

“LYGIA CLARK E HÉLIO OITICICA: ARTE, DESENHO INDUSTRIAL E DESIGN”

Priscila Giselda Marques¹

Fábio Lopes de Souza Santo²

Passados exatos 25 anos da morte de Lygia Clark e 33 anos da de Hélio Oiticica, suas trajetórias ainda são motivo de investigações e pesquisas. Muitas questões a respeito de seus trabalhos já foram levantadas: nossa proposta aqui é lançar um outro olhar, pouco usual sobre seus trabalhos, interessa-nos aproximá-los das práticas e concepções do “Desenho Industrial” e “Design” – bem como indicar como outros artistas de sua geração também dialogaram com a transformação então em curso nesta prática e que caminhos abriram. Ao lançarmos hoje um olhar sobre a produção contemporânea de design notamos que algumas questões colocadas por essa produção parecem já estar latentes nos trabalhos de Lygia Clark e Hélio Oiticica das décadas de 1960 e 1970.

Para Beat Schneider (2009) algumas questões foram fundamentais: para a aproximação entre Arte e Desenho Industrial ocorrida no início do século XX, a expansão do capitalismo e consequentes mudanças na sociedade industrial – além da Primeira Guerra Mundial que levou o mundo burguês a uma profunda crise, espiritual e material. Como resposta, alguns artistas se colocaram como objetivo superar o abismo existente na cultura entre “arte e vida” – vários movimentos artísticos da vanguarda histórica da vertente construtiva almejavam eliminar essa lacuna voltando-se para a indústria e a produção em massa.

Os chamados movimentos construtivos viram na máquina e na tecnologia a “possibilidade de fornecer bens acessíveis às camadas mais pobres da sociedade”. Conforme Schneider (2009, p.57), a aproximação entre Arte e Desenho Industrial neste momento deve ser entendida a partir do “conceito de cultura de massa e a avaliação positiva da tecnologia por parte dos movimentos artísticos”. Ambos nortearam a relação que então se estabeleceu entre arte e a produção de espaços e objetos de uso cotidiano.

A Arte não se tornou Desenho Industrial nem o Desenho Industrial se tornou Arte; mas ambos estabeleceram um forte diálogo que os retroalimentava. Diversas vertentes do Movimento Construtivo surgiram, na Rússia o Suprematismo e o Construtivismo de Vladimir E. Tatlin e Aleksandr M. Rodchenko; na Holanda, o De Stijl de Piet Mondrian e Theo Van Doesburg e na Alemanha, a “câmera de decantação das vanguardas”, a Bauhaus inicialmente sob a liderança de Walter Gropius.

Tão influente quanto a Bauhaus foi a Hochschule für Gestaltung (Escola Superior da Forma) fundada por Max Bill em 1951 em Ulm (Alemanha), que objetivava influenciar o curso dos acontecimentos indo além da produção de um bom design. A partir de valores estéticos e de valores provenientes do Funcionalismo, a escola tinha como meta informar a produção de formas na sociedade; “racionalizar as relações de produção no interior do sistema capitalista está na base de seu raciocínio” (BRITO, 1999, p.38). Pode-se dizer que a Escola Superior da Forma foi um “experimento criativo extremamente denso e influente”, nela Bill “atribuiu importante significado ao papel da arte no design” (SCHNEIDER, 2009, p.177).

_____ Embora haja diferenças importantes entre as concepções e propostas destes movimentos e escolas, os

¹ Artista plástica, atualmente cursa mestrado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo pelo Instituto de Arquitetura e Urbanismo de São Carlos da Universidade de São Paulo. É bolsista CAPES.

² Arquiteto (FAU-USP, 1980), Master of Arts pelo Royal College Of Arts (1984) e Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela USP (2000). Realizou diversas exposições de artes plásticas. Atualmente é professor do Instituto de Arquitetura e Urbanismo de São Carlos da Universidade de São Paulo.

conecta a busca pela integração do trabalho de arte “à ciência e à técnica no processo de transformação social” (BRITO, 1999).

No entanto, o desenho industrial como disciplina vem se desenvolvendo e se modificando desde o século XIX. O outro momento, que aqui nos interessa analisar está relacionado com a mudança de nomenclatura de “Desenho Industrial” para “Design”. Embora possam soar como sinônimos apontam para contextos e projetos muito diferentes: “Industrial Design” (traduzida como “Desenho Industrial”) está fortemente relacionado com o ideário e práticas das quais a Bauhaus foi pioneira e está diretamente associada à matriz “racional-funcionalista”. Esta mudança de nomenclatura está fortemente vinculada à crise do Projeto Construtivo Moderno. Podemos entender essa crise, apontando rapidamente para algumas das críticas feitas na década de 1960 ao Desenho Industrial, que engloba o conceito de Funcionalismo e se estende à Arquitetura e ao Urbanismo modernos.

As críticas feitas contra “o racionalismo prático do moderno design funcionalista” estão, segundo Schneider, relacionadas com dois fatores decisivos: o “crescimento econômico e a ampliação da sociedade de consumo de massa” e a severa crítica ao “comportamento de consumo nas sociedades capitalistas de bem-estar” (2009, p.138). Na Alemanha debateu-se sobre os “déficits emocionais de um racionalismo prático, voltado exclusivamente para a produção em massa”; nos EUA e na Inglaterra a inspiração foi a linguagem hippie do “Movimento Flower Power” e a rebelde arte pop que contestava o processo de concepção tradicional; na Itália os designers rebelaram-se contra o mainstream design direcionado demasiadamente para os interesses da indústria, ao consumo e para o “Bel Design”.

Exemplar desse processo foi a crise (e fechamento) pela qual passou a Escola de Ulm. Em 1956 Max Bill deixa a escola por discordâncias com o grupo formado pelo pintor argentino Tomás Maldonado (1922), que reivindica o rompimento com a tradição artesanal da Bauhaus. Sob a direção de Maldonado a Escola Superior voltou-se contra a arte no projeto e foi direcionada cada vez mais para a cientificidade e operacionalidade. Entretanto com o movimento de 1968 inúmeras críticas foram feitas ao modelo da Escola de Ulm. Além da cobrança do governo (principal fonte de financiamento da instituição) para que se buscassem soluções práticas nos projetos, a incapacidade de renovação e de concepção de novos conceitos, bem como a crítica ao funcionalismo marcou o seu fechamento.

É importante lembrar que entre os artistas brasileiros que foram estudar em Ulm está Décio Pignatari, que contribuiu posteriormente para a formação da Escola Superior de Design (ESDI) no Rio de Janeiro, baseada nos ideais de clareza formal e de racionalidade da Bauhaus e da Escola Superior da Forma de Ulm. Por outro lado houve a emergência de textos como o de Baudrillard – “Sistema de Objetos” – fundando uma nova visão crítica sobre a produção industrial de espaços/objetos. Podemos também indicar a emergência de uma importante produção experimental de “designers” e de alguns artistas que promovem o apagamento dos limites entre os dois campos.

Nesta época muitos profissionais recusaram-se a serem “cúmplices do capitalismo” e optaram por trabalhar de forma livre e experimental. (SCHNEIDER, 2009, pp.138-139). Surgem vários grupos de design experimental que contribuem para o tensionamento e finalmente para o desmonte dos limites da Arquitetura e do “Desenho Industrial” moderno, entre esses grupos podemos citar o Archizoom (1966), Superstudio (1966), Grupo 9999 (1967) e o Grupo Strum. Em sua crítica ao Funcionalismo esses “novos” grupos de profissionais se apropriaram da “cultura kitsch e trivial do cotidiano, móveis montados pelo próprio usuário e entulho

adquiriram status social e passaram a integrar a cultura habitacional”. (SCHNEIDER, 2009, p.142).

Alguns artistas cuja produção tensionava os limites entre design e arte podem ser citados, entre eles, Vito Acconci, Antoni Muntadas e Dan Graham. Outro dado fundamental desse momento foi o estabelecimento de um novo diálogo entre a arte e o processo de projeção.

Acreditamos ser oportuno analisar a produção artística de Clark e Oiticica, (após superação dos postulados construtivos) neste contexto de transição.

A dupla de artistas estabeleceu uma relação de tensionamento com o desenho industrial, seus trabalhos não se encaixam nem dentro dos gêneros tradicionais da arte e muito menos podem ser considerados como projetos de Desenho Industrial ou Design, embora se apropriem de objetos industrializados e proponham um uso inovador a seu público.

De certa forma seus primeiros trabalhos mantiveram uma estreita relação, ainda que de tensionamento, com as matrizes formais do Projeto Construtivo, que davam preferência a materiais industriais e tinha ainda como horizonte a inserção social da arte via produção industrial. Alguns trabalhos exemplificam essa relação com as matrizes construtivas mesmo que conflituosa: “Bilaterais” (1959) e “Relevos Espaciais” (1959) de Oiticica, essas “obras” constituem espacializações de planos pictóricos, neles o artista empregou métodos de concepção e materialização que se afastam decididamente da tradição artesanal das Belas Artes, na qual a presença da mão do mestre na “faktura” da peça é essencial, em favor de propostas que se aproximam do método de projeção arquitetônico.

Quando Lygia Clark concebe os “Bichos” (1959-60) (construídos em alumínio), além da ativação da participação do público, pensa na possibilidade de sua reprodutibilidade que os aproxima do Desenho Industrial; segundo a artista os “Bichos” foram projetados para serem reproduzidos industrialmente e vendidos em barracas de camelô. Ou seja, pensa em sua acessibilidade para todas as camadas da população.

Em um segundo momento, como nas séries de trabalhos denominados “Objetos Sensoriais” (1966-1968) de Clark e “Bóides” (1964) de Oiticica, percebemos ambos os artistas se apropriando da cultura material do cotidiano urbano, em boa parte industrializada. O foco de suas pesquisas é a totalidade de sensações possibilitadas pela utilização inusitada destes objetos (não pela manipulação e destreza no uso do objeto para a finalidade que ele foi projetado). Subvertem a idéia de funcionalidade e produção, os objetos ganham um outro caráter “utilitário”, não contemplativo, porém estético.

Clark e Oiticica ao se apropriarem de luvas, elásticos, plásticos, bacias, potes de vidro, etc., ultrapassam a concepção essencialmente prescritiva do uso que o projetista ou designer lhe dera. Rompem com a prática do Desenho Industrial ao ampliar a dimensão (inventiva) do uso, dão ao participante a possibilidade de criar e vivenciar novos significados do objeto alteram o comportamento do participante e provocam mudanças na forma deste se relacionar com o espaço e com os outros. Enquanto Clark e Oiticica criavam proposições a partir de objetos industrializados retirados do cotidiano re-significando-os, a crítica ao Desenho Industrial nos países do “Primeiro Mundo” se intensificava.

Com a crise do Projeto Construtivo Moderno a expressão “desenho industrial” começa a parecer insuficiente para definir os contextos distintos em que o designer passou a ser chamado para atuar. A expressão é abandonada em favor do termo Design, cujo significado se amplia, incluindo, além das relações entre a

produção técnica e função, aspectos políticos, sociais e psicológicos.

No Desenho Industrial a ênfase está na produção de objetos racionais e objetivos que irão preparar o usuário para uma nova realidade. A produção de objetos é massificada. Dentro das tendências do Design contemporâneo o interesse está em oferecer ao usuário novas possibilidades diante dos objetos, o corpo humano passa a ser o centro das atenções, os objetos são construídos levando-se em consideração a possibilidade de novas interações. O corpo é explorado ao ponto de se pensar em um “Human Design”. Outro aspecto explorado pelo Design contemporâneo é a satisfação da necessidade de individualização e identidade do usuário, através de objetos “exclusivos”.

Nesse contexto, é possível compreender a expressão design como superação e/ou deslizamento semântico da concepção moderna de Desenho Industrial.

A ativação da participação do público concebida por ambos os artistas nestas proposições mantém uma relação de tensionamento com a programação do comportamento do usuário defendido pelo Desenho Industrial; esses “objetos” só se realizam com a manipulação e/ou incorporação em comportamentos do público.

De acordo com Bürdek (2006) no design contemporâneo o corpo humano está no centro das atenções ele tornou-se um elemento de apresentação de inovações tecnológicas e especialmente estéticas. Há um crescente interesse das empresas computacionais e dos escritórios de design em aproximar novas tecnologias do corpo humano, seja nas roupas, implantes de chips e microprocessadores na pele, ou até mesmo no “Human Design” onde o corpo humano em si passará a ser objeto de design. Nas proposições da dupla de artistas o corpo humano também é figura central, porém ambos trabalham o corpo buscando libertá-lo da alienação, da massificação, do condicionamento. Suas proposições oferecem ao participante a oportunidade de se reconstruir enquanto indivíduo (livre).

Para Gui Bonsiepe (2011) no design contemporâneo dois conceitos são importantes: o primeiro “interaction design” relaciona-se com a maneira de agir do usuário, “destaca a dimensão dinâmica do comportamento”; já o segundo “experience design”, explora a relação dos objetos com as pessoas, sendo seu foco voltado para o fomento de experiências e emoções através da relação das pessoas com os objetos. Ambas as estratégias adotadas pelo design parecem indicar a adoção da mesma atitude adotada pela arte, em especial pelo trabalho de Clark e Oiticica, a partir dos anos de 1960, que propunham uma participação “aberta”, ou seja, o participante é livre para agir sobre a obra, pois essa não possui um sentido fechado. Ativar os sentidos, proporcionar novas experiências e emoções tem sido uma tendência do design atual, designers do mundo todo tem tentado tornar positiva a experiência e relação do usuário com os objetos, os objetos tornaram-se “mediador” de novos comportamentos e experiências. Para Clark e Oiticica a ativação dos sentidos e de novos comportamentos está diretamente relacionada com a utopia construtiva de alterar a relação entre arte e vida, já o design está sempre respondendo a fatores econômicos.

Atualmente artistas como Vito Acconci (1940-), Antoni Muntadas (1942-) e Dan Graham (1942-) também vem discutindo a expansão recente do campo do design para as mais variadas atividades sociais, suas pesquisas possuem em comum um interesse pelo comportamento, pelas noções de “público e privado” e questionamentos do espaço.

Via de regra, tendo em vista a relação entre os grupos Concretos e Neoconcretos e o Projeto Construtivo, tende-se a pensar que foram os artistas concretos que se empenharam mais fortemente em estabelecer vínculos entre arte, sociedade, design e industrialização. Nesta visão, os neoconcretos colocaram esta dimensão em um segundo plano, centrando seus esforços no tensionamento dos limites aceitos da prática artística, isto, com excelentes resultados, tanto na renovação das linguagens construtivas quanto em estabelecer sólidas bases de experimentação estética no Brasil, que permitiram estabelecer vínculos com a emergente neovanguarda internacional.

Tendo em vista a natureza atual do design, seus novos vínculos com a arte, este texto procura avançar uma hipótese que complementaria e desdobraria a visão acima. Na verdade, as experimentações pós-neoconcretas levadas a cabo por Hélio Oiticica e Lygia Clark (dois artistas cuja formação se deu dentro do Projeto Construtivo) – compartilhava várias das dimensões das críticas que então eram feitas ao Desenho Industrial – tanto por artistas quanto por designers.

Por outro lado procura estabelecer paralelos entre suas experimentações e algumas dimensões essenciais para o atual Design.

Referências Bibliográficas

- AMARAL, Aracy A.. **Projeto Construtivo na arte: 1950-1962**. Rio de Janeiro, Museus de Arte Moderna; São Paulo, Pinacoteca do Estado, 1977.
- BRITO, Ronaldo. **Vértice e Ruptura do Projecto Construtivo Brasileiro**. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.
- BÜRDEK, Bernhard E.. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**; tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- CLARK, Lygia. **“Lygia Clark”**. Textos de Lygia Clark, Ferreira Gullar e Mário pedrosa. Rio de Janeiro, Funnarte, 1980.
- FOSTER, Hal. **Design and Crime** (and other diatribes). Verso. London 2003. pp.13-26
- GULLAR, Ferreira. **Etapas da arte contemporânea**. 2ª edição, Rio de Janeiro: Revan, 1999.
- MACHADO, Vanessa Rosa. **Lygia Pape: espaços de ruptura**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo e Área de Concentração em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo, Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo, 2008.
- OITICICA, Hélio. **Aspiro ao Grande Labirinto**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco Ltda, 1986.
- SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. Tradução Sonali Bertuol, Geoge Bernard Sperber. São Paulo: Editora Blücher, 2010.
- SOLFA, Marília. **Interlocuções entre arte e arquitetura como práticas críticas: a teoria arquitetônica de Bernard Tschumi e a cena artística dos anos 1970**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo e Área de Concentração em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo, Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo, 2010.