

3 A Crise Projetual

O título *A Crise Projetual* levanta algumas questões que precisam de respostas. As duas primeiras são: Que *crise* é essa? Que *projeto* é esse? A terceira questão é se existe ou já existiu uma prática projetual sem estar relacionada diretamente a uma ideia de crise, isto é, se seria possível imaginar um projeto que não possuísse um desejo de transformação ou que não apontasse para um determinado conflito no presente. Essa última pergunta é válida para aqueles que entenderam, equivocadamente, com base no título, que existiu um momento anterior a uma crise projetual. Para tratar das respostas a essas perguntas, é essencial rever algumas das ideias pensadas por Argan.

O argumento principal do texto *Projeto e destino* é que o projeto no design, na arquitetura, na pintura, na escultura estaria em crise. Nesse ensaio, escrito em 1964, a noção de projeto como um ato histórico, o projeto como um processo de crítica do presente e de reflexão do passado, para a construção de um futuro, parece ter sido apropriado pela produção industrial, que extraiu toda a sua capacidade de problematização (ideação) e o transformou numa espécie de programação automática, uma “superprática”, uma prática que “cresce sobre si mesma” e sem reflexão.¹⁰⁷

[...] A utopia construída sobre a prática torna-se uma superprática, uma prática que cresce sobre si mesma e se transcende, até preencher o horizonte do saber e

¹⁰⁷ Em muitos momentos, o texto de Argan parece catastrófico em relação ao progresso científico e ao uso da tecnologia. No entanto, ao ler o prólogo do livro *A condição humana* (1958) de Hannah Arendt, é possível compreender o vazio que gira ao redor do desenvolvimento tecnológico no momento em que Argan escreve, não apenas por causa das explosões atômicas do final da Segunda Guerra Mundial, mas também pela tensão política que resultou numa corrida espacial, iniciada logo após a guerra. Por meio da noção de “superprática”, Argan se aproxima das ideias apresentadas por Arendt, no prólogo de *A condição humana*, que estão caracterizadas pelo esfacelamento entre conhecimento e pensamento: “[...] Neste caso, seria como se o nosso cérebro, condição material e física do pensamento, não pudesse acompanhar o que fazemos, de modo que, de agora em diante, necessitaríamos realmente de máquinas que pensassem e falassem por nós. Se realmente for comprovado esse divórcio definitivo entre o conhecimento (no sentido moderno de *know-how*) e o pensamento, então passaremos, sem dúvida, à condição de escravos indefesos, não tanto de nossas máquinas quanto de nosso *know-how*, criaturas desprovidas de raciocínio, à mercê de qualquer engenhoca tecnicamente possível, por mais mortífera que seja.” ARENDT, H., *A condição humana*, p. 11.

ultrapassá-lo. Não são mais as ideias que produzem a técnica nem as decisões humanas que determinam os atos: já temos máquinas, atos mecânicos que produzem ideias e tomam decisões. (ARGAN, 2000, p. 11)

Segundo Argan, o projeto se converteu num instrumento que faz parte de uma cadeia produtiva contínua, contrariando o objetivo principal do projeto de ser uma ação reflexiva anterior à produção ou à fabricação de qualquer objeto. A “superprática” extingue a crítica contida na noção de projeto como ato histórico. Essa reação à produção industrial pode ser facilmente confundida por uma condenação feita ao design, já que essa atividade é uma prática projetual intrínseca ao desenvolvimento da indústria.

Na verdade, o que Argan assinala, com um tom amargo manifesto, em *Projeto e destino*, é uma tomada de consciência do fracasso do projeto construtivo, que tinha por intuito principal a construção de uma sociedade igualitária a partir da integração de práticas projetuais artísticas e não artísticas. De fato, esse texto não é explícito quanto à crise desta noção, mas *Projeto e destino* possui alguns dos principais argumentos de textos escritos posteriormente pelo autor, que explicitam essa ideia, tais como: *Arquitetura e cultura* e *A crise do design*.¹⁰⁸ Como se expôs no tópico *Teorias Construtivas*, a noção de projeto construtivo abarcava todas as formas de produção material. Portanto, não seria apenas o design que estaria em crise ou teria provocado a “crise projetual”. A falência da noção de projeto construtivo faz com que automaticamente todas as práticas projetuais – arte, design e arquitetura – estejam em crise.

Na visão de Argan, essa falência seria decorrente da incorporação, feita pela indústria, dos procedimentos do projeto construtivo. Essa assimilação, porém, ocorreu sem realizar, de fato, os pressupostos políticos encerrados naqueles movimentos: “a promessa do livre e pacífico intercâmbio de meios e de produtos, a promessa de uma sociedade sem classes, a promessa da liberdade política e econômica, a promessa do bem-estar universal. E, sobretudo, a promessa de uma

¹⁰⁸ Na citação a seguir, Argan separa o design da noção de programação que, neste contexto, equivale à ideia de “superprática”: “Existe uma crise profunda do *design*. Ela atingiu mais visivelmente o *product design* e a ideia da *gute Form* como resultado da colaboração entre os artistas e os técnicos da indústria. Na realidade, ela diz respeito a toda a esfera do projeto e das metodologias relativas. A crise é explicada, em geral, pela condição atual da economia capitalista, o salto de qualidade da tecnologia industrial, o progresso da cultura de massa simultaneamente com a difusão do consumismo, a contradição entre o rápido desenvolvimento das ciências e das técnicas e a tendência à conservação política. A crise manifesta-se como uma divergência crescente entre programação e projeto. A programação, como preordenação calculada e quase mecânica, tende não mais a preceder o projeto, mas a substituí-lo como procura de soluções dialéticas para as contradições que se vão determinando sucessivamente na sociedade”. ARGAN, G., *A crise do design* (1982), p. 251. In: _____. *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

sociedade racional, perfeitamente ‘integrada’.”¹⁰⁹ Nessa perspectiva, o texto de Argan é um ponto de partida interessante para se compreender como a noção de projeto construtivo foi debatida e transformada, negada ou apropriada por vários grupos de designers, artistas e arquitetos surgidos após a Segunda Guerra Mundial. No tópico *Teorias Construtivas*, a união entre arte, design e arquitetura era parte integrante da noção de projeto. Com a crise do projeto construtivo, como seria possível caracterizar a relação entre arte e design?

É inevitável perguntar se o acaso como procedimento artístico está relacionado à crise projetual. Na verdade, nesta crise, a noção de acaso desempenha um outro papel. Em Argan, a ideia de crise projetual está ligada ao significado de destino entendido como um futuro que será construído alheio ao debate e à reflexão, um futuro sem projeto. Neste capítulo, *A Crise Projetual*, o acaso representa essa indeterminação contida na ideia de crise sobre como prosseguir construindo um futuro com base em uma prática que seja reflexiva.

Nesse cenário de crise do projeto construtivo, o design assume um papel muito importante porque, na visão de Argan, o objetivo maior do design seria unir de maneira equilibrada as práticas artísticas e a produção industrial.¹¹⁰ Com a crise do projeto construtivo, no entanto, o design, entendido como uma disciplina atrelada historicamente ao sistema de produção industrial, teve de procurar novas justificativas que validassem a importância de sua prática. Com o intuito de problematizar a relação entre arte e design no segundo pós-guerra, período caracterizado pela noção de crise projetual de Argan, discutirei, a seguir, duas realidades que me parecem opostas: a cisão entre arte e design na Escola de Ulm e o projeto de objetos utilitários na Itália.

No tópico *Arte e Design na Escola de Ulm*, é preciso pensar no significado da prática projetual na Escola de Ulm, que iniciou suas atividades na Alemanha em 1953, caracterizando como acontece a cisão entre arte e design na escola. Nessa perspectiva, é importante também entender qual é a relação entre o projeto proposto pela Escola de Ulm e o projeto construtivo da Bauhaus. No tópico *Entre Pedras, Cactos e Plástico na Itália*, é preciso ir à Itália, analisar algumas das ideias desenvolvidas pelos coletivos radicais italianos surgidos entre as décadas de 1960 e 1970. Muitos desses grupos contrariam os fundamentos das duas escolas alemãs Bauhaus e Ulm,

¹⁰⁹ ARGAN, G. C., Projeto e Destino, p. 26. In: _____. *Projeto e destino*. São Paulo: Ática, 2000.

¹¹⁰ Ibid., p. 22.

ao projetarem objetos utilitários, em séries limitadas. É importante perguntar, nesse último tópico, quais são as diferenças entre o projeto na Alemanha e na Itália, e, ainda, como o “projeto de design” italiano se aproxima das práticas artísticas. Essas duas realidades são apenas dois dos inúmeros exemplos que tentam responder de formas distintas a uma mesma pergunta que persiste ao longo de *Projeto e destino*:

Como restituir a noção de projeto após a falência do projeto construtivo?

3.1. Arte e Design na Escola de Ulm

Quando se pensa sobre o significado da noção de projeto no design no decorrer do século XX, é inevitável citar as duas escolas alemãs Bauhaus e Ulm que, como bem observa Herbert Lindinger¹¹¹, estão envoltas até os dias de hoje por uma aura mítica.¹¹² Relacionar as diferenças e similaridades entre as noções de projeto desenvolvidas nessas duas escolas é analisar, para além de uma história tradicional e escrita do design, as ideias tanto do progresso científico quanto da filosofia, que influenciavam, naquele momento específico, a postura do projetista diante do mundo a ser construído.

Nenhuma dessas duas escolas acreditava no designer, ou melhor, no projetista apenas como um produtor dos mais diversos objetos de consumo. As duas tinham como objetivo principal formar um projetista qualificado e, com uma visão ampla de mundo, esse profissional era considerado um agente direto de transformação social e política. A visão ampla do projetista é, com certeza, uma característica comum a essas duas escolas. Não sendo mera coincidência, a frase homônima de Max Bill – “participar na construção de uma nova cultura da colher à cidade” –, que define os objetivos principais do programa inicial da Escola de Ulm, poder ser facilmente transposta para o cenário do projeto total da Bauhaus.

Assim, considerando as diferenças existentes no que constituiria a visão ampliada num projetista da Bauhaus e a visão ampliada num projetista da Escola de Ulm, gostaria de problematizar a relação entre essas duas escolas. Essas diferenças, que caracterizaram diretamente o ensino da prática projetual em cada uma dessas instituições de ensino, estão encerradas principalmente nas fronteiras que seus programas curriculares estabeleceram entre ciência e tecnologia, design e arte.

¹¹¹ Herbert Lindinger (alemão, 1933), designer graduado na Escola de Ulm, foi também professor da escola entre 1962-1968. O livro *Ulm design: the morality of objects*, organizado por ele, é uma coletânea de documentos importantes e de textos que descrevem a história da Escola de Ulm.

¹¹² LINDINGER, H. (org.), *Ulm design: the morality of objects*, p. 9.

A história da Escola de Ulm¹¹³ é dividida em, pelo menos, seis fases, que vão desde o seu período embrionário, a partir de 1947, caracterizado tanto pelos debates para a criação de um instituto de ciências sociopolíticas quanto pela arrecadação de fundos e da busca de uma estrutura física para a escola¹¹⁴, até a sua última fase, a do colapso absoluto em 1968. Essas fases indicam, principalmente, as nomeações de novos reitores da escola, que foram quase sempre seguidas de transformações no seu programa curricular.¹¹⁵

Um dos momentos mais conhecidos e discutidos é o embate de ideias, logo nos primeiros anos de constituição da escola, entre dois dos seus protagonistas: o antigo aluno da Bauhaus, Max Bill, e o pintor argentino Tomàs Maldonado, este último, apoiado por professores importantes como Otl Aicher e Hans Gugelot. Esse conflito abrange duas fases distintas. A primeira caracteriza-se pela influência direta das premissas da Bauhaus na Escola de Ulm e é personificada pela figura do primeiro reitor da escola, Max Bill. A segunda é marcada tanto pela demissão de Bill como pelas transformações ocorridas no programa curricular da escola em consequência do seu afastamento. Uma análise desse conflito é interessante porque ele representa a cisão entre arte e design na Escola de Ulm.¹¹⁶

Consideramos a arte como a maior forma de expressão na vida, e é nosso objetivo organizar a vida como um trabalho de arte. Como Henry van de Velde uma vez afirmou, nós queremos lutar contra o feio com a ajuda do belo, do bom e do prático. A Bauhaus, como sucessora da instituição de arte fundada em Weimar por van de Velde, tinha o mesmo objetivo. Em Ulm, queremos ir mais longe, incorporando mais valor ao projeto de objetos, ampliando o escopo do planejamento urbano, atualizando o departamento de design visual e finalmente criando o departamento de informação. Tudo isso surge das necessidades naturais do nosso tempo. (BILL in LINDINGER, 1991, p. 19)

¹¹³ O nome da escola em alemão é *Hochschule für Gestaltung* (HfG). Numa tradução mais precisa, seu nome seria “Instituto Superior da Forma”. Porém, como nas traduções dos livros didáticos de design, é utilizado normalmente o nome Escola de Ulm para denominar o instituto, optei por utilizar o termo mais comum ao longo da dissertação.

¹¹⁴ A primeira fase, entre 1947 e 1953, gira ao redor da fundação criada em Ulm por Inge Scholl em homenagem aos seus irmãos Hans e Sophie, membros do grupo de resistência Rosa Branca, que foram executados pelos nazistas em 1943. Estão entre os participantes dessa fase de estruturação das premissas básicas da escola, Inge Scholl, Otl Aicher, Max Bill, Walter Zeischegg e uma série de membros do grupo alemão de escritores chamado de *Gruppe 47*.

¹¹⁵ Bürdek, B. E., *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*, p. 39 passim.

¹¹⁶ Apesar de ressaltar a importância do conflito entre Bill e Maldonado com o intuito de debater a relação entre arte e design, é interessante assinalar que os conflitos entre os professores parecem ter sido constantes na Escola de Ulm. Lindinger aponta que uma das causas desses inúmeros conflitos seria a existência de apenas 20 membros permanentes no programa e cerca de 200 membros que fizeram parte do quadro da escola, no decorrer da sua existência, como professores convidados. LINDINGER, H. (org.), *Ulm design: the morality of objects*, p. 10.

Tomando como exemplo o discurso inaugural da primeira turma da escola, em 1953, Bill apresenta o que parece ser uma retomada da ideia antiga de integração entre arte e vida mediante a conjunção “do belo, do bom e do prático.” O objetivo de “organizar a vida como um trabalho de arte” é justificado pela inclusão da Escola de Ulm numa linhagem histórica que abrange desde a escola de artes aplicadas alemã *Deutscher Werkbund*, fundada por Henry van de Velde no início do século XX, passando pela Bauhaus, e tendo como ponto final ou inicial, a fundação da Escola de Ulm. Apesar de o discurso ser vago e apresentar noções complexas sem lhes dar um sentido preciso, a principal ideia exemplificada é a importância da “arte como a maior forma de expressão na vida.”

É fundamental tentar compreender dois aspectos que estão contidos nessa ideia. O primeiro é o significado da arte naquele momento preciso para Bill. O segundo é o significado da relação dada por Bill entre arte e vida. Como a arte influenciaria na construção da nova vida? Quando foi convidado para participar da fundação da Escola de Ulm, não esquecendo que é dele o projeto do seu edifício, Bill já tinha desenvolvido a ideia de *gute Form* (boa forma) no final da década de 1940. Embora Maldonado relacione a ideia de “boa forma” à produção de objetos utilitários e “a um estilo Ulm” de se pensar e projetar¹¹⁷, a noção de “boa forma” parece ser mais ampla porque é nela que reside a importância da arte para Max Bill no projeto de objetos utilitários.

Segundo Bill, forma seria tudo o que é visível e se relaciona com o espaço e as demais formas existentes nele.¹¹⁸ Outra característica essencial da forma seria que a sua constituição está vinculada à noção de qualidade e à ideia de que é possível acrescentar valor a determinada forma a partir do projeto.

[...] Desde o início, associamos ao conceito de forma uma qualidade. [...] Quando falamos de formas da natureza, pensamos naquelas formas particularmente bem conseguidas. Quando falamos das formas da técnica, não nos referimos a quaisquer formas, mas às que são particularmente válidas. (BILL apud MALDONADO, 2009, p. 73)

Bill, na citação, divide as formas entre válidas e não válidas. O que seria uma forma válida? Ou melhor, o que seria uma “boa forma”? Voltando ao seu discurso inaugural, está explícito ali o objetivo de “incorporar mais valor” às formas

¹¹⁷ MALDONADO, T., Bauhaus-Ulm, p. 76. In: _____. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2009.

¹¹⁸ Essa ideia caracteriza também a importância da matemática na arte para Max Bill: “[...] O elemento de toda obra plástica é a geometria, relação de posições sobre o plano e no espaço.” BILL, M., *O pensamento matemático na arte de nosso tempo*, p. 52. In: AMARAL, A. A. *Projeto construtivo na arte: 1950-1962*. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna; São Paulo: Pinacoteca do Estado, 1977.

projetadas na Escola de Ulm. Partindo da assertiva que tanto qualidade como valor são noções extrínsecas aos objetos, parece-me legítimo perguntar como Max Bill pretendia dotar de valor as mais diversas formas.¹¹⁹ Outra questão está também em como seria possível distinguir uma “boa forma” de uma má. É exatamente no significado que Bill dá à arte que se encontram algumas dessas respostas.

O *Grundlehre* (Curso Básico), que fazia parte do primeiro ano de formação da Escola de Ulm, obrigatório a todos os alunos, tinha como particularidade fazer com que os estudantes refletissem sobre a constituição da forma apartada do projeto de objetos utilitários. Durante uma entrevista a Michael Erlhoff¹²⁰, no final da década de 1980, Bill afirma que existem diferenças entre arte e design, principalmente, porque o designer deve sempre responder aos aspectos práticos relacionados à função dos objetos utilitários. Tanto no projeto de arquitetura quanto no de design existem, porém, “áreas de liberdade”, determinantes no desenvolvimento de um projeto, que estão relacionadas à questão estética, não podendo ser pensadas com base em “critérios puramente técnicos.”¹²¹

No debate “Provocação: elemento vital da sociedade – sobre arte e antiarte”¹²² de 1970, de cuja mesa participaram, entre outros, o artista Joseph Beuys e o filósofo Max Bense, Max Bill amplia essa ideia ao afirmar que, por meio da arte, nós encontramos os critérios de julgamento para a nossa vida. Esses critérios de julgamento serviriam tanto ao vendedor de maçãs quanto ao designer, pois eles encerrariam noções fundamentais como a de possibilidade e a de escolha. Na visão de Bill, possibilidade e escolha seriam noções atreladas às “áreas de liberdade” de qualquer projeto.

Divorciado do projeto de objetos utilitários, o Curso Básico tinha como intuito principal fornecer aos estudantes uma “educação estética”. Na sua entrevista a

¹¹⁹ Argan decreta também uma crise do valor relacionada à crise do projeto: “Mencionamos um problema importante, o problema do valor, e vocês sabem muito bem que, hoje, a ideia de valor foi colocada em crise. A mesma crise que a ideia de projeto, evidentemente, porque, se não se pode conceber um projeto sem uma ideia de valor, não se pode conceber o valor sem o projeto de alcançá-lo. Como podemos justificar esta ideia de valor? Eu não quero entrar aqui numa discussão filosófica, e me limito a dizer que o valor não é algo que está ligado às coisas, mas uma atribuição de significação que se dá às coisas.” ARGAN, G. C., *História na metodologia do projeto*, p. 161.

¹²⁰ Michael Erlhoff (alemão, 1946) é professor de História do Design e Teoria do Design na Universidade de Colônia (KISD) na Alemanha.

¹²¹ ERLHOFF, M., Interview with Max Bill, p. 66-67. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

¹²² *Provokation: Lebenselement der Gesellschaft – Zu Kunst und Antikunst* (“Provocação: elemento vital da sociedade – sobre arte e antiarte”) apresentado originalmente na TV WDR de Düsseldorf, em 27 de janeiro de 1970. Em 2010, ele foi exibido na exposição *Joseph Beuys: A revolução somos nós* que aconteceu no SESC Pompeia, em São Paulo, entre 15 de setembro e 28 de novembro.

Erlhoff, Bill dá o exemplo de um exercício desenvolvido, certa vez, nesse curso na Escola de Ulm. Ele conta que, um dia, passou a um grupo de alunos uma tarefa simples: arranjar quatro quadrados de tamanhos distintos numa superfície plana de tal forma que a disposição trouxesse tensão e harmonia entre os quadrados. Quando os trabalhos estavam concluídos, Bill pediu ao grupo que comparasse os resultados de cada um, discutisse sobre eles e escolhesse qual a composição mais bem resolvida.¹²³

Por meio desse exemplo, pode-se entender o que Bill caracteriza por possibilidade e escolha na “educação estética”. A possibilidade seria representada pelo conjunto de soluções distintas apresentadas por cada um. Ao ter que debater sobre os diversos resultados, o grupo se daria conta de que para uma mesma proposição existe um número infindável de soluções. Já a escolha seria caracterizada pela decisão coletiva dos estudantes da composição mais bem resolvida. Assim, apesar de a composição ser o resultado de um trabalho individual, os critérios de julgamento seriam constituídos por meio do debate coletivo. Analisando esse exercício, percebe-se que a importância da “educação estética” no Curso Básico não está na tarefa de composição em si, mas na discussão gerada após as composições estarem prontas.

Se tanto os critérios de julgamento como a escolha da melhor composição foram constituídos com base no debate e no consenso coletivo, é possível ampliar essa afirmação para a noção de “boa forma”. Apesar de Max Bill não ter exposto os parâmetros precisos para a determinação de uma “boa forma”, é possível concluir que a distinção entre boa e má forma partiria de critérios estabelecidos pelo grupo naquele momento e não de um julgamento individual ou de regras preestabelecidas. Retornando ao debate “Provocação”, pode-se deduzir que Bill parece estar de acordo com a ideia da formação de uma consciência estética coletiva quando afirma que os critérios de julgamento encontrados na arte serviriam a todos, inclusive, ao vendedor de maçãs.

Numa perspectiva mais ampla, percebe-se que as intenções de Max Bill em relacionar design e arte nunca foram no sentido de uma instrumentalização desta última, do emprego da “educação estética” para fins utilitários, ou seja, apenas na construção da forma em si. Na verdade, seria na “educação estética” que o projetista tomaria consciência das “áreas de liberdade” de um projeto, as quais ultrapassam os

¹²³ ERLHOFF, M., Interview with Max Bill, p. 67. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

limites definidos por critérios técnicos. Ao mesmo tempo, o projetista desenvolveria uma consciência crítica sobre essas “áreas de liberdade” – ele aprenderia a julgar seu projeto e a escolher a melhor solução dentre as demais. Portanto, em Bill, a arte é o lugar em que o projetista encontra a autonomia de sua prática projetual, inaugurando, também, a consciência de sua responsabilidade como um produtor de formas válidas.

Como essa capacidade de julgamento do projetista e os critérios de escolha das formas surgiram na arte, Max Bill ainda separa, como Argan, a produção industrial de objetos utilitários da noção de qualidade. Quando Erlhoff lhe pergunta se na Escola de Ulm eram discutidas mudanças possíveis nas formas de produção, Bill responde, sem hesitar, que eles tinham plena consciência da impossibilidade de mudar as formas de produção industrial. A solução encontrada na Escola de Ulm estaria em tentar transformar o que ele denomina, na entrevista, de “formas econômicas.”¹²⁴ Em sua fala, parece não existir mais o conflito entre artesanato e indústria, muito debatido tanto nas escolas de artes aplicadas no início do século XX como na primeira fase da Bauhaus. A produção industrial não é mais colocada em xeque, e sim a legitimidade da forma projetada: se ela é uma “boa forma” ou não.

Apesar de esse conflito com a indústria parecer ter sido ultrapassado, ao se problematizar o significado de “formas econômicas”, um dos sentidos que surge dessa expressão é o de resistência uma vez que Bill tinha plena noção dos problemas causados pela produção industrial, principalmente, a pressão para se produzir cada vez mais e mais objetos. Entendendo-se “formas econômicas” como a criação de bens duráveis, essas formas combateriam a alta produção na indústria e o consumo exagerado. Não havia uma oposição, de fato, ao modo de produção industrial, mas existia uma tentativa de modificar algumas de suas características, como o consumo exagerado.

Daí a importância dada à função no projeto de objetos utilitários. Se uma janela não ventila e não ilumina, e dois dos seus pré-requisitos são o de ventilar e o de iluminar, essa janela que não funciona é considerada uma má forma. Opondo-se à má forma, tem-se o modelo, que seria, na visão de Bill, a melhor espécie de determinado objeto utilitário, a representação máxima de uma “forma econômica” ou de uma “boa forma”. No entanto, se os critérios de julgamento de qualquer forma surgem na arte, mesmo a função de um objeto qualquer estaria subjugada, em última instância, à questão estética do projeto.

¹²⁴ ERLHOFF, M., Interview with Max Bill, p. 67. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

Não restam dúvidas que a noção de qualidade nas formas utilitárias esteja completamente imersa no significado da arte para Bill. Como se viu, a arte fundaria a consciência crítica do projetista, constituída por meio de uma “educação estética”, estabelecendo, paralelamente, os critérios de julgamento das formas. A arte seria, também, determinante na busca do modelo – expressão máxima da “boa forma” – no projeto de objetos utilitários. De certa maneira, a busca pelo modelo restaura a relação entre objeto único (obra de arte) e objeto multiplicado (objeto industrial) estabelecida por Argan. O modelo seria a conjunção do topo e da base de uma pirâmide, um objeto multiplicado que contém a qualidade máxima de um objeto único. Na sua entrevista a Erlhoff, há um momento no qual essa relação fica muito clara, quando Bill informa que um dos objetivos iniciais da escola era projetar objetos que fossem representativos da era industrial e dignos de estar no museu.¹²⁵

A aproximação feita por professores de Ulm entre as ideias que nortearam a direção de Bill na Escola de Ulm e as de Gropius na direção da Bauhaus tinha como intuito principal apontar as fragilidades da relação entre arte e design, na noção de projeto de Bill, especificamente, na falta de critérios bem definidos para a constituição de formas utilitárias. Apesar da equivalência feita pelos professores de Ulm entre o trabalho de Bill e Gropius, é possível apontar algumas diferenças básicas no discurso dos dois.

A primeira é a preocupação de Gropius em propor soluções para a especialização exagerada na indústria, que tem uma raiz histórica no conflito entre artesanato e produção industrial. Pelo menos em determinado período de sua direção, Gropius achava possível sugerir novas formas de produção, ao contrário de Bill, que planejava combater os problemas da indústria e do consumo dentro dela. A segunda diferença é a importância que o designer passou a ter no pós-guerra de 1945. Na Bauhaus, o projetista total, o *gestalter*, surgiu da união entre artista, artesão e arquiteto. Gostaria de ressaltar que nessa primeira escola ainda não havia uma imagem forte do projetista industrial. O trabalho do designer existia,¹²⁶ mas ele era

¹²⁵ ERLHOFF, M., Interview with Max Bill, p. 68. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

¹²⁶ No capítulo *Os primeiros designers industriais*, Adrian Forty explica que o projeto na indústria do século XVIII era desenvolvido normalmente por artesãos mais qualificados, os mestres oleiros, ou por artistas. A palavra designer no texto de Forty apenas identifica o surgimento da atividade projetual na indústria, confirmando a forte relação que essa atividade projetual possui com a crise do artesanato. FORTY, A., *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*, p. 50.

caracterizado pela união dessas três atividades: arte, artesanato e arquitetura.¹²⁷ Mesmo no seu discurso como convidado, na abertura oficial da Escola de Ulm, em 1955, Gropius destaca a importância de uma educação ampla, que abra caminho para uma prática colaborativa entre artista, cientista e empresário. Esquece-se tanto do designer como do arquiteto.

Ainda que a palavra designer também não seja utilizada na Escola de Ulm¹²⁸, a posição do “projetista industrial” é radicalmente transformada no pós-guerra de 1945 porque não só se toma uma maior consciência da importância desse profissional que projeta objetos utilitários empregando os meios industriais, mas também passa-se a querer construir um discurso específico para essa prática projetual. Bill, apesar de distinguir o trabalho do artista, do designer e do arquiteto, concedendo uma maior importância à produção de objetos utilitários em decorrência do estado de devastação em que se encontrava a Alemanha no pós-guerra, toma ainda a arte como um exemplo máximo da prática projetual, o que acaba provocando uma ruptura entre ele e os demais professores da Escola de Ulm.

Nesse sentido, a maior crítica sofrida por Bill está na falta de critérios precisos para a determinação de uma “boa forma”. No exemplo da atividade desenvolvida pelos alunos no Curso Básico, a escolha da composição foi feita de maneira coletiva, com base em um debate. Com esse exemplo, é possível questionar se a composição escolhida seria a mesma caso Bill pedisse a um outro grupo de pessoas que debatesse e escolhesse a melhor composição entre aquelas desenvolvidas pelo grupo anterior. É impossível responder a essa pergunta. Ela denuncia que há uma certa indeterminação na noção de “boa forma”. Na verdade, a falta de precisão dos critérios é o que Bill

¹²⁷ A arquitetura, de fato, ocupava uma posição hierárquica mais alta que a arte e o artesanato no programa curricular da Bauhaus. Por corresponder ao último ano de formação dos alunos, todo arquiteto graduado nessa escola teria plena condições de projetar objetos utilitários. Apesar da importância da arquitetura no programa desenvolvido por Gropius, é necessário registrar que esse departamento só foi ativado sob a direção de Hannes Meyer, quase dez anos depois da fundação da Bauhaus. NOBRE, A. L. S. *Fios cortantes: projeto e produto, arquitetura e design no Rio de Janeiro (1950-70)*, p. 67.

¹²⁸ O ex-professor da Escola de Ulm, Gui Bonsiepe, no livro *Design, cultura e sociedade*, p. 202, afirma que era utilizado na escola o termo *formgeber* (configurador das formas) para nomear o designer. Insisto nas variações existentes nessas duas escolas alemãs para designar tanto o designer quanto o design, porque essas diferenças também caracterizam os conflitos que fazem parte desta disciplina. Por exemplo, Max Bill achava errado usar o nome design e designer. No momento em que a Escola de Ulm foi fundada, havia um grande esforço para diferenciar a prática projetual americana de objetos utilitários da noção de projeto na Escola de Ulm. A atividade do designer americano, que vinha sendo chamada de *styling*, foi duramente rebatida por Bill e pelos outros professores da escola porque se relacionava diretamente com a moda e com a propaganda. Como é possível perceber, essas variações no nome da atividade e do profissional indicam diferentes posturas em relação ao design. Ver também MALDONADO, T., Bauhaus-Ulm, p. 76. In: _____. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2009.

parece chamar de “áreas de liberdade” de um projeto, que ele não acreditava poderem ser resolvidas mediante critérios técnicos. Por critérios técnicos, entenda-se o quanto de luz deverá entrar pela janela que projetarei, como essa luz incidirá no ambiente, quantas subdivisões a janela terá etc.

A falta de definição e critérios precisos da “boa forma” acarreta uma série de problemas à noção de projeto de Max Bill. Sem esses critérios bem definidos, o modelo, como a mais alta representação do objeto utilitário, é inatingível. Outra questão que ainda fica pendente é o próprio julgamento das formas. Na palestra “Provocação”, existe uma cena curiosa, que remete a esse problema. Quando Bill fala da importância da arte na constituição de critérios de julgamento para a nossa vida, alguns minutos depois, alguém da plateia pergunta por que a maioria das pessoas continua preferindo ler livros de romance de gosto duvidoso, se existem mesmo esses critérios de julgamento coletivo. Max Bense, que passara a palestra toda rebatendo as ideias de Beuys e as de Bill, repreende à pessoa na hora: isso não é pergunta que se faça! A repreensão de Bense indica a dificuldade de falar sobre o valor das formas artísticas e não artísticas.

Pode parecer estranho afirmar que existiria alguma falta de precisão nos critérios que Bill utilizava na constituição das formas, seja no projeto de objetos utilitários seja na sua prática artística, pois mesmo antes de ser o reitor da Escola de Ulm, ele era reconhecido pelo seu rigor na construção das formas, exemplificado na sua relação com a matemática e na importância dada à função utilitária dos objetos. Em *Fios cortantes*, Ana Luiza Nobre alude ao rigor de Max Bill na construção das formas ao analisar os conflitos surgidos na primeira visita dele ao Rio de Janeiro, em maio de 1953. Nessa visita, Bill gerou polêmica tanto por suas críticas ao projeto do *Edifício Gustavo Capanema*, o então Ministério da Educação e Cultura, como também pela explicação “estritamente matemática”¹²⁹ à sua obra *Unidade Tripartida*, que tinha recebido anos antes, em 1951, o Prêmio Internacional da 1ª Bienal do MAM de São Paulo.

Segundo Nobre, uma das críticas de Max Bill ao projeto do Ministério era a forma dos pilotis de Oscar Niemeyer, que possuiria, na leitura de Bill, um caráter muito mais ornamental do que funcional.¹³⁰ Sobre a obra *Unidade Tripartida*, Nobre alude à desconfiança gerada no artista Amilcar de Castro e no escritor Ferreira Gullar

¹²⁹ NOBRE, A. L. S., *Fios cortantes: projeto e produto, arquitetura e design no Rio de Janeiro (1950-70)*, p. 44.

¹³⁰ *Ibid.*, p. 47.

pela explicação dada por Bill sobre a constituição da forma da escultura apenas por meio de fórmulas matemáticas.¹³¹ As polêmicas que giraram ao redor da visita de Bill ao Rio residem na ideia de que seu rigor na construção das formas era tão extremo que chegava a suprimir o sentimento do projetista-artista. Marcando essas polêmicas no Rio de Janeiro, Max Bill acaba sendo chamado no primeiro número da revista *Módulo*, publicada em 1955, de “engenheiro” e “matemático”¹³², uma crítica mordaz tendo em vista o trabalho plural de Bill como artista, arquiteto e designer.

Os conflitos surgidos no Rio de Janeiro tornam-se interessantes, quando se percebe que a ruptura entre Bill e seus colegas da Escola de Ulm aconteceu na direção oposta. Em Ulm, Max Bill é criticado pela importância dada à arte no projeto de objetos utilitários. É necessário lembrar que essas críticas estão relacionadas à falta de critérios bem definidos no projeto de objetos utilitários. Para seus colegas de Ulm, que participaram da fundação desta escola, como Tomàs Maldonado e Otl Aicher¹³³, em última instância, Max Bill nunca chegou a se desvencilhar do trabalho de artista. Como Aicher afirma, Bill “ainda estava amarrado à Bauhaus. Ele permaneceu muito mais o artista, e a arte para ele continha um *status* especial.”¹³⁴

Apesar de Tomàs Maldonado declarar que nos doze anos seguintes de duração da Escola de Ulm, a orientação inicial de Bill continuou fazendo parte dos pressupostos principais da escola, essa afirmação parece absurda quando se percebe a

¹³¹ A relação entre o trabalho escultórico de Max Bill e métodos matemáticos é definida numa pequena passagem no *Caminhos da escultura moderna* de Rosalind Krauss: “[...] Bill elabora modelos de conceitos matemáticos em forma de escultura. A intenção do artista ao criar tais objetos era a de que expressassem um ‘modo matemático de pensar’ e que impressionassem o observador enquanto construções puramente intelectuais.” KRAUSS, R., *Caminhos da escultura moderna*, p. 81. Apesar da definição de Krauss e das inúmeras referências sobre o próprio Bill explicando a constituição da forma das suas esculturas por meio de cálculos matemáticos, seria importante fazer um estudo mais aprofundado sobre o significado da matemática para Max Bill. No seu texto, *O pensamento matemático na arte de nosso tempo*, o sentido da matemática ultrapassa o emprego de fórmulas, aproximando-se das ideias desenvolvidas por Kandinsky, no *Do espiritual na arte* (1912), sobre a utilização da matemática com o intuito de atingir um “progresso espiritual”. BILL, M., *O pensamento matemático na arte de nosso tempo*, p. 50. In: AMARAL, A. A. (org.). *Projeto construtivo na arte: 1950-1962*. Rio de Janeiro, Museu de Arte Moderna; São Paulo, Pinacoteca do Estado, 1977. Sobre a matemática em Kandinsky, ver especialmente o seu texto *Reflexões sobre a arte abstrata* (1931), no qual esse pintor divide a matemática em dois tipos: racional e intuitiva. In: KANDINSKY, W., *Do espiritual na arte*, p. 223.

¹³² Revista fundada e dirigida por Oscar Niemeyer. NOBRE, A. L. S., *Fios cortantes: projeto e produto, arquitetura e design no Rio de Janeiro (1950-70)*, p. 78.

¹³³ Otl Aicher (alemão, 1922-1993), que foi casado com Inge Scholl, participou ativamente da fundação da Escola de Ulm. Aicher ficou muito conhecido por ter feito a identidade visual dos Jogos Olímpicos de Munique de 1972. Os seus pictogramas desenhados para essas olimpíadas são até hoje referência importante no universo do design.

¹³⁴ AICHER, O., *Bauhaus and Ulm*, p. 128. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991. Ver também MALDONADO, T., *Bauhaus-Ulm*, p. 75. In: _____. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2009.

transformação radical sofrida no Curso Básico. Logo após a saída de Max Bill, em 1957, a Escola de Ulm cortou definitivamente a “educação estética” do seu programa curricular, incorporando ao Curso Básico disciplinas como a semiótica, a teoria da percepção, a ergonomia e a tecnologia industrial. Em 1962, aconteceu uma mudança ainda maior. O Curso Básico, que reunia todos os alunos no seu primeiro ano, dividiu os estudantes em disciplinas relativas a cada um dos departamentos da escola. Com essa mudança, os alunos passaram a ingressar diretamente num dos departamentos, como o de Informação, o de Construção, o de Desenho de Produto etc. Se em Bill, a “boa forma” deveria ser justificada por critérios coletivos estabelecidos com base em uma “educação estética”, com a transformação do Curso Básico, os critérios para a constituição dos objetos utilitários passaram a ser validados por meio das disciplinas científicas, que foram sendo agregadas ao programa curricular de Ulm.

É possível afirmar que esse corte definitivo com a “educação estética” afetou o sentido do binômio qualidade e quantidade. A quantidade na Escola de Ulm se transformou num valor moral específico do design e da arquitetura. Ao mesmo tempo, a arte passou a não ser mais considerada uma atividade de transformação coletiva. Por representar o objeto único, a obra de arte seria um luxo para poucos. Em contrapartida, o objeto utilitário, por ser produzido industrialmente, teria a possibilidade de afetar um maior número de pessoas. Em consequência dessa transformação, o artista em Ulm passou a estar distanciado da realidade social e política da comunidade, ao contrário do designer e do arquiteto, que teriam um papel fundamental na construção da vida coletiva porque, com as suas atividades, forneceria soluções para os diversos problemas do cotidiano.¹³⁵

A distinção entre arte e design, artista e designer, é também justificada pelos participantes da fundação da escola em razão do cenário de destruição da Alemanha após a guerra. Nesse sentido, Aicher afirma que “qualquer um que tivesse orelhas para ouvir e olhos para enxergar perceberia que a arte representava uma fuga das inúmeras tarefas que nós tínhamos em mãos.”¹³⁶ Até Max Bill, ao dizer que em Ulm não se tinha pensado em transformar os meios de produção industrial, chama atenção para o cenário de destruição no qual eles se encontravam: prédios em ruínas

¹³⁵ AICHER, O., Bauhaus and Ulm, p. 125. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 124.

e escassez total dos bens de consumo mais ordinários.¹³⁷ Nessa perspectiva, Aicher declara:

Em Ulm, nós tínhamos que voltar para os fatos, para as coisas, para os produtos, para a rua, para a vida cotidiana, para as pessoas. Nós tínhamos que voltar imediatamente. Isso não deveria ser uma extensão da arte na vida cotidiana, uma aplicação prática. Deveria ser uma oposição à arte, um trabalho da civilização, uma cultura civilizatória. (AICHER, 1991, p. 125)

Mesmo tendo em conta esse cenário, nota-se que a distinção entre arte e design, que ocorre na saída de Bill, retoma o debate sobre o papel da arte e do artista na comunidade. Considerando a citação, é possível perceber que Aicher nega a relação entre arte e vida, ideia presente nas vanguardas positivas e negativas. Como foi observado no segundo capítulo, para esses movimentos, por meio de processos distintos, a arte deveria fazer parte da vida cotidiana. Ao negar essa proposição, Aicher retorna ao conceito de autonomia da arte de Peter Bürger: Qual seria a utilidade da arte para a comunidade? Naquele momento, na Escola de Ulm, como a arte é vista como uma atividade apartada da vida, ela não tem utilidade alguma porque não possui poder de transformar socialmente e politicamente sua comunidade.¹³⁸

Ao justificar a cisão entre arte e design em razão da questão utilitária, Aicher, no texto *Bauhaus and Ulm*, questiona os procedimentos utilizados no projeto de objetos utilitários tanto na Bauhaus como no grupo De Stijl. Segundo Aicher, esses procedimentos partiam de ideias e formas advindas estritamente da arte. Sua crítica incide, principalmente, sobre a utilização das formas geométricas elementares e das cores primárias na produção dos mais diversos objetos, de fontes tipográficas a cadeiras, vasos etc. Nesse sentido, as cadeiras do arquiteto holandês Gerrit Rietveld seriam pinturas de Mondrian para se sentar – “obras de arte inúteis que se diziam úteis.”¹³⁹ Na visão de Aicher, as cadeiras de Rietveld, integrante do De Stijl, seriam mais um experimento estético do que um objeto utilitário.

¹³⁷ ERLHOFF, M., Interview with Max Bill, p. 68. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

¹³⁸ Esta distinção entre arte, design e arquitetura é abordada também pelo historiador Nikolaus Pevsner: “[...] Mas essas comparações são superficiais. Elas não atingem a mudança essencial, que é o fato de arquitetos e designers uma vez mais terem aceitado responsabilidades sociais, de arquitetura e o design consequentemente terem-se tornado um serviço, e de edifícios e objetos de uso diário serem projetados não só para satisfazer desejos estéticos de seus designers mas também para preencher suas finalidades práticas de forma total e entusiástica. Pintores e escultores caminharam em sentido exatamente oposto. Afastaram-se de seu público já no século XIX. Agora cortaram o contato, sem qualquer redenção.” PEVSNER, N., *Origens da arquitetura moderna e do design*, p. 201.

¹³⁹ AICHER, O., *Bauhaus and Ulm*, p. 125. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

O desenho das fontes tipográficas baseadas em triângulos equiláteros, círculos e quadrados também é criticada. A letra **o** no formato de um círculo, a letra **a** no formato de um triângulo equilátero não teriam a menor legibilidade e clareza. Para Aicher, o desenho das fontes tipográficas deveria se relacionar aos hábitos de escrita e de leitura das pessoas.¹⁴⁰ Voltando ao desenho da fonte de Bayer, analisada neste trabalho, no tópico *Acaso Projetado*, a afirmação de Aicher contesta o objetivo principal daquele projeto, que era o de desenvolver uma fonte tipográfica *Universal*, legível a todos. Como se explicou naquele tópico, Bayer utiliza o círculo – forma geométrica elementar – como fundamento para o desenho das letras do seu alfabeto.

Ao negar a função utilitária desses objetos, Aicher contesta o pressuposto principal da noção de projeto construtivo, que era propor por meio de objetos utilitários uma sociedade igualitária e não hierarquizada. Sua classificação dos objetos em úteis ou inúteis é feita pela negação absoluta da validade dos procedimentos utilizados na Bauhaus e no movimento De Stijl. Assim, embora seja possível se sentar nas cadeiras de Rietveld, Aicher declara que, na verdade, elas não são cadeiras porque a sua forma foi constituída com base em procedimentos considerados artísticos.

A argumentação de Aicher confirma que as transformações ocorridas na noção de projeto na Escola de Ulm, principalmente, com a saída de Max Bill, foram para desvencilhar o design da prática artística. Um dos objetivos mais importantes dessa cisão estava na tentativa de constituir um corpo teórico, distanciado da arte e do discurso dos artistas, que conseguisse, ao mesmo tempo, justificar moralmente a importância da atividade do designer. Como exemplo da direção que a Escola de Ulm pretendia dar ao projeto de objetos utilitários, Aicher cita os objetos desenvolvidos pelo casal americano Charles e Ray Eames.¹⁴¹ Os trabalhos dos Eames seriam o modelo da união perfeita entre tecnologia, função e estética.¹⁴²

De fato, os trabalhos desenvolvidos pelos Eames tinham uma relação estreita com a pesquisa de novos processos industriais e com o baixo custo na produção de objetos utilitários. Um exemplo dessa produção em larga escala e barata é a utilização da tala de compensado moldado, técnica desenvolvida pelo próprio Charles Eames,

¹⁴⁰ AICHER, O., Bauhaus and Ulm, p. 128. In: LINDINGER, H. (Org.). *Ulm design: the morality of objects*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.

¹⁴¹ Charles Eames (1907-1978) foi arquiteto e designer. Ray Eames (1912-1988) foi artista e designer. Juntos, desenvolveram inúmeros trabalhos em diversas áreas. Entre seus projetos, estão o famoso mobiliário de compensado moldado, filmes que podem ser encontrados atualmente no *You Tube*, tal como *Powers of ten*, e até uma escola para palhaços.

¹⁴² AICHER, O., op. cit., p. 125.

em 1941, que serviu tanto na produção de pernas de madeira para soldados americanos feridos na Segunda Guerra Mundial, como foi usada na produção de uma série de objetos domésticos.¹⁴³ A pesquisa dos Eames representava também uma oposição ao *styling* americano dos anos 30, caracterizado pela produção de objetos ligada à publicidade e à propaganda, duramente criticado pelos professores de Ulm.¹⁴⁴

Mesmo apartado da arte, é preciso ter em conta que o projeto de objetos utilitários na Escola de Ulm tinha por intuito ser uma prática de transformação política e social. Apesar de contrariar a ideia de Argan sobre o objetivo principal do design, que deveria ser uma prática que conectasse de maneira equilibrada arte e indústria, a máxima principal de Ulm ainda era a mesma do projeto construtivo: por meio da prática projetual construir uma sociedade igualitária e livre. No entanto, em vez de artistas, seriam designers e arquitetos os mais aptos a executar essa tarefa.

Em 1968, por pressões políticas do governo alemão e falta de dinheiro para se manter como uma instituição autônoma, a Escola de Ulm é encerrada por decisão dos seus próprios membros. Segundo Argan, o fechamento desta escola seria o ponto determinante da *Crise Projetual*.

[...] O reconhecimento é amargo, mas não o suficiente: a batalha do design foi uma batalha democrática perdida em ambos os casos. O capitalismo do primeiro pós-guerra e o neocapitalismo do segundo se apropriaram das suas metodologias para adaptá-las à sua política gananciosa, e ninguém sabe melhor que Maldonado, o rígido diretor da Escola de Ulm, na Alemanha Ocidental, que mais ou menos acabou da mesma maneira que a Bauhaus na Alemanha nazista. (ARGAN in MALDONADO, 1977, p. 7)

Na citação, observa-se mais uma vez a distinção feita por Argan entre o projeto na indústria, a “superprática” e as noções de projeto desenvolvidas na Bauhaus e na Escola de Ulm. O lamento de Argan sobre a incorporação feita pela indústria dos procedimentos desenvolvidos nessas duas escolas alemãs, nas suas diferentes fases, capitalista e neocapitalista, delineia uma questão importante: Existiria algum discurso desenvolvido no design que estaria apartado da produção industrial?

¹⁴³ ANNINK, E.; SCHWARTZ, I. (Ed.), *Parallel thoughts in different times: bright minds, beautiful ideas* – Bruno Munari, Charles & Ray Eames, Martí Guixé, Jurgen Bey, p. 58.

¹⁴⁴ MALDONADO, T., Bauhaus-Ulm, p. 73-74. In: _____. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2009.

3.2. Entre Pedras, Cactos e Plástico na Itália



Fig. 9. GILARDI, P. *Sassi* (assento da série múltiplos feito de espuma de poliuretano pintada), 1967. Fabricado e vendido atualmente pela Gufram S. R. L., Itália.

Em 1972, o MoMA (o Museu de Arte Moderna de Nova York) apresentou uma grande exposição sobre o design italiano chamada *Italy: The New Domestic Landscape* (“Itália: A Nova Paisagem Doméstica”). Organizada pelo então curador do departamento de arquitetura e design do museu, o arquiteto argentino Emilio Ambasz, a exposição tinha como objetivo mostrar o panorama do design italiano dos últimos dez anos e a diversidade de ideias que norteavam essa atividade. Foram exibidos 180 objetos de uso doméstico e 11 ambientes desenvolvidos por grupos de projetistas e designers italianos a convite do museu. A exposição no MoMA foi financiada por instituições públicas italianas, nomeadamente, o Ministério do Comércio Exterior da Itália e o Instituto Italiano de Comércio Exterior (I. C. E.), e por diversas empresas grandes e pequenas desse país, por exemplo, *Fiat*, *Olivetti* e *Alitalia*, para citar apenas as maiores.

No *release* da exposição, publicado em 26 de maio de 1972, Ambasz declara a importância deste cenário italiano no debate sobre o design mundial:¹⁴⁵

Atualmente, a Itália não é apenas a força dominante no mundo do design de produto, mas também ilustra algumas das preocupações de todas as sociedades industriais. A

¹⁴⁵ É possível acessar esse documento no site do MoMA. Disponível em: <http://www.moma.org/docs/press_archives/4801/releases/MOMA_1972_0030_26A.pdf?2010>. Acesso em: 12 ago. 2011.

Itália adotou características de um micromodelo, onde um amplo leque de possibilidades, limitações e problemas cruciais dos designers contemporâneos ao redor do mundo é representado por diversas e, às vezes, opostas abordagens. Isto inclui uma grande variedade de teorias conflitantes sobre o estado atual da atividade do design, sua relação com a indústria de construção civil e com o desenvolvimento urbano, assim como a crescente desconfiança nos objetos de consumo. (AMBASZ, 1972, p. 1)

Essa exposição pode ser considerada um marco na história do design porque, como Ambasz afirma, logo nas suas primeiras palavras, a Itália, no decorrer da segunda metade do século XX, passa a ser “a força dominante no mundo do design”, fornecendo ao mesmo tempo inúmeras questões para o debate sobre essa atividade. Portanto, as diferentes e opostas abordagens italianas ao projeto de objetos utilitários seriam, na verdade, a representação do que estava acontecendo ao redor do mundo naquele momento. Daí a Itália ser caracterizada, na fala de Ambasz, como um “micromodelo”.

Uma das principais questões expostas no projeto de objetos utilitários na Itália está na relação entre design e indústria. Ao longo das décadas de 1960 e 1970, uma grande parte da produção de objetos utilitários encontrava-se distribuída, nas diferentes cidades italianas, entre uma série de empresas de pequeno e médio porte. O número dos objetos produzidos por essas empresas era também limitado, característica que contrariava a ideia tradicional de que os objetos industriais deveriam ser fabricados em grandes séries.¹⁴⁶ Nessa perspectiva, um outro aspecto importante dessa exposição no MoMA era a possibilidade de apresentar como um conjunto, num único lugar, toda essa produção italiana.

É preciso ter em conta que a conjunção da produção de objetos na Itália também representava, como afirma Ambasz, na citação, um aglomerado de inúmeras abordagens sobre o design, que eram muitas vezes opostas. Como um exemplo dessas oposições, é possível citar tanto a participação, na exposição do MoMA, de empresas tradicionais, reconhecidas no cenário mundial, por exemplo, a *Olivetti* – muito famosa por suas máquinas de escrever; como a participação de coletivos de projetistas e de designers italianos, que se posicionavam contra a atividade do designer tradicional, entendida como uma prática ligada especificamente ao projeto de objetos utilitários em grandes quantidades. Esse posicionamento dos projetistas italianos é conhecido como *design radical*.

¹⁴⁶ ARGAN, G.C., O design italiano, p. 270. In: _____. *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Por contrariarem a atividade do designer tradicional, os projetistas italianos acabaram também delineando uma tensão entre a prática projetual elaborada nas escolas alemãs, Bauhaus e Ulm, e a produção italiana considerada *radical*. É necessário lembrar que, nessas duas escolas alemãs, a atividade do designer estava baseada no projeto de objetos utilitários para o maior número de pessoas possível. Esse polo entre Alemanha e Itália, definido de forma implícita na exposição, é um outro aspecto a ser apontado sobre a importância da exibição no MoMA.

A Escola de Ulm havia fechado suas portas apenas quatro anos antes dessa exposição. Se, por um lado, na visão de Ambasz, esse conjunto de objetos e ambientes ressaltava a importância do design italiano no cenário mundial, por outro lado, essa exposição assinalava o declínio das propostas desenvolvidas pela Escola de Ulm, o que afetou até o significado de projeto na Bauhaus. De fato, essa oposição, criada com base no *design radical* italiano, atingiu toda uma “tradição” de projeto das escolas alemãs, ligada à tentativa de produzir objetos utilitários em grandes séries e de baixo custo. Para esclarecer melhor essa oposição entre a prática projetual na Alemanha e na Itália, é necessário explicitar dois tipos de projeto, que se inserem na abordagem italiana denominada *design radical*, os quais foram definidos na exposição do MoMA, de “anti-design” e de “pró-design”.

O primeiro tipo, nomeado “anti-design”, é definido pela negação do projeto de objetos utilitários. Os projetistas desse tipo de projeto acreditavam que seria preciso modificar politicamente a sociedade antes de propor qualquer mudança física na comunidade por meio da produção de objetos utilitários.¹⁴⁷ Como exemplo dessa abordagem está o *Superstudio*¹⁴⁸, podendo ser incluídos ainda, os grupos *Strum*¹⁴⁹ e *Archizoom*¹⁵⁰. Na exposição do MoMA, o *Superstudio*, o *Archizoom* e o *Strum* estavam entre os grupos de projetistas convidados a desenvolver três dos 11 ambientes, disponibilizados pela organização da exposição. O *Archizoom* propôs, para o seu

¹⁴⁷ AMABSZ, E. (curador), *Release* da exposição *Italy: the new domestic landscape*, p. 2 In: The Museum of Modern Art. *Release n°26*. Nova York, 1972. 5 p. Disponível em: <http://www.moma.org/docs/press_archives/4801/releases/MOMA_1972_0030_26A.pdf?2010>. Acesso em: 12 ago. 2011.

¹⁴⁸ Esse grupo, formado por arquitetos, surgiu em Florença, em 1966. Os integrantes do *Superstudio* eram Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, I. D. Roberto Magris, Piero Frassinelli, Alessandro Magris e Alessandro Poli.

¹⁴⁹ O *Strum* surgiu na cidade de Turim. Esse grupo, criado no final da década de 1960, era constituído por cinco membros, nomeadamente, Giorgio Ceretti, Pietro Derossi, Carlo Gianmarco, Riccardo Rosso e Maurizio Vogliazzo.

¹⁵⁰ O *Archizoom*, baseado em Florença, surgiu, como o *Superstudio*, em 1966. Tinha como representantes Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario Bartolini e Lucia Bartolini.

ambiente, uma sala vazia, que continha apenas um alto-falante pendurado no teto. Do alto-falante, no centro da sala, escutava-se tanto sobre a destruição dos objetos e das instituições vigentes como a descrição de um mundo utópico.

O segundo tipo de projeto do *design radical* italiano, chamado “pró-design”, é caracterizado por uma produção específica de objetos utilitários. O assento *Sassi*, que fez parte da exposição de 1972, é um dos objetos que caracteriza esse segundo tipo de projeto. Desenhado por Piero Gilardi¹⁵¹, esse assento é constituído por diversas “pedras” de vários tamanhos, feitas em plástico. A própria forma desse objeto revela uma tensão existente entre o projeto das escolas alemãs, Bauhaus e Escola de Ulm, e a produção de objetos utilitários na Itália. Ora, não é possível, sem uma legenda, entender que as pedras de plástico foram feitas para se sentar. Outra característica interessante desse objeto está na possibilidade de o usuário arrumar de diversas maneiras o conjunto de pedras. Tanto a falta de legibilidade como a flexibilidade desse objeto são duas das características principais que definem a tensão entre a noção de projeto na Bauhaus e na Escola de Ulm *versus* o projeto de objetos utilitários na Itália.

Como já foi exposto, o primeiro tipo de projeto da abordagem italiana nomeada *design radical*, o “anti-design”, é caracterizado pelos coletivos que eram contrários à produção de objetos utilitários. Na exposição do MoMA, essa ideia foi apresentada, especificamente, nos trabalhos dos grupos *Superstudio*, *Strum* e *Archizoom*. Como esses três grupos representavam, na exposição, a negação da produção de objetos utilitários, eles foram convidados a desenvolver três dos 11 ambientes que faziam parte da exposição italiana no MoMA. Apesar de ter aceitado esse convite, como os outros dois grupos, o *Strum* se recusou a desenvolver um ambiente. Num comunicado do grupo enviado ao museu, quatro dos seus cinco integrantes – Giorgio Ceretti, Pietro Derossi, Carlo Gianmarco e Riccardo Rosso – justificam porque não aceitaram essa tarefa:

Gostaríamos de ter respondido com simplicidade à comissão do Museu de Arte Moderna de Nova York para a exibição do design italiano, ‘projetando’ o espaço que nos foi confiado. No entanto, depois de discutirmos a orientação do nosso argumento e examinarmos os possíveis ‘grupos de referência’ contemplados pela exibição (as pessoas boas que virão ao MoMA aos domingos para se informar sobre o design

¹⁵¹ Piero Gilardi (italiano, 1942) nasceu em Turim, uma das cidades italianas fundamentais para o desenvolvimento da *Arte Povera* (Arte Pobre), na década de 1960. Gilardi estabeleceu uma forte relação com esse movimento artístico italiano, mas seus trabalhos nunca fizeram parte de nenhuma exposição feita pelo crítico desse movimento, Germano Celant. Além do assento *Sassi*, Gilardi desenvolveu uma série tapetes de plástico em formas naturais de plantas, gramas etc., que deveriam ser vendidos a metro. Sobre *Arte Povera* ver LISTA, G. *Arte povera*. Milão: 5 Continents Editions, 2006.

italiano, os fabricantes americanos assustados com a competição estrangeira, os fabricantes italianos precisando promover suas exportações, amigos ou inimigos de designers que querem nos entender e nos rotular, os críticos que precisam elaborar seus julgamentos, ou todas essas pessoas juntas etc.), nós não tivemos sucesso em inventar nenhuma ‘forma física’ capaz de comunicar nosso pensamento – ou mesmo parte dele – sobre os problemas da nova paisagem doméstica italiana: não a macia das poltronas, não os voos descendentes de longos rolos de carpete, não o plástico colorido, não o brilho das superfícies de aço inoxidável, não os dispositivos complexos e de multiuso, não o mobiliário simples e funcional; e nem mesmo, o espaço vazio como negação, os espelhos com a sua magia, as sensações psicofísicas perturbadoras ou os painéis globalizantes. (CERETTI et al., 1972, p. 1)

A justificativa, escrita pelo grupo, da recusa ao convite para desenvolver um dos ambientes da exposição, é interessante porque, mediante essa declaração, o *Strum* se posiciona contra a produção de objetos utilitários e contra a negação dessa produção; caso os seus integrantes tivessem optado em deixar o espaço da sala de exibição completamente vazio, ou se tivessem decidido desenvolver um ambiente mais místico. Com essa justificativa, o *Strum* questiona tanto a abordagem “pró-design” como a “anti-design”. Na visão dos membros desse grupo, nenhuma dessas opções pareciam abarcar os “problemas da nova paisagem doméstica italiana”. A solução encontrada foi desenvolver três edições distintas de “jornais ilustrados”, que seriam distribuídos gratuitamente durante os dias da exposição. O museu deveria apenas fornecer um lugar onde as edições pudessem ser encontradas.

Os três jornais, em conjunto, formavam o trabalho do *Strum* chamado *For an Intermediate City* (“Para uma Cidade Reconciliada”). Cada edição tinha uma cor e uma temática principal: *The Struggle for a Home* (“A Luta Por Moradia”) era o jornal de capa branca; *Utopia* (“Utopia”) era o jornal de capa verde; *The Intermediate City* (“Cidade Mediadora”) era o jornal de capa vermelha (Fig. 10). As três edições tinham uma construção similar. Baseando-se em histórias ilustradas, apresentavam-se tanto problemas concretos, relacionados ao desenvolvimento das cidades, como eram propostas soluções. Nesse sentido, é importante ressaltar que a palavra *intermediate*, traduzida aqui por reconciliação, significa também uma intervenção diante de um conflito existente.

Cada jornal tratava de um tipo diferente de ação interventiva, respectivamente, a luta por moradias justas, os projetos considerados utópicos sobre a organização das cidades, e, por último, a cidade vista como um espaço que precisa de intervenções diárias. Apesar dessa separação dos jornais, as histórias estavam ligadas pela oposição entre a organização imposta pela sociedade industrial e a luta dos operários por condições melhores de vida. Na visão desse grupo, mesmo os projetos utópicos

deveriam ser considerados atos de intervenção porque negavam a objetividade do ciclo de produção industrial.¹⁵² Junto à justificativa enviada ao MoMA, o *Strum* já descrevia cada uma dessas histórias, que fariam parte dos três jornais, por meio de um roteiro.

Por exemplo, no jornal “A Luta Por Moradia”, seriam apresentadas duas situações de conflito, que no final da história se encontrariam, afetando a organização de toda uma cidade. A primeira situação era a de um conflito dentro de uma fábrica, entre empresários e proletários. A segunda situação era a de um embate entre estudantes, trabalhadores e poder público, numa zona qualquer da cidade. Como os operários da primeira cena, essas pessoas lutavam por moradias melhores. Nessas duas situações referentes à falta de moradias justas, seriam expostos exemplos de conflitos reais dessa mesma natureza.

No embate entre a diretoria da empresa e os seus operários, os exemplos apresentados denunciariam as condições de vida do proletariado italiano por meio de uma relação feita entre suas moradias e o trabalho na fábrica; e se discutiria, ainda, a situação dos operários imigrantes. Com base em cada uma dessas situações, uma solução para os conflitos seria proposta. Nesse caso, a solução sugerida foi que os operários constituíssem um conjunto de serviços coletivos e autossuficientes – escolas, clínicas médicas, mercados, casas etc. –, que estivessem apartados da organização vigente. Na cena final de “A Luta Por Moradia”, essa organização criada pelos operários e a união entre as duas situações de conflito, num bairro da cidade e numa fábrica, acarretariam uma mudança em toda a cidade.¹⁵³

Um aspecto interessante desse trabalho está na mistura da história fictícia e da apresentação de problemas concretos e conflitos reais. As situações de conflito imaginadas servem como pano de fundo para a apresentação desses problemas. Com base nessa distinção entre a narrativa criada pelo grupo e a inserção de fatos reais, é possível afirmar que a solução dos operários em “A Luta Por Moradia” faz parte da história fictícia criada pelo grupo. Nesse jornal, o *Strum* não explica como seriam desenvolvidas essas estruturas apartadas da organização vigente. Mesmo sem uma explicação sobre essa nova organização, o conflito social acaba sendo resolvido na história escrita pelo grupo.

¹⁵² CERETTI, G. et al., For an intermediate city, p. 2. In: The Museum of Modern Art. *Release n°45: counter design as postulation*. Nova York, 1972. 5 p. Disponível em: <http://www.moma.org/docs/press_archives/4823/releases/MOMA_1972_0052_45X.pdf?2010>. Acesso em: 25 ago. 2011.

¹⁵³ Ibid., p. 3-4.

É nesse sentido que a abordagem contra a produção de objetos utilitários desses coletivos italianos pode ser caracterizada. Apresentando soluções fictícias, esses grupos de projetistas criticam a produção desenfreada dos objetos, o consumo exagerado e o crescimento desordenado das cidades. De fato, essas propostas de vida não seriam materializadas por meio de objetos utilitários. Seus projetos eram suposições de como a vida seria caso existisse um outro tipo de organização no lugar da sociedade industrial. Nessa perspectiva, é possível citar, como exemplos, os cenários ilusórios da vida familiar e das cidades criados pelo *Superstudio* (Fig. 11).

O *Superstudio* tinha como um dos seus lemas o “projeto como evasão”. Para o historiador Bernhard Bürdek, os trabalhos desse coletivo representavam “uma tentativa de escapar do terrível cotidiano.”¹⁵⁴ Como não se acreditava que seria possível intervir na realidade por meio de um projeto total, como o proposto pelos movimentos construtivos do início do século XX, a abordagem “anti-design” desses coletivos é pessimista. Os projetos fictícios seriam o único lugar em que poderiam ocorrer transformações da vida coletiva e da organização das cidades.¹⁵⁵ Voltando ao jornal “A Luta Por Moradia”, percebe-se que a solução do conflito social e político se realiza no próprio projeto, ao contrário de basear-se nele. Na verdade, para esses coletivos, nunca se conseguiria por meio do projeto de objetos utilitários mudar, efetivamente, realidade alguma.¹⁵⁶

Num primeiro momento, esses coletivos italianos, definidos por uma postura “anti-design”, parecem se contrapor ao posicionamento “pró-design”, por negarem a produção de objetos utilitários. Como os coletivos italianos definidos por uma postura “anti-design”, o posicionamento “pró-design” caracteriza também uma abordagem *radical* do design italiano, desenvolvida por designers, artistas e outros

¹⁵⁴ Bürdek, B. E., *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*, p. 93.

¹⁵⁵ Num trabalho futuro, seria interessante pensar sobre a relação entre as cidades utópicas desenvolvidas no início do século XX, como a *Cité Industrielle* de Tony Garnier, as cidades do *Novembergruppe* e os cenários fictícios desenvolvidos por grupos da década de 1960, por exemplo, as cidades móveis do *Archigram* e do próprio *Superstudio*. Existem duas questões que poderiam ser desenvolvidas com base nessa relação. A primeira questão seria pensar sobre qual é o significado de utopia nesses projetos de cidades fictícias. A segunda questão estaria na análise de como a tecnologia é pensada nesses trabalhos. Sobre o *Archigram* ver COOK, P., *Plug-in city*, p. 106. In: COLES, A. (org.), *Design and art: documents of contemporary art*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

¹⁵⁶ Apesar de ter omitido, a abordagem “anti-design” dos coletivos italianos tem fortes ligações com as manifestações estudantis ocorridas em Paris, em maio de 1968. No projeto do *Superstudio* enviado ao MoMA, a crítica à “sociedade capitalista” tinha como base as ideias do escritor francês Guy Debord. As ideias de Debord influenciaram bastante os protestos ocorridos naquela cidade. Ver SUPERSTUDIO., *Description of the microevent/microenvironment*, p. 5. In: The Museum of Modern Art. *Release n°46: counter design as postulation*. Nova York, 1972. 10 p. Disponível em: <http://www.moma.org/docs/press_archives/4823/releases/MOMA_1972_0052_45X.pdf?2010>. Acesso em: 25 ago. 2011.

coletivos italianos nas décadas de 1960 e 1970. A posição “pró-design” é definida por uma produção específica de objetos utilitários. Na exposição do MoMA, o assento de pedras *Sassi*, citado anteriormente, o *Cactus* desenhado por Guido Drocco e Franco Mello e um ambiente desenvolvido por Ettore Sottsass eram alguns dos exemplos do posicionamento “pró-design”. Na época da exibição, Sottsass já era conhecido por ter trabalhado em empresas italianas importantes, como a *Olivetti*, a fábrica de máquinas de escrever.

Na rápida análise do assento *Sassi*, descrita no início do texto, citei algumas das características do projeto “pró-design”, nomeadamente, a falta de legibilidade do objeto – não se consegue saber, imediatamente, que as pedras são um assento –, bem como a flexibilidade – o usuário pode arrumar as pedras da forma como quiser. O *Cactus* e o ambiente de Sottsass, que foi desenvolvido especialmente para a exposição do MoMA, se aproximam do assento *Sassi* por essas duas características.

O *Cactus*, que serve como um cabide de piso, está mais relacionado à primeira característica do assento: a sua falta de legibilidade. O ambiente desenvolvido por Sottsass, por sua vez, está ligado ao projeto de Gilardi pela segunda característica: a flexibilidade. O projeto de Sottsass era caracterizado por um conjunto de contêineres interligados por fios, no qual cada unidade representava uma função de um ambiente da casa. Por exemplo, um contêiner era um banheiro, o outro era a cozinha, o outro guardava objetos da sala de estar etc. Como o conjunto estava conectado, era possível organizar a disposição dos contêineres da maneira que se desejasse.

A relação entre o assento *Sassi* e o *Cactus* (Fig. 12) está mais explícita na aparência desses objetos do que no projeto de Sottsass. Esses dois objetos são uma representação de coisas existentes e utilizam o plástico como matéria-prima principal. Com base nessa afirmação, é possível citar três aspectos que caracterizavam a produção italiana de objetos utilitários, na altura da exposição do MoMA: o humor, a cópia e a utilização do plástico. A reunião desses aspectos influencia diretamente a constituição da forma desses objetos, caracterizando, também, a falta de legibilidade deles. Por exemplo, *Sassi* é um “assento” constituído de várias pedras que conseguiu ser feito devido à maleabilidade característica do plástico. *Cactus* é a reprodução em plástico dessa planta, cujos “galhos” são usados como um local para pendurar roupas.

Nesses dois trabalhos, o título da exposição do MoMA, “Itália: A Nova Paisagem Doméstica”, ganha nova dimensão. Até esse momento, o significado da

palavra paisagem, nesse título, representava o panorama da produção italiana, ou seja, o conjunto de abordagens e objetos desenvolvidos no decorrer da década de 1960, naquele país. Pelas características expressas na forma do *Cactus* e no assento de pedra, percebe-se a existência de um jogo de palavras contido no título dessa exposição. Os objetos utilitários que integram esse novo cenário doméstico são representações de coisas encontradas na natureza.

Ao entender o título dessa maneira, tanto a constituição da forma com base em coisas já existentes como a produção de objetos utilitários, voltada especificamente para o ambiente doméstico, passam a ter um papel central na exposição do MoMA. Nessa perspectiva, a atividade do designer italiano é entendida como uma prática de projeto voltada, sobretudo, para o desenvolvimento de objetos com fins domésticos. Na visão de Tomàs Maldonado, que foi um dos diretores da Escola de Ulm, essa abordagem italiana ao design é muito redutora. No texto *Design industrial e italian design*, Maldonado declara:

A primeira coisa que surpreende é a acentuada disparidade entre um programa que postula uma visão sem fronteiras do *design* e a natureza bastante circunscrita dos setores em que ele de fato intervém: móveis, luminárias, utensílios, talheres, louças, cortinas. Digamos, então, que o *italian design* opera, sobretudo, no projeto dos objetos a que, para abreviar, chamaremos de objetos decorativos. É, prevalentemente, no âmbito desta categoria de objetos, de notável importância na nossa vida cotidiana, que o *italian design* conquistou a sua notoriedade internacional. No entanto, a imagem que se encontra na base desta notoriedade é um tanto redutora [...]. (MALDONADO, 2009, p. 87-88)

Percebe-se que Maldonado confirma a notoriedade do design italiano na produção de objetos utilitários para fins domésticos, tais como: “móveis”, “luminárias”, “louças” e “cortinas”. Esse reconhecimento do design italiano, no entanto, vem carregado de críticas. Segundo Maldonado, a noção de projeto italiano está baseada na ideia de uma prática livre, “sem fronteiras”, mas, contrariando essa liberdade, a produção italiana estaria restrita ao que Maldonado chama de projeto de “objetos decorativos”.

No texto *Design industrial e italian design*, Maldonado diferencia o “design industrial” do design italiano. O “design industrial” teria um campo maior de ação do que o *italian design*, estando atrelado aos setores de transportes, de equipamentos para escritórios, para construção civil etc. Outra característica importante do “design industrial” estaria na produção em massa de objetos que seriam constituídos com base na tradição formal do “bom design”. Além do seu campo restrito de ação, o

italian design seria caracterizado pela produção limitada de objetos e pela constituição da forma por meio de uma atitude provocatória, diante do projeto tradicional.¹⁵⁷

Voltando ao *Cactus* e ao assento *Sassi*, é possível entender o que Maldonado caracteriza como atitude provocatória desses objetos: a importância do cacto e do conjunto de pedras não está na função utilitária, mas na reprodução de uma forma existente que *serve* também a um fim utilitário. É possível tanto sentar na pedra como pendurar as roupas nos galhos do cacto, porém, parece pouco importar se a “pedra” é um assento confortável ou se os galhos vão servir mesmo para pendurar as roupas. A atitude provocatória contida no *italian design*, em relação ao projeto tradicional de design, está na supressão da importância da função utilitária no projeto de objetos. Daí, Maldonado declarar que os objetos italianos teriam “uma estética (e uma ética) precária.”¹⁵⁸

Para compreender essa declaração, é necessário lembrar que, na Escola de Ulm, a constituição da forma do objeto estava justificada na sua função utilitária e na produção em série. Graças a essas duas características, os objetos de uso conseguiriam afetar a vida de um grande número de pessoas, fornecendo soluções aos problemas da vida cotidiana. Na noção de projeto de Ulm, a constituição do objeto é definida por uma responsabilidade moral que deve estar expressa na forma. Em contrapartida, como o *italian design* estaria caracterizado por uma produção em pequena quantidade, esses objetos já não alcançariam todas as classes sociais, como o previsto na noção de projeto da Escola de Ulm. Na visão de Maldonado, o design italiano visava atender apenas as classes alta e média-alta – “design de poucos para poucos.”¹⁵⁹ Consequentemente, esse projeto não poderia ser considerado democrático.

A constituição da forma nesses objetos italianos é um outro aspecto que ressalta essa ideia. Como foi esclarecido na análise do *Cactus* e de *Sassi*, há uma supressão da função utilitária nesses dois trabalhos, o que remete à expressão utilizada por Maldonado para nomear o campo de ação do design italiano, o dos “objetos decorativos”. Para Maldonado, a relação entre arte e design na produção italiana estaria definida no adjetivo “decorativo”. Cada objeto da casa, no *italian design*, seria transformado numa autêntica obra de arte. Quando classifica esses

¹⁵⁷ MALDONADO, T., Design industrial e *italian design*, p. 88. In: _____. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2009.

¹⁵⁸ *Ibid.*, p. 89.

¹⁵⁹ *Id.*, “Design quente” *versus* “design frio”, p. 84-85. In: _____. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2009.

objetos como decorativos, Maldonado retoma o debate de Aicher, explicado no final do tópico passado, sobre a diferença entre o projeto da Escola de Ulm e o projeto da Bauhaus. Em Maldonado, a obra de arte continua sendo vista de maneira pejorativa, ao ser caracterizada como um “objeto decorativo” e de pouco alcance social.

É importante ressaltar que a crítica de Maldonado ao *italian design* não está definida apenas pelo campo de atuação “restrito” desse projeto – o da produção de objetos utilitários. Para esse antigo professor da Escola de Ulm, essa prática projetual italiana não seria uma atividade democrática porque a produção dos objetos era limitada, e a constituição dessas formas não estava baseada numa responsabilidade ética, como a proposta pela Escola de Ulm. Os objetos italianos acabam sendo descritos por Maldonado como “banais, divertidos, um pouco petulantes e irreverentes, mas acima de tudo, e sempre, ‘conversíveis’.”¹⁶⁰

Apesar de ser aceitável considerar o *Cactus* um objeto “conversível”, pois além de ser a representação de uma planta, o cacto de plástico serve também como um cabide de pé, essa característica está mais explicitamente relacionada ao assento *Sassi* e ao ambiente desenvolvido por Sottsass para a exposição do MoMA. Esses dois trabalhos estão ligados pela ideia de flexibilidade. O assento *Sassi* é formado por um conjunto de pedras – uma grande, uma média e uma pequena¹⁶¹, e estas podem ser dispostas de inúmeras maneiras. O trabalho de Sottsass estende a ideia de flexibilidade ao propor uma ideia de moradia. Utilizando contêineres interligados e atribuindo a cada unidade uma função específica de um ambiente da casa, seria possível dispor o espaço da habitação da maneira que se desejasse.

Na declaração enviada ao MoMA sobre as premissas do seu projeto, Sottsass justifica o seu conjunto de contêineres de um modo muito interessante.

Dentro dessas peças de mobiliário, que se transformam, portanto, em meros contêineres equipados – caixas ordinárias –, são colocados todos os outros elementos criados para suprir, da forma mais eficiente possível, o catálogo tradicional de necessidades, o qual nossa sociedade industrial lentamente elaborou. Existe o fogão para cozinhar, a geladeira para guardar os alimentos, o armário para guardar as roupas, o chuveiro para tomar banho, um lugar para se sentar e ler um livro, um aparelho para nos dar música, uma estante para os livros e assim por diante. O catálogo de necessidades aumenta ou diminui de acordo com a cultura do grupo étnico ao qual pertence o usuário, mas os contêineres continuam indiferentes. Eles não têm nenhum vínculo formal com o grupo étnico do seu dono. Ele vai utilizar mais ou menos contêineres, vai possuir menos ou mais caixas, e, finalmente, vai resolver o problema

¹⁶⁰ MALDONADO, T., Design industrial e *italian design*, p. 89. In: _____. *Design industrial*. Lisboa: Edições 70, 2009.

¹⁶¹ Embora na fig. 9, do assento *Sassi*, existam quatro pedras, o conjunto vendido pela Gufram é formado apenas por três.

em termos de quantidade e não de qualidade (de acordo com a fala corrente). (SOTTASS, 1972, p. 2)

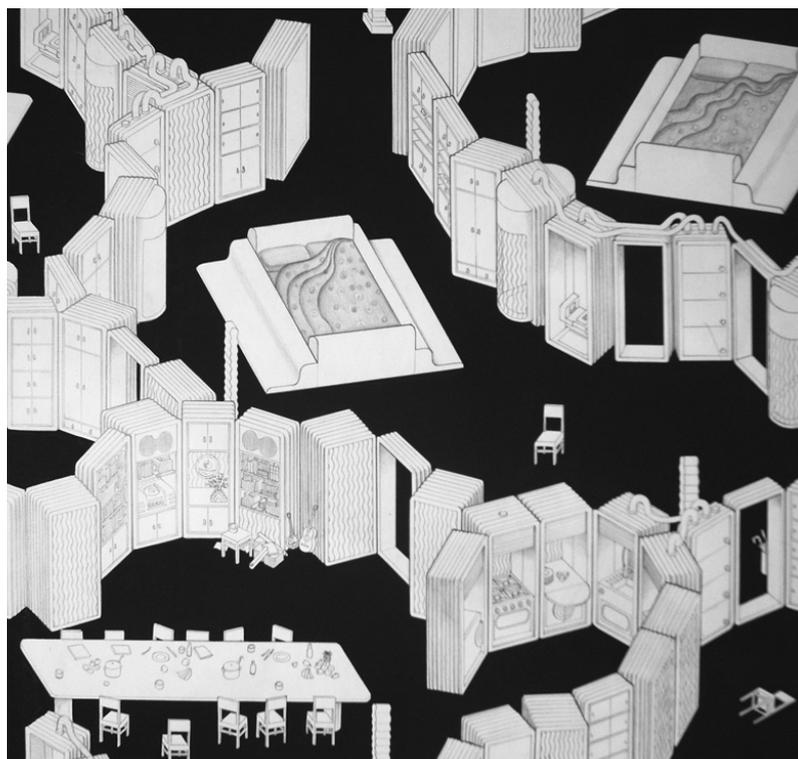


Fig. 13. SOTTASS, E. Sem Título (Diagrama dos Contêineres), 1972.

Na citação de Sottsass, a flexibilidade parece estar definida em três aspectos: o usuário poderia escolher a quantidade de contêineres de que precisasse; o usuário poderia escolher como organizar esse conjunto de objetos; e, por último, a forma exterior das caixas não teria vínculo algum com nenhuma cultura específica. Este último aspecto é fundamental para entender o significado de flexibilidade, no projeto italiano de objetos domésticos, nas décadas de 1960 e 1970.

Ao escolher “meros contêineres” para constituir o ambiente da casa, Sottsass tem como intuito desmitificar a importância dos objetos de uso como símbolos de poder pessoal ou coletivo. A remoção de qualquer característica presente nos objetos utilitários que represente uma hierarquização política e social também fazia parte do projeto da Bauhaus e da Escola de Ulm. Nessas escolas, a forma dos objetos deveria representar uma sociedade igualitária e não hierarquizada. Na visão dos seus diferentes diretores, a constituição dessas formas igualitárias seria conseguida por meio de uma série de premissas que norteavam o projeto dos objetos utilitários. Essas premissas estavam baseadas, por exemplo, em disciplinas científicas, como a ergonomia e a semiótica. Nesse sentido, considerando a tentativa de Sottsass de desmitificar a importância dos objetos de uso, afirma-se que não é possível separar,

completamente, a noção de projeto das escolas alemãs, Bauhaus e Ulm, da atividade projetual na Itália, tal como Maldonado sugere.

É verdade que, no trabalho de Sottsass, a igualdade social expressa na forma se constitui de uma maneira distinta das propostas desenvolvidas pelas duas escolas alemãs. Sottsass não se preocupa em desenvolver um conjunto de objetos utilitários, representantes dessa sociedade igualitária e não hierarquizada. Esse designer propõe um objeto – um contêiner – que esconda qualquer rastro de personalidade do dono ou do grupo ao qual ele pertence. Nessa ideia de organização do espaço de uma casa, a diferença social e política não desaparece, ela seria “ocultada” pelos contêineres. Mesmo que o usuário precisasse utilizar mais ou menos contêineres para organizar o espaço de sua casa, como declara Sottsass, essas caixas de plástico continuariam “indiferentes” às características do dono.

A forma do contêiner e o emprego do plástico também se relacionam com o processo de desmitificação dos objetos de uso. Esse processo estaria representado pela forma do contêiner na ideia da constituição de um objeto que se contrapõe ao gosto tradicional. Os contêineres desenvolvidos por esse designer são caixas de plástico com rodinhas, na cor cinza escuro, interligadas por tubos de plástico amarelo que saem do teto de cada unidade (Fig. 14). Quando se considera que esses contêineres deveriam fazer parte da nossa casa, a forma proposta por esse designer causa uma certa repulsa. Até Sottsass afirma que o contêiner não é de maneira alguma bonito.¹⁶² Num trecho da justificativa do seu projeto enviada ao MoMA, ele esclarece o motivo da forma desse objeto.

[...] Digamos que a ideia seria conseguir fabricar um mobiliário, ao qual seríamos tão indiferentes, no qual estaríamos tão desinteressados e sem envolvimento, que esses objetos não teriam absolutamente nenhuma importância para nós. Ou seja, a forma seria, pelo menos, em intenção, projetada para que, depois de um certo tempo, perdesse sua relevância e desaparecesse. (SOTTASS, 1972, p. 2)

Pela explicação de Sottsass, depreende-se que a forma do contêiner não deveria realmente ser “bonita” porque a intenção desse designer era a de provocar um certo distanciamento. O usuário não deveria se sentir atraído pelo objeto, nesse caso, os contêineres. Esse afastamento, proposto por Sottsass, entre usuário e objeto tinha por intuito suprimir o vínculo emocional que poderia ser criado no uso dos

¹⁶² SOTTASS, E., Statement, p. 2. In: The museum of Modern Art. *Release n°40: design as postulation*. Nova York, 1972. 4 p. Disponível em: <http://www.moma.org/docs/press_archives/4817/releases/MOMA_1972_0046_40X.pdf?2010>. Acesso em: 25 ago. 2011.

contêineres.¹⁶³ Nessa perspectiva, o emprego do plástico deve ser entendido também como uma característica importante dessa tentativa de eliminar o vínculo emocional entre usuário e objeto. Nas décadas de 1960 e 1970, o plástico não tinha uma tradição instituída na produção de objetos utilitários, como a madeira, o aço e o vidro. Como era considerado uma matéria-prima pobre de história, se comparado aos demais materiais, a escolha de utilizar o plástico na construção dos contêineres ressaltava esse afastamento proposto por Sottsass porque o próprio plástico não possuiria uma “personalidade”.

Nesse trabalho de Sottsass, a tentativa de remover o vínculo pessoal entre usuário e objeto se constitui por meio de um posicionamento negativo quando relacionado às noções de projeto das escolas alemãs. Para se produzir uma desmitificação dos objetos de uso – uma igualdade social expressa na forma, seria necessário destruir, por meio da prática projetual, o valor do objeto utilitário, a sua importância. A destruição do valor do objeto se opõe radicalmente às noções de projeto desenvolvidas nas escolas alemãs. Na Bauhaus e na Escola de Ulm, as premissas que norteavam a atividade projetual tinham como intuito pensar, exatamente, em como seria possível desenvolver objetos utilitários, produzidos em grandes quantidades, com máxima qualidade. Assim, embora Sottsass proponha, como nas noções de projeto das escolas alemãs, um objeto representante de uma igualdade social, essa proposta só é efetivada na banalização da forma do objeto utilitário, no projeto de uma forma precária. Sottsass confirma essa ideia de Maldonado, quando declara que a forma dos objetos deveria ser projetada “para que, depois de um certo tempo, perdesse a sua relevância.”

Esse posicionamento negativo de Sottsass é também um ponto de convergência dos dois tipos de projetos, “anti-design” e “pró-design”, analisados ao longo deste tópico, que fazem parte da abordagem italiana denominada de *design radical*. Nesses dois tipos de projeto, tenta-se suprimir, na atividade projetual, o valor do objeto utilitário. Nos coletivos classificados na exposição do MoMA de “anti-design”, nomeadamente, o *Strum* e o *Superstudio*, essa supressão está na negação

¹⁶³ Há uma relação entre o distanciamento proposto por Sottsass e a noção de beleza da indiferença desenvolvida por Duchamp nos seus *ready-mades*. Para esse artista, a escolha do *ready-made* deveria ser feita num ato de supressão total do seu gosto pessoal. Numa entrevista a Pierre Cabane, Duchamp explica como era feita essa escolha: “Isto dependia do objeto; em geral, era preciso tomar cuidado com o seu *look*. É muito difícil escolher um objeto porque depois de quinze dias você começa a gostar ou a detestá-lo. É preciso chegar a qualquer coisa com uma indiferença tal, que você não tenha nenhuma emoção estética. A escolha do *ready-made* é sempre baseada na indiferença visual, e ao mesmo tempo, numa ausência total de bom ou mau gosto.” CABANNE, P., *Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido*, p. 80.

desses coletivos em projetar objetos utilitários. No assento *Sassi* e no *Cactus*, essa característica está mais explícita na reprodução de formas existentes (pedras e plantas) e na falta de legibilidade do objeto utilitário. No ambiente de Sottsass, essa negatividade do objeto está definida tanto na ideia do contêiner servir apenas para “ocultar” a hierarquização social como na tentativa do designer em eliminar o vínculo entre objeto e usuário ao projetar uma forma que deveria ser desinteressante.

O fato de Sottsass definir esses contêineres como “pré-protótipos” é um outro ponto de aproximação dessas duas abordagens. No trabalho de Sottsass, desenvolvido para o MoMA, nada funciona nem foi pensado nesse sentido. Mesmo tendo sido fabricados pela *Kartell*¹⁶⁴, uma empresa italiana especializada em móveis de plástico, os contêineres representavam, na visão de Sottsass, ideias e não produtos a serem vendidos. Como ele afirma: “Eu espero que ninguém deseje saber quanto eles custam e onde podem ser comprados porque, obviamente, eles não têm preço e não estão à venda em nenhum lugar.”¹⁶⁵

Essa afirmação de Sottsass de que o conjunto dos contêineres, ainda que materializado, representava apenas ideias talvez seja a característica mais importante contida nos trabalhos dos projetistas italianos, designers e arquitetos, das décadas de 1960 e 1970. O objeto utilitário poderia ser apenas uma declaração, ou seja, ele não precisava servir, de fato, como uma cadeira, uma estante, um fogão etc. A supressão do valor do objeto utilitário, nas abordagens “anti-design” e “pró-design”, está diretamente vinculada à ideia do objeto de uso entendido como uma declaração.

Por exemplo, o *Superstudio*, com seus projetos de cidades fictícias, descrevia como seria a nossa vida após uma transformação política da sociedade industrial. Os “objetos” desenvolvidos por esse coletivo já se apresentavam como uma declaração. Em contrapartida, no assento *Sassi* e no *Cactus*, que eram objetos manufaturados e vendidos, o objeto utilitário entendido como uma declaração acaba por justificar a indeterminação da forma contida nesses dois trabalhos e no trabalho de Sottsass. No decorrer deste tópico, essa indeterminação foi definida na falta de legibilidade e na flexibilidade dos objetos utilitários italianos.

¹⁶⁴ Atualmente, a *Kartell* é uma empresa italiana muito importante de mobiliário. Muitos dos seus projetos são feitos em parcerias com designers renomados, como os brasileiros irmãos Campana e o designer francês Philippe Starck.

¹⁶⁵ SOTTASS, E., Statement, p. 2. In: The Museum of Modern Art. *Release n°40: design as postulation*. Nova York, 1972. 4 p. Disponível em: <http://www.moma.org/docs/press_archives/4817/releases/MOMA_1972_0046_40X.pdf?2010>. Acesso em: 25 ago. 2011.

Como já foi explicado, a falta de legibilidade equivale a uma falta de determinação da função utilitária. Por exemplo, as formas das pedras de plástico e do *Cactus* não revelam para que esses objetos servem. Por outro lado, a flexibilidade, presente no assento *Sassi* e no trabalho de Sottsass, é determinada pelas inúmeras possibilidades de o usuário arranjar um mesmo objeto. A indeterminação da forma especificada nos objetos utilitários italianos passa a representar tanto uma liberdade da prática projetual no design como uma liberdade do usuário de poder utilizar o objeto da maneira que bem entender.

Embora essa liberdade seja percebida como uma completa cisão entre a atividade projetual das escolas alemãs e o *italian design* das décadas de 1960 e 1970, é importante ressaltar que nos trabalhos desenvolvidos pelos designers e coletivos italianos ainda existe, como foi elucidado no trabalho de Sottsass, uma tentativa de imaginar uma sociedade igualitária e não hierarquizada. O que parece ser colocado em xeque pelos coletivos italianos é a impossibilidade da igualdade social e política ser representada por meio de objetos utilitários, que possuam grande valor na sociedade industrial. A alternativa da atividade do designer, ao propor uma igualdade social e política, estaria na destruição feita na prática projetual do valor dos objetos utilitários.

Para apontar essa diferença entre o design italiano e o projeto das escolas alemãs, Argan retoma a falência do projeto construtivo, no seu texto *O design dos italianos*:

Antes da guerra, De Stijl e a Bauhaus haviam proposto a arquitetos e designers o modelo de uma beleza que também era lógica e moral. Porém, depois de cinco anos de violência desenfreada, já não se podia supor que a ordem de um traçado urbano, a nítida geometria dos edifícios e a sóbria funcionalidade dos objetos de uso cotidiano bastassem para trazer os homens de volta à razão. Quem ainda podia ter a ilusão do advento de um mundo em que tudo pudesse ser medido em módulos matemáticos e não se soubesse mais destruir, mas apenas construir? E não fora um erro, aliás um pecado de orgulho, pensar que uma metodologia da produção fosse também uma ideologia política e tudo um projetar contínuo, a ponto de um projeto de cadeira ou de xícara ser já, *in nuce*, o projeto de uma sociedade nova? (ARGAN, 1998, p. 271)

É importante ressaltar que a atividade do designer na Itália, que saiu derrotada como a Alemanha da Segunda Guerra Mundial, não estava pautada por um programa de ensino, como tinha ocorrido nesse outro país, com a criação da Escola de Ulm. A produção desses coletivos e designers italianos, no entanto, era extremamente necessária para caracterizar a ampliação das fronteiras da atividade do designer naquele momento. Essa ampliação é definida na maneira como a destruição do valor

do objeto utilitário foi “projetada”: o objeto de uso entendido como declaração e a indeterminação da forma utilitária.

No início da década de 1980, a supremacia do design italiano, que havia sido ilustrada na exposição do MoMA, é reafirmada com o surgimento de um último grupo de designers italianos, o *Memphis*. Esse grupo representa um desfecho das ideias desenvolvidas na Itália durante as décadas de 1960 e 1970. Colocando-se, abertamente, contra as noções de projeto propostas nas escolas alemãs, o *Memphis* sintetiza, nos seus objetos, uma grande parte das ideias desenvolvidas pelos coletivos italianos dessas duas últimas décadas, sobretudo, a indeterminação da forma do objeto utilitário, o uso do plástico e o humor.



Fig. 15. SOTTASS, E. Carlton, 1981.

Em 18 de setembro de 1981, quase dez anos após a exposição “Itália: A Nova Paisagem Doméstica”, que foi organizada pelo MoMA, o grupo italiano *Memphis* apresenta na Feira de Mobiliário de Milão (*Salone del Mobile*), um conjunto de 31 objetos distintos para o uso doméstico (luminárias, mesas, estantes etc.). Liderado por Ettore Sottsass, esse grupo era formado por jovens designers e arquitetos, como Michele de Lucchi, Matteo Thun, Aldo Cibic, Marco Zanini, entre outros. O sucesso alcançado pelo *Memphis* foi generalizado e instantâneo. Como Bürdeck declara,

“2.500 visitantes aclamaram entusiasmados” o conjunto dos objetos expostos na tradicional Feira de Mobiliário de Milão.¹⁶⁶

A importância do *Memphis* está caracterizada, especificamente, nessa propagação mais ampla e popular da “estética” proposta por esses designers italianos. A impactante primeira aparição do grupo acabou exercendo uma grande influência sobre a produção de objetos utilitários, no cenário mundial, durante toda a década de 1980. No entanto, é importante ressaltar que o conjunto de objetos apresentado pelo *Memphis*, em 1981, continha as principais características da produção italiana das décadas de 1960 e 1970, como a indeterminação da forma, o humor e a utilização de cores fortes etc.

A estante *Carlton*, desenhada por Sottsass, é um marco dos trabalhos desenvolvidos pelo *Memphis*. Ao observar a sua imagem, é possível perceber resquícios da ideia, exemplificada no assento *Sassi* e no *Cactus*, da utilização de coisas existentes para constituir a forma de objetos utilitários. A parte de cima da estante possui a representação esquemática de um boneco de pernas abertas, braços levantados e cabeça quadrada. De fato, não existe uma reprodução, como ocorre no *Cactus* ou nas pedras de plástico, mas se reconhece uma imagem familiar nessa estante. Um outro aspecto, assinalado na sua forma, retoma ainda a questão da falta de legibilidade dos objetos de uso. Embora seja possível perceber que *Carlton* é um móvel para colocar coisas, principalmente, pelas gavetas existentes na base dessa estante, a sua forma não consegue ser justificada apenas na função utilitária. A estante de Sottsass continua podendo ser definida como um “objeto decorativo”, expressão utilizada por Maldonado para definir o *italian design*.

Considerando essas características da estante *Carlton*, é possível afirmar que a produção de objetos do *Memphis* permaneceu atrelada ao significado da indeterminação da forma utilitária, como foi definido pela produção italiana nas décadas anteriores. Essa indeterminação representava tanto uma liberdade do designer na produção de objetos utilitários, quanto uma liberdade do usuário de poder utilizar o objeto da maneira que quisesse. O posicionamento do *Memphis* contra a tradição projetual das escolas alemãs, Bauhaus e Escola de Ulm, está fundamentado, justamente, na ideia de que esse grupo italiano propunha uma prática projetual mais livre, sem parâmetros determinados. Bürdek confirma essa ideia

¹⁶⁶ Bürdek, B. E., *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*, p. 100.

quando declara que o “*Memphis* poderia ser considerado um sinônimo do projeto livre de preceitos.”¹⁶⁷

A ampliação das fronteiras da atividade do designer e a indeterminação da forma dos objetos utilitários, definidas neste capítulo e expostas nos trabalhos desenvolvidos pelos coletivos e designers italianos, a partir da década de 1960, podem ser relacionadas aos objetos da empresa holandesa *Droog Design*, fundada em 1993. No próximo capítulo, *A “Vanguarda” do Design nos Anos 90*, essas duas características, presentes na produção italiana, são discutidas tanto nos objetos quanto no discurso teórico formulado pela *Droog Design*.

¹⁶⁷ Bürdek, B. E., *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*, p. 101