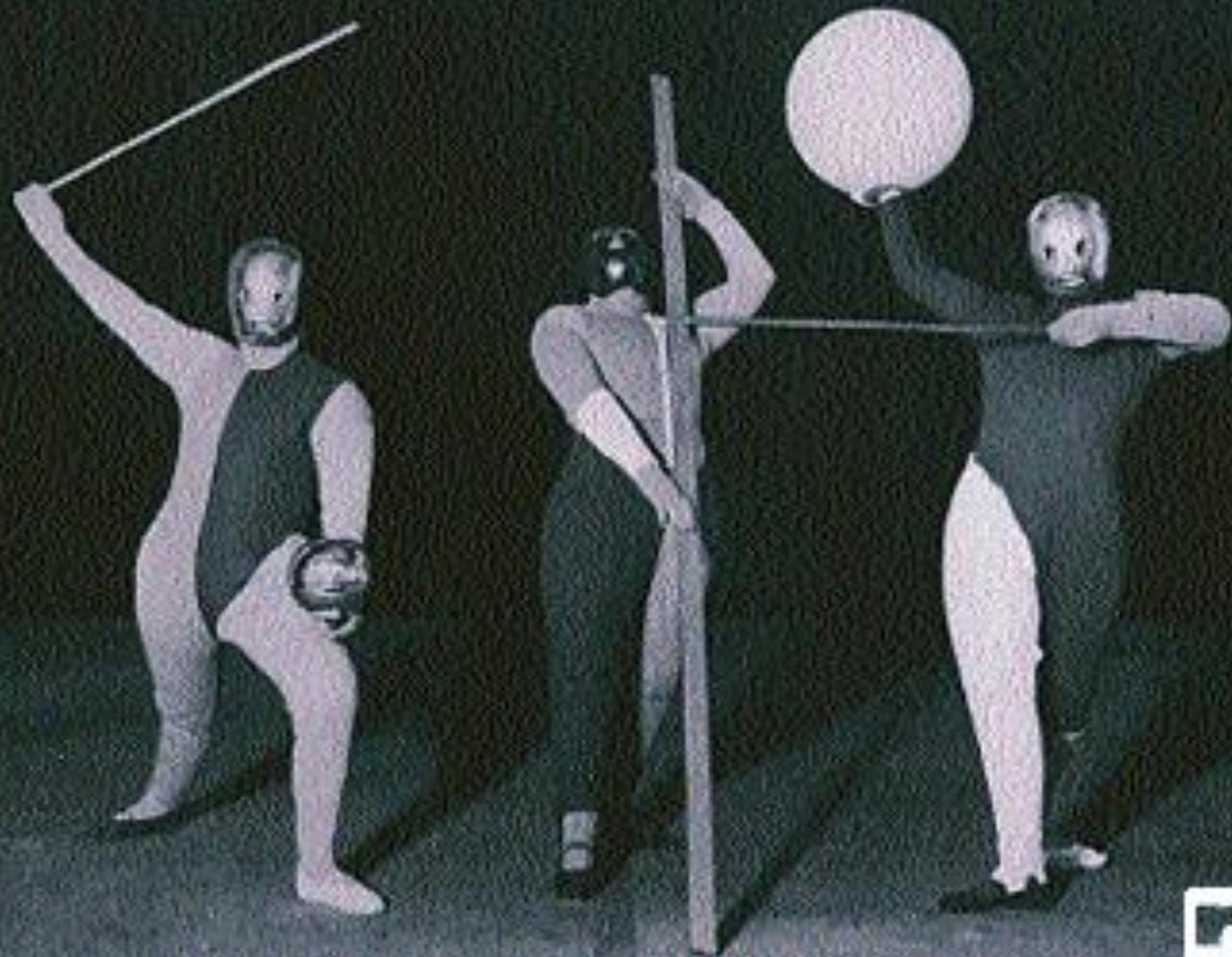
Adjustable Table E 1027 - Eileen
Gray (1927)

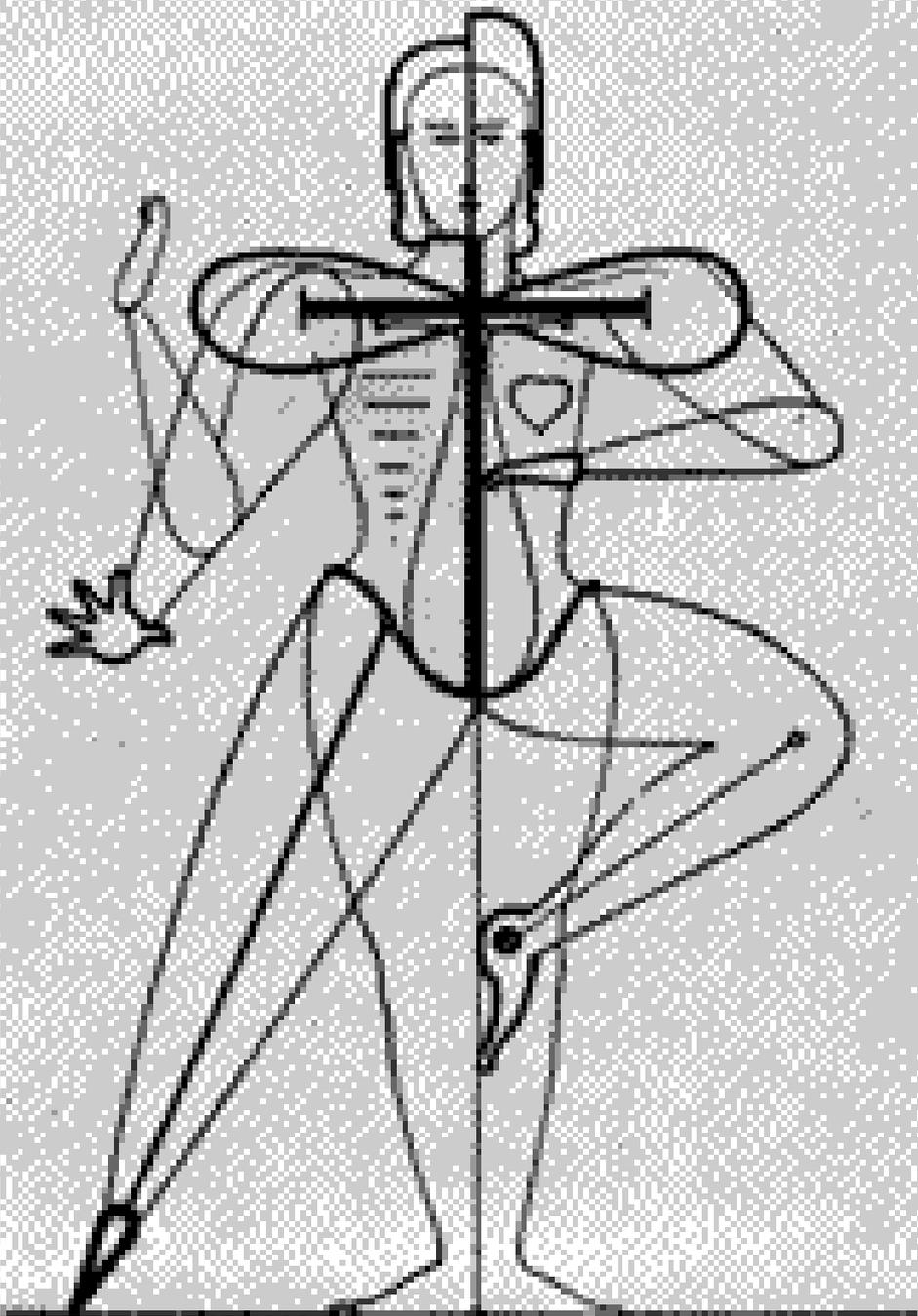






As performances da Bauhaus





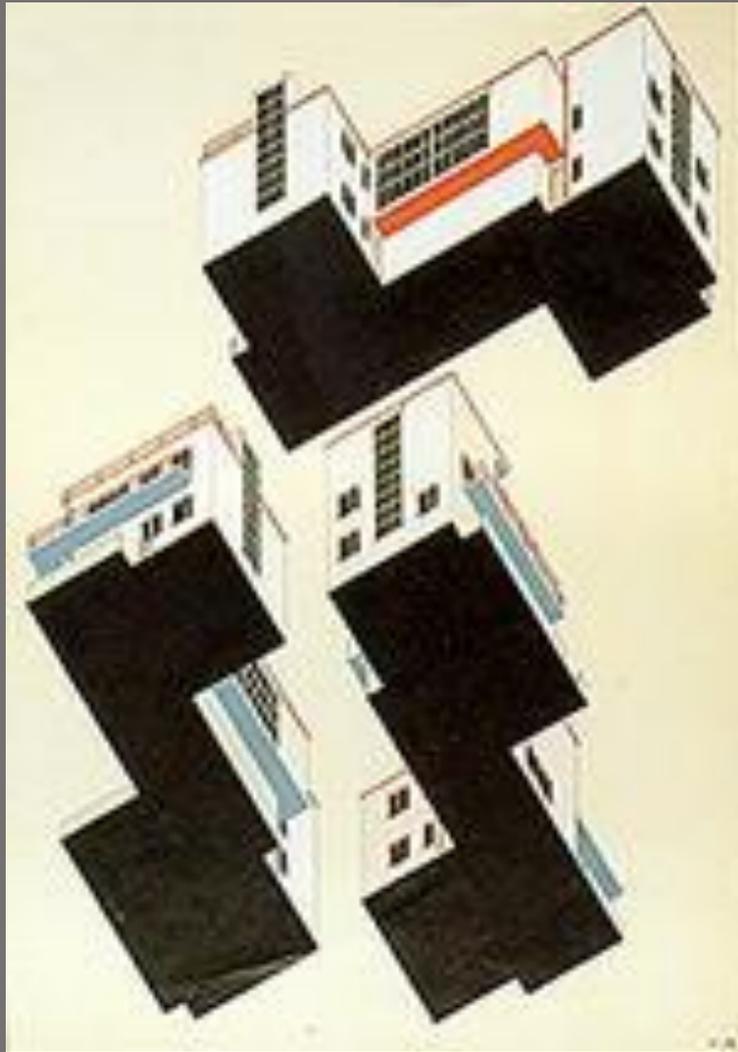




Os principais nomes (em ordem alfabética) dos artistas vinculados ao ensino da Bauhaus são:



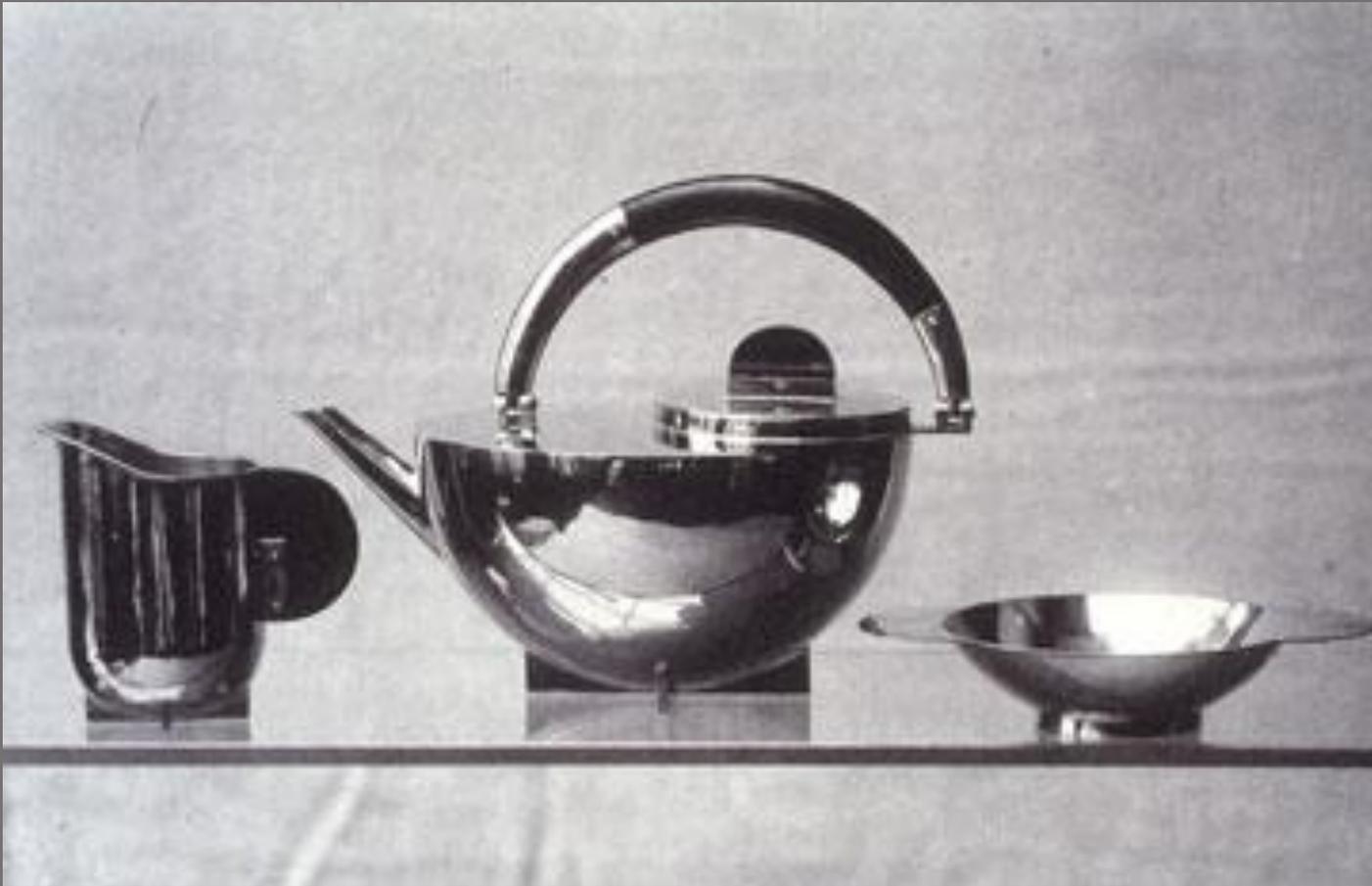
Albers, Joseph.



Arndt, Alfred.



Bayer, Herbert.



Brandt, Marianne.



Breuer, Marcel.



Feininger, Lyonel.



Gropius, Walter.



Grunow, Gertrud.



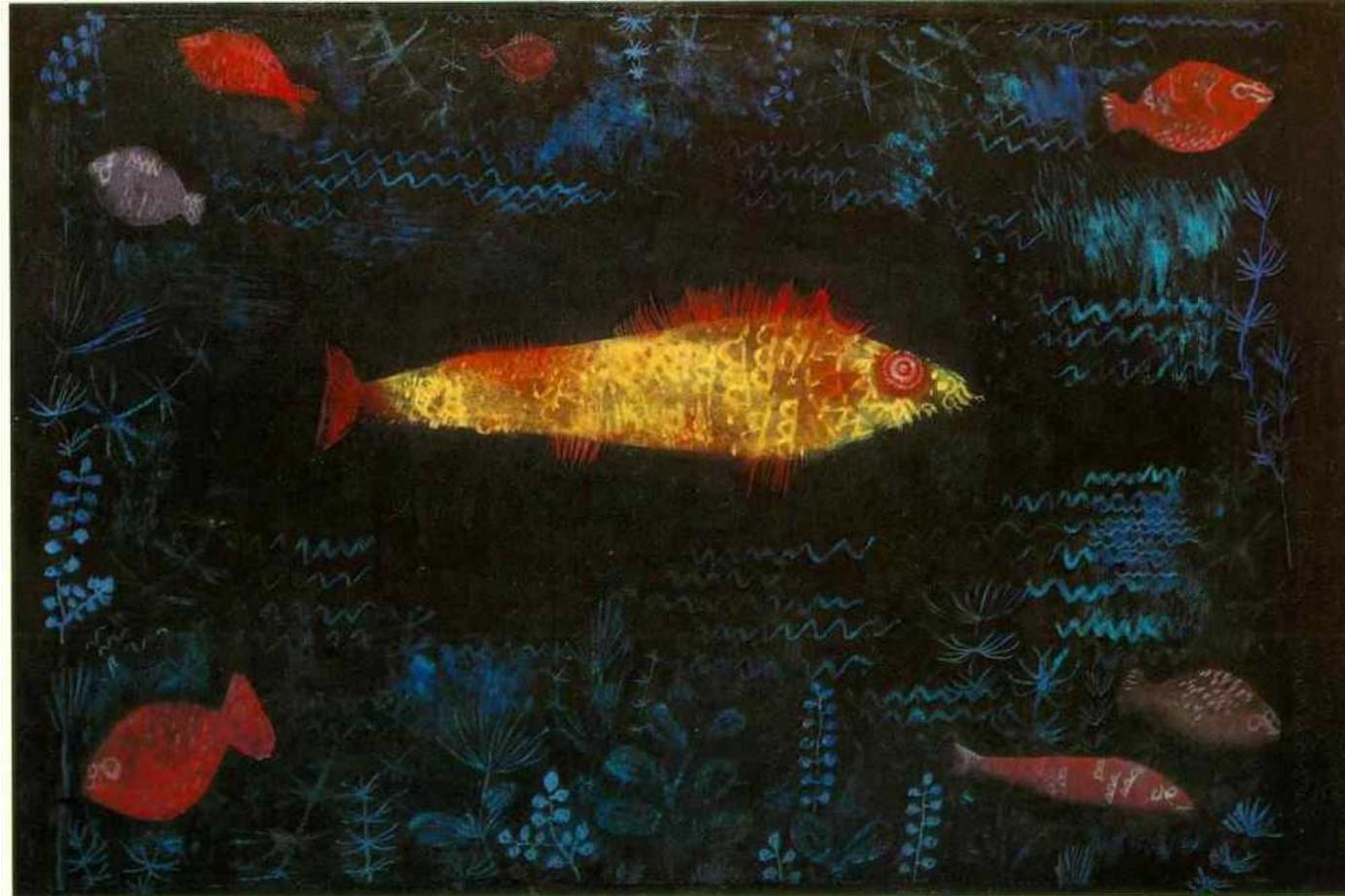
Hilberseimer, Ludwig.



Itten, Johannes.



Kandinsky, Wassily.



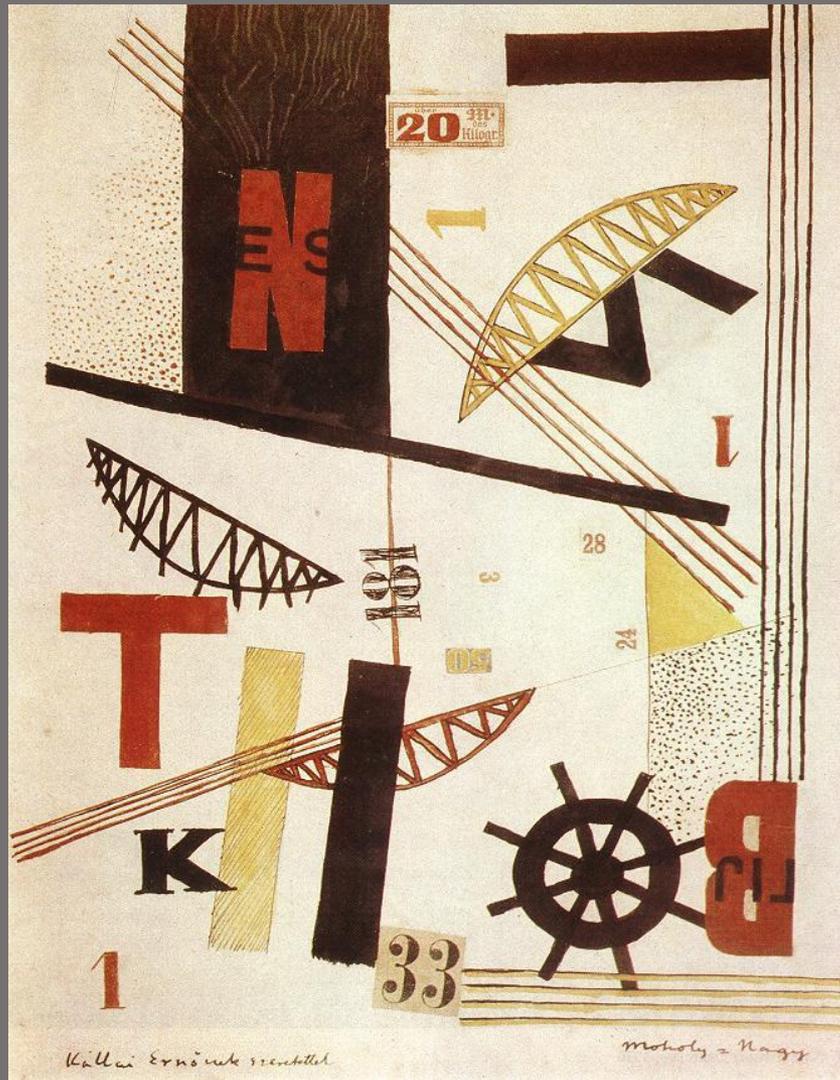
Klee, Paul.



Marks, Gerard.



Meyer, Hannes.



Moholy-Nagy, Laslo



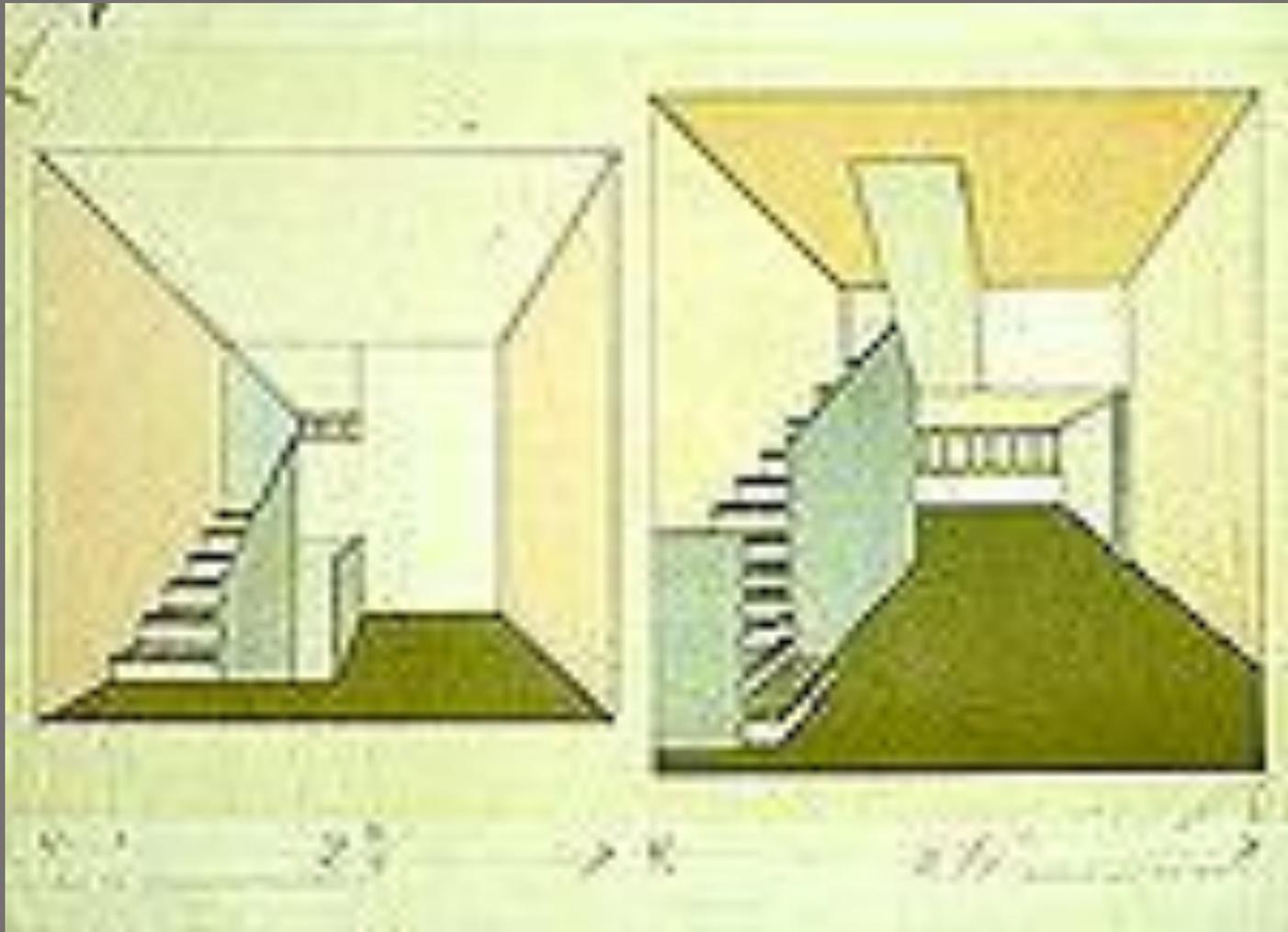
Muche, Georg.



Peterhans, Walter.



Reich, Lilly.



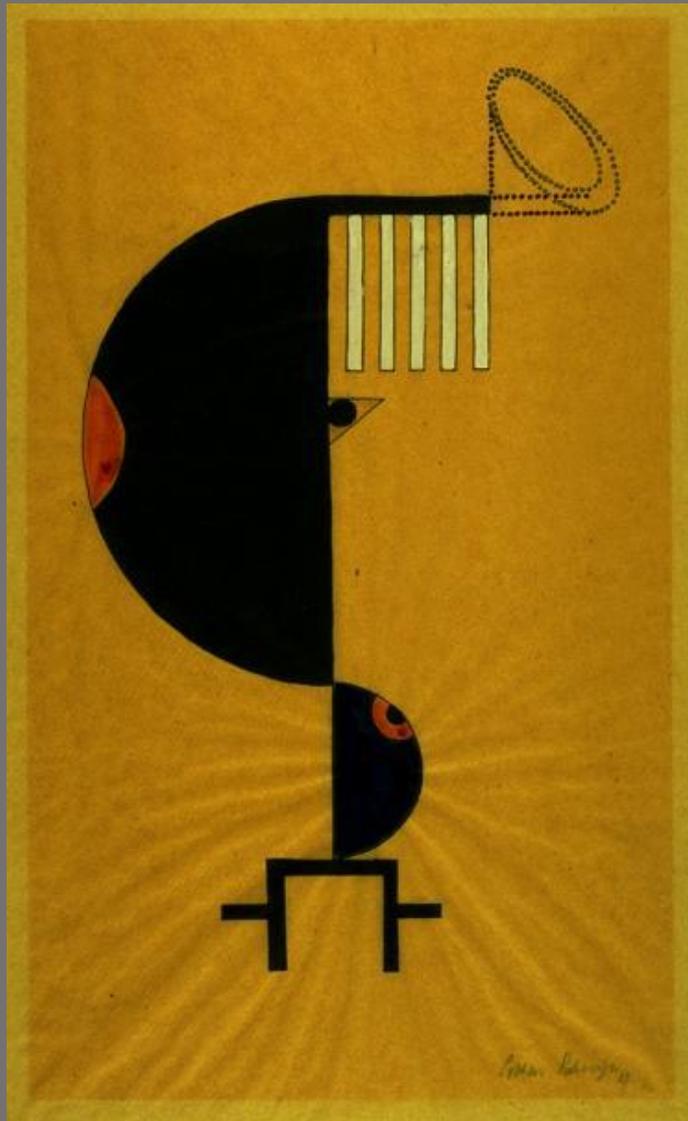
Scheper, Hinnerk.



Schlemmer, Oskar.



Schimdt, Joost.



Schreyer, Lothar.



Stölzt, Gunta



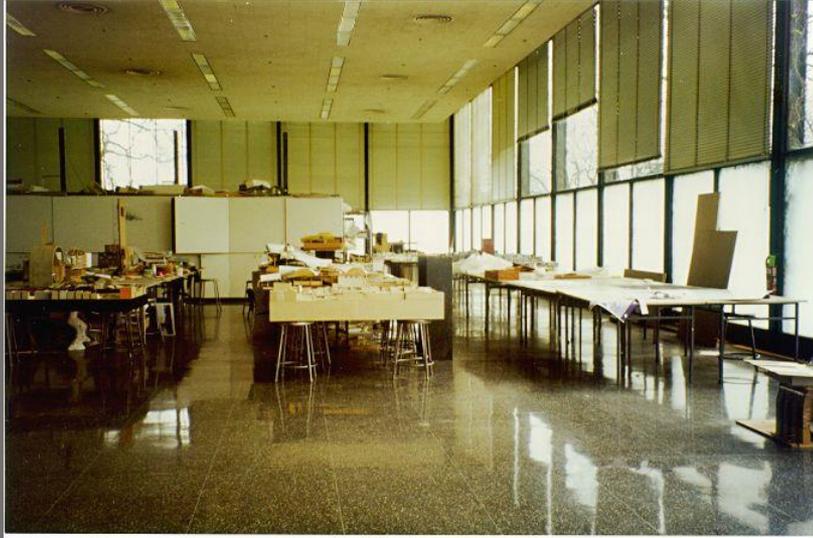
Van der Rohe, Ludwig

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.



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







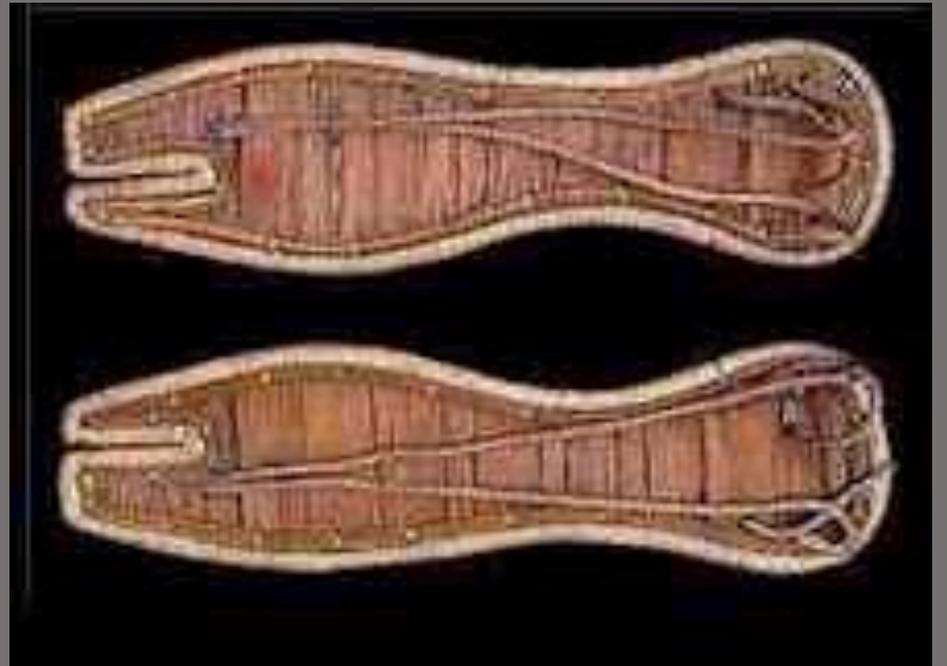
Aspirador de pó eletrolux







Relações entre a tradição e a inovação



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

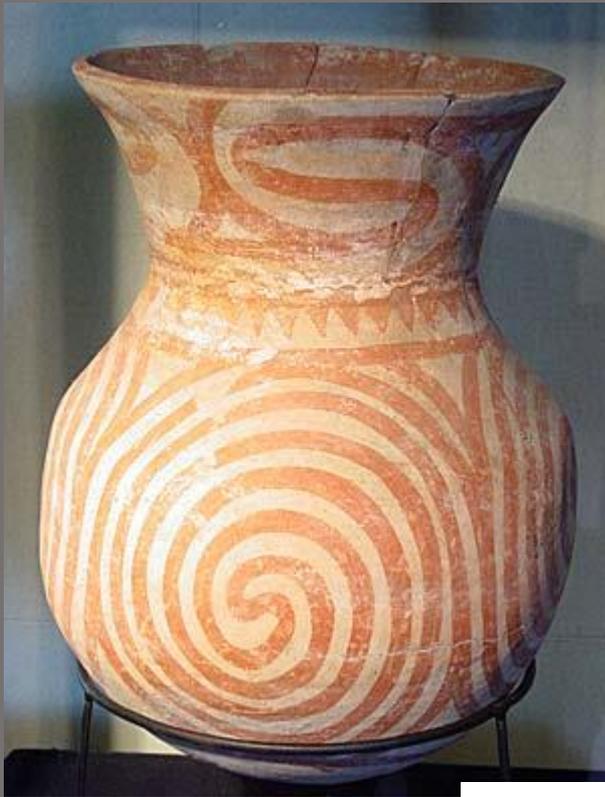
Se você gosta de coisas delicadas e femininas, você merece uma sandália assim. Se você não gosta, merece espantar com uma sandália assim.

havaianas
EST. 1962



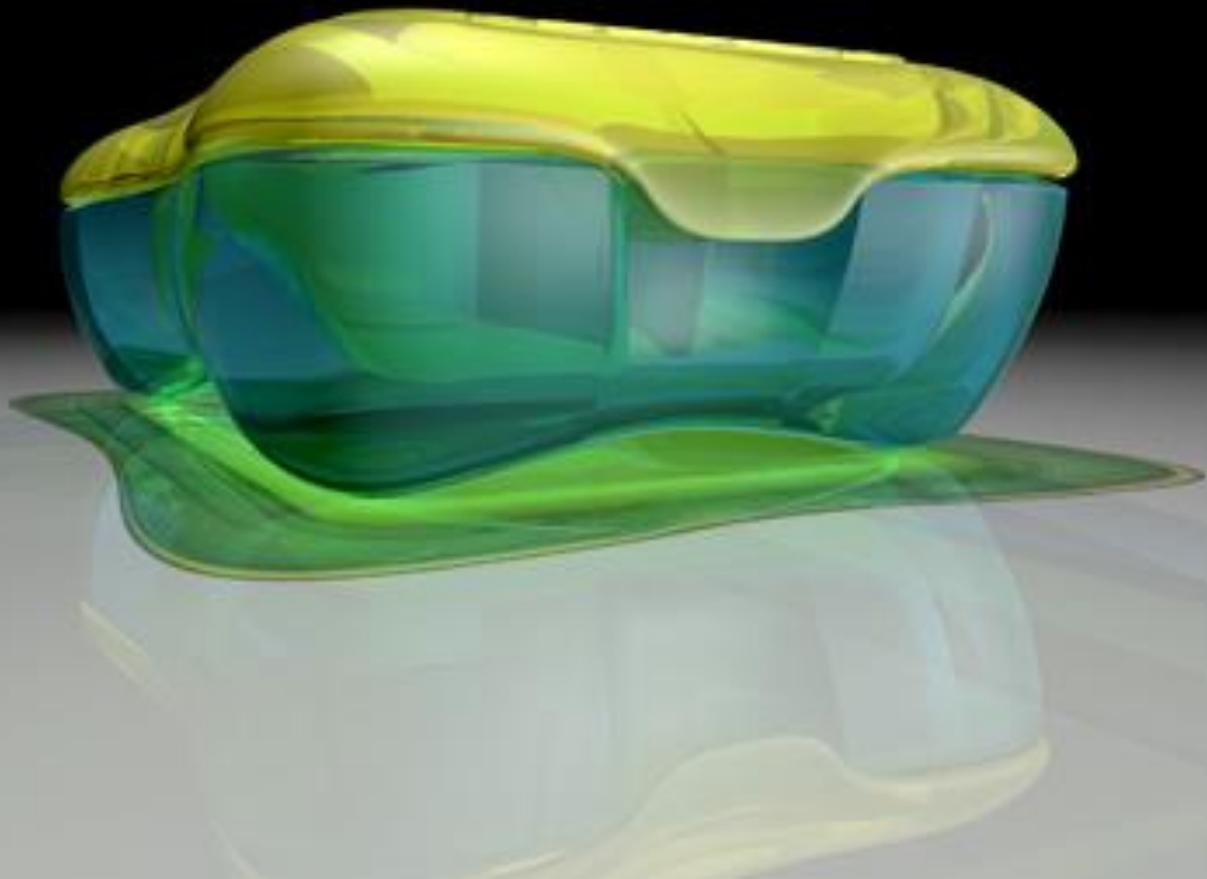














Entretanto o Design, enquanto herdeiro da Arte Visual, também é capaz de posicionar-se em diálogo com ela. Pode, eventualmente, afastar-se de seus desígnios funcionais e atuar em consonância com a expressão estética.

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

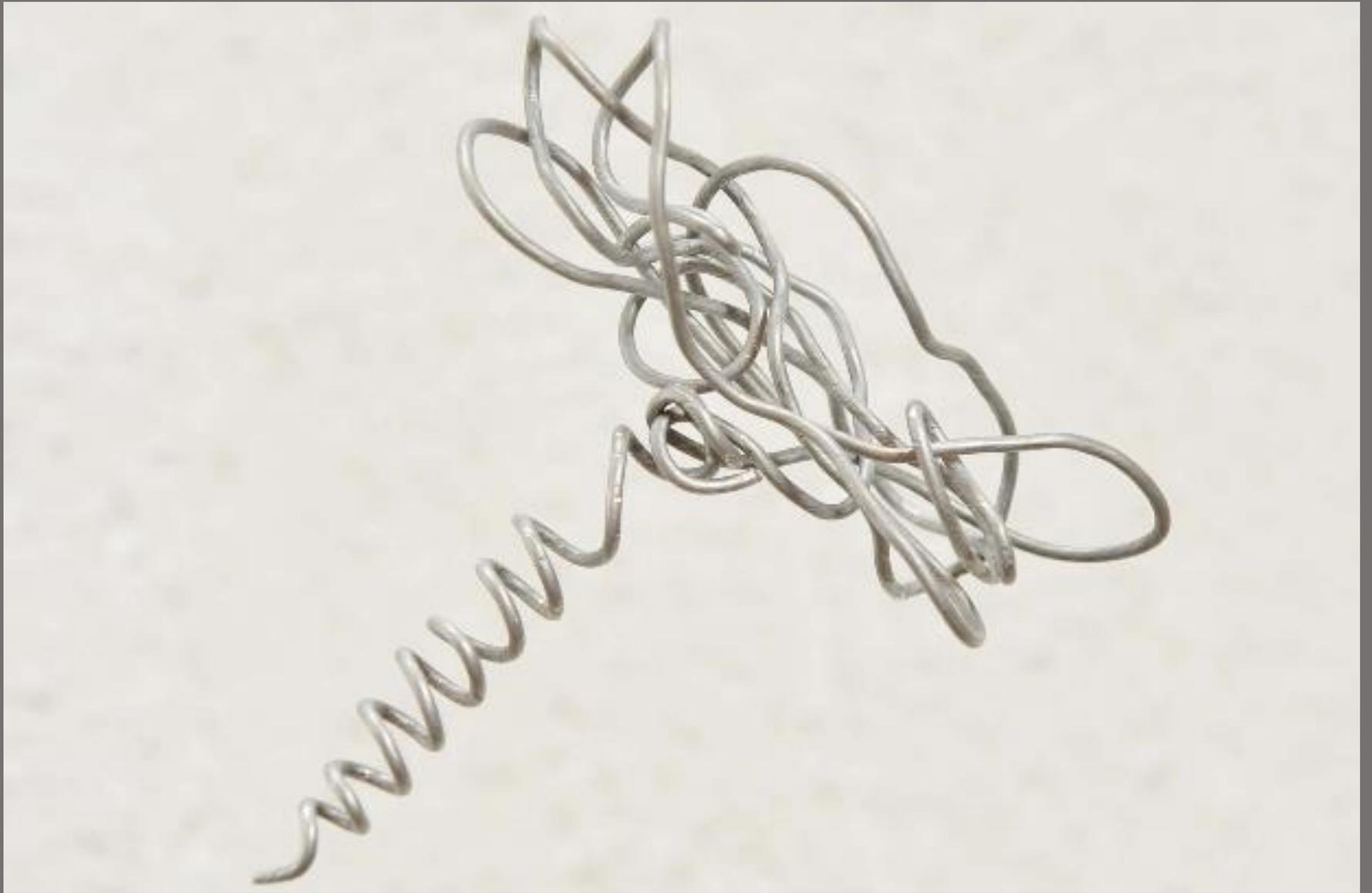




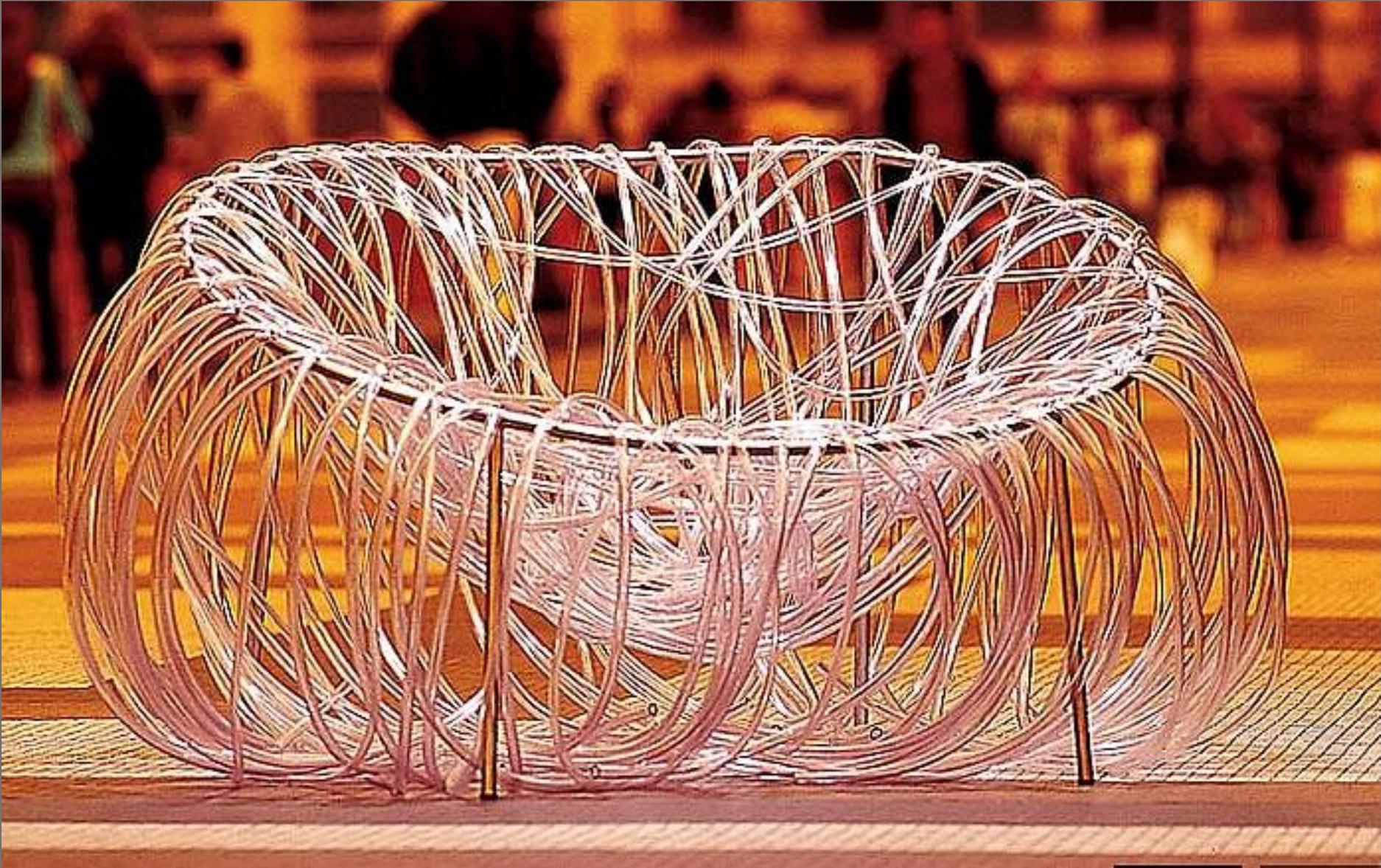
Cadeira
Favela



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.