

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Escola Superior de Arte e Design

Simplificação e redução: um possível regresso à normalidade.

*Os objectos são naturais. Sendo, simplesmente.
(Sobre os objectos de Naoto Fukasawa)*

Afonso Nuno Ramalho de Pinho Borges

Licenciado em Design de Comunicação
Pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto

Dissertação submetida para obtenção do grau de mestre
em Design Industrial

Dissertação submetida sob a supervisão de
Professor Doutor Jorge Bacelar da Universidade Lusófona do Porto

Resumo

Devido à desmedida visibilidade mediática que o design obteve graças à irreverência do pós-modernismo, as prateleiras de supermercado e as lojas dos subúrbios - a par das lojas de moda e de decoração - viram-se invadidas por design, as revistas cor de rosa elevaram o design a uma actividade cheia de *glamour*, levando a que esta actividade profissional passasse a ser considerada no espaço público de uma forma crescentemente supérflua. Os objectos parecem competir entre si para se destacarem, para serem *especiais*. Esta situação impeliu alguns designers a procurar respostas que enfatizassem nos seus projectos uma maior simplicidade e responsabilidade social, contra o supérfluo e contra o desperdício material, focando a sua atenção nos territórios da simplificação e redução.

A exposição Super Normal é uma dessas reacções. Na procura do *Normal* em alternativa ao design *Especial*, a simplificação e redução são dois princípios fundadores, relacionados com muitos outros, que estiveram presentes e em discussão pelo menos desde a revolução industrial. Pretende-se nesta dissertação encontrar, devidamente contextualizadas, as suas maiores referências ao longo do século XX. Procura-se ainda, na actualidade, num conjunto de autores mais ligados a estes princípios operativos, detectar as subtilezas que distinguem, hoje, as várias perspectivas de simplicidade.

Palavras-chave:

Design, simplificação, redução, super normal;

Due to the unmeasured visibility that design reached thanks to the irreverence of post-modernism, supermarket shelves and suburban stores - as decoration and fashion galleries - were invaded by design.

The celebrity gossip magazines portrait design as a glamorous activity, therefore in the public eye the profession has gradually become perceived as one of a superfluous nature. The objects seem to compete with each other for attention. they seem to struggle for specialness. This situation impelled some designers to search for answers which would emphasize simplicity and social responsibility as the focus of their projects, fighting against superfluous and material waste, focusing their attention to territories of simplification and reduction.

Super Normal exhibition is one of those reactions. Searching for what is Normal as an alternative to Special design, simplification and reduction are two founding principles, together/along with many others, and that have been present in design discussion at least since the industrial revolution. In this dissertation one aims at, in its context, gathering information on its biggest references all along the 20th century, mainly operative principles focused authors. It is intended to analyze as well the smooth differences that distinguish, today, the several perspectives of simplicity.

Keywords:

Design, simplification, reduction, super normal;

Índice

Resumo	3		
Índice	5		
Prefácio	9		
Índice de imagens	17		
1. Super Normal	21		
2. Século XX	35		
2.1. Antecedentes e produção massiva	35		
2.1.1. Movimentos na Europa	35		
2.1.2. Bauhaus	38		
2.1.3. Da Bauhaus à Guerra	46		
2.1.3.1. Le Corbusier	46		
2.1.3.2. Jean Prouvé	47		
2.1.3.3. Alvar Aalto	50		
2.2. Política, guerra e design	56		
2.2.1 Política, guerra e design	56		
2.2.2 Segunda-guerra	57		
2.3. Pós-Guerra	59		
2.3.1. Charles e Ray Eames	59		
2.3.2 Europa pós-guerra	65		
2.3.2.1. Britain can make it	66		
2.3.2.2. Racionalismo italiano	68		
2.3.2.3. Escandinávia, racionalidade e autoria	77		
2.3.2.4. Alemanha e o culto da eficiência	79		
2.3.2.5. Japão, investimento e portabilidade	85		
2.4. Automóvel	87		
2.5. Design e consumo	91		
2.5.1. Design e consumo	91		
2.5.2. Tecnologias e materiais	92		
2.5.3. Democratização do comércio	96		
2.6. Protesto	97		
2.6.1 Protesto e Anti-design	98		
2.6.2. Pós-modernismo	99		
2.6.3. Michael Graves e pós-modernismo industrial	101		
3. Contemporaneidade	109		
3.1. Transição	109		
3.2 Super Normal	112		
3.2.1. Jasper Morrison	112		
3.2.2. Naoto Fukasawa	119		
3.2.3. Maarten van Severen	127		
3.2.4. Sam Hecht	129		
3.3. Outra simplicidade	130		
3.3.1. Konstantin Grcic	130		
3.3.2. Marc Newson	138		
3.3.3. Ronan e Erwan Bouroullec	140		
3.3.4. Outros	145		
3.4.5. Droog	146		
3.4.6. Campana	154		
4. Conclusão	159		
Bibliografia	165		
Índices remissivos	171		

Agradecimentos

Lara, por aturares todo este tempo de indisponibilidade e de alheamento do mundo.

À Maria Rita.

Ao meu orientador, Jorge Bacelar, mais do que pela orientação fundamental e interminável paciência, pelo enorme apoio e amizade.

Aos meus pais, pelo constante apoio, neste mestrado e não só.

À minha irmã Joana, à Benedita e à Matilde, e ao Rui.

A todos os meus amigos.

Prefácio

Simplificação e redução: um possível regresso à normalidade.

Ponto de partida

Democratização e Social

Quando se fala em design social pensa-se provavelmente em design de resposta a necessidades especiais, em design para os países em desenvolvimento, ou para as classes desfavorecidas. Pensa-se muitas vezes também em preço absoluto baixo.

Ao abordar o tema da democratização e papel social do design, a perspectiva é mais dirigida ao conceito de *social* como sociedade em geral, e não duma parte da mesma. Não se refere à investigação dirigida a um público específico. O objectivo prende-se mais com a análise das soluções focadas na melhoria geral da qualidade de vida e na racionalização da produção do design, de forma a aumentar o acesso às soluções mais adequadas. Não se dirige a nenhum patamar específico de mercado, excluindo talvez o de topo, pois é o único que não sofre, em geral, grandes constrangimentos.

Pretende assim ser uma investigação, um levantamento de aspectos que condicionem o preço, mas também dos fenómenos que influenciaram as questões de responsabilidade social. Responsabilidade social do design na economia, por exemplo, em momentos de crise. Responsabilidade igualmente no desencadear dos fenómenos de consumo, na afirmação do essencial e na discussão do supérfluo ou do ruído visual.

“In this age of mass production when everything must be planned and designed, design as become the most powerful tool with which man shapes his tools and

environments (and, by extension, society and himself).”¹

Porquê do tema

No final dos anos 80 a obsessão pela novidade e impacto visual sobrepôs-se à racionalidade.

Actualmente o design tornou-se numa fonte de poluição, na sua batalha de cor e forma por distinção, tendo já atingido o universo do objecto de uso diário. Devido à afirmação profissional conseguida pelo design no período do pós-guerra, acabou por se tornar em *design-moda*, em decoração. Invadiu o território do supérfluo, de pretenso design, de objectos de pequena utilidade curiosa ou inutilidade absoluta. Este espírito invadiu as prateleiras das lojas e dos supermercados.

As preocupações e perplexidades relativamente ao estado do design são crescentes. A diversidade existente permite assistir a soluções de excelente qualidade, mas em geral tem-se afirmado o pior.

“[No futuro do design] vai haver preto e branco e tudo pelo meio, como tendências. Além de muita cor.”²

Super Normal

A exposição Super Normal veio reflectir essas preocupações, servindo também como ponto de partida relativamente ao tema. A exposição e o livro funcionam como uma declaração crítica ao ruído e insensibilidade social. Segundo Jasper Morrison,³ funciona como um *reminder* dos motivos mais essenciais na base do design. As escolhas confrontam inevitavelmente o design praticado, recolocando a discussão dos conceitos associados ao design e obrigando a profissão a uma introspecção em busca dos seus fundamentos, valores essenciais e razão de ser.

Tema

Conceitos

O Normal é afirmado como conceito em reacção à procura obsessiva do Especial. O design evolutivo baseado no conhecimento e a intervenção subtil são valores lançados para a discussão do papel social do design. Outros são recuperados: a simplicidade, a simplificação, a racionalidade de meios, redução e funcionalismo são conceitos redescobertos e revalorizados. Não sendo nova a discussão destes princípios, é pelo menos relevante a sua reintrodução, e especialmente a combinação de valores.

Contexto

Assim, nesta linha metodológica, parte da investigação pretende recuperar os momentos em que estes valores estiveram mais presentes, assim como descrever os contextos que estiveram na sua origem. Essa análise procura relacionar a influência dos momentos históricos no design, observando o design sempre de forma abrangente, não isolado dos factores externos que o condicionam.

Para isso tenta percorrer uma linha temporal com início na revolução industrial e culminando perto dos nossos dias, tornando-se mais lenta e detalhada a partir do modernismo, em particular com a observação da maior sistematização do design com objectivos industriais preconizada pela Bauhaus.

Sendo essencialmente cronológica até ao pós-modernismo, pois a informação já se encontra relativamente organizada, mesmo que proveniente de diferentes fontes e pontos de vista, torna-se mais temática a partir do pós-modernismo, devido à maior indefinição e pouca sistematização da informação disponível, naturalmente resultante da sua maior proximidade temporal.

Além do contexto histórico, esta observação tenta incluir igualmente a moldura tecnológica que condiciona e possibilita o design, mas tendo sempre em conta a tecnologia em função do objectivo, do design praticado, evitando uma mera descrição da tecnologia pela tecnologia.

Para obter alguma nitidez nesta observação é importante incluir a própria discussão do design, do seu papel na economia, no consumo, na sociedade, no mundo de cada tempo analisado.

Procura também detectar a resposta do design a esses momentos, bem como a resposta do design a si próprio, dos seus movimentos e contra-movimentos.

“The world can be seen as design. As a design, that is to say as a product of civilization, as a world made and organized by man.”

“The world in which we live is the world we made.”⁴

Essencialmente industrial

A exposição Super Normal é, tal como os seus autores e promotores, comprometida com a indústria. Esta pesquisa procura, de igual modo, seguir o design no contexto industrial. A abordagem, sendo fundamentalmente teórica e documental, pretende ser mais direccionada à prática, à produção, procurando analisar os movimentos, autores e obras que tiveram mais repercussão.

Muitas vezes a discussão teórica precede os traços e opções que definem a produção. Essa abordagem estará presente sempre que se justifique, mas o critério de localização dessa discussão será, em princípio, sempre a da sua influência e relevância prática na produção industrial.

O interesse pela vertente mais industrial prende-se pelos maiores efeitos do design na vida, no dia-a-dia. Esse impacto massivo do design é, não apenas, mas especialmente alcançado no contexto industrial por questões óbvias de escala e visibilidade. Sendo a democratização do design um dos factores essenciais ao contexto social e global, é regra geral, tanto maior quanto mais generalizada for a afirmação do produto.

O efeito que o design possa ter sobre a organização social é proveniente, não só, mas em grande medida, da sua presença massiva no mercado de consumo, graças às possibilidades de produção de múltiplos que apenas a indústria permite.

Preço

Um dos factores relacionados, o preço, é lançado pela Droog em 2005 de forma muito directa:

“Value for money.

What determines the price of a product? Is it the amount of raw material or the value of the material? Is it defined by the production time, the labour costs, the edition or uniqueness? Or is it rather the reputation of the designer or brand that sets a product’s price?”⁵

O visitante é, nesta exposição, convidado a expressar-se sobre o assunto.

O preço é, neste contexto, um dos factores relevantes. Mas não de uma forma técnica: não se pretende fazer um estudo dos custos, mas simplesmente as abordagens para os reduzir ou a sua ausência, bem como a racionalidade demonstrada na utilização dos recursos disponíveis. Contudo a questão não se encerra no preço. Estende-se ao papel do design na economia, ao seu contributo na construção do ambiente que nos rodeia.

É relevante verificar se contribui para resolver os nossos problemas económicos e a participar nos processos de desenvolvimento da sociedade, bem como se afirma valores humanistas.

METODOLOGIA

Simplificação e redução: um possível regresso à normalidade.

No tema proposto são sugeridos os pressupostos fundamentais:

Qual o papel social da simplicidade e da redução no design, desde a revolução industrial até hoje.

Em que medida e de que forma o design industrial marcou presença, no passado e hoje.

Na questão ficam claros, dos princípios gerais da responsabilidade social do design, aqueles que foram eleitos como essenciais para esta investigação: simplificação e redução.

É ainda sugerido um novo conceito, Normal, como estratégia adoptada actualmente para a reintrodução da simplicidade e redução como princípios conceptuais e operativos.

O Normal e o Novo Normal, como desenvolvido em Super Normal, permitem a leitura destes conceitos de uma forma mais abrangente, envolvendo não apenas questões materiais e formais, estendendo-se a questões de conforto, conhecimento, memória e gesto, tornando a leitura actual da simplicidade, paradoxalmente, muito mais complexa.

Recolha

A recolha pretende ser, primeiro mais geral, depois mais focalizada. Geral, para detectar os conceitos pretendidos, por vezes encontrados em épocas e movimentos imprevistos. Focalizada depois, para não se tornar ainda mais vasta e abrangente do que já será, inevitavelmente, ao investigar conceitos ao longo de mais de um século, em vez de se focar em aspectos mais específicos, mais detalhados ou mais técnicos.

Esta fase compila dados relativos ao contexto geral, histórico, à história do design, ao contexto dos materiais e tecnologias, e à relação de todos eles. Ao pretender ser uma localização e análise de conceitos não apenas na actualidade, será necessariamente mais abrangente do que detalhada.

Abrangente

Ao analisar e descrever mais de um século corre-se ainda o risco de se cair em mais uma História do Design, mas tenta-se evitar esse resultado pela ênfase dada aos conceitos procurados. A análise cronológica torna-se inevitável, de forma a investigar um universo mais completo, mas obriga, por outro lado, a ser menos exaustivo. O direccionamento é também dado pela orientação ao ponto de vista

social e não técnico, não à análise detalhada de um material, mas sim ao seu enquadramento numa determinada época e ao seu papel no design industrial. A especificidade é mais dada pelo tema.

Analisa um século, ou mais, mas procurando conceitos não tão abrangentes. Numa *timeline* faz seccionamento horizontal, não vertical. Não se dirige a um caso mas a um tempo. Dirige-se a 100 anos, mas a apenas um aspecto. O material mais recente encontra-se menos filtrado ainda pelas ferramentas e pontos de vista da História, originando necessariamente um tipo de informação diferente.

Escala

Outra forma de restringir a abrangência é o estabelecimento de uma escala. É importante analisar toda a produção relacionada com o tema. No entanto, por uma questão de praticabilidade, mas também por opção, os produtos analisados são tendencialmente pequenos, não ultrapassando a escala do automóvel.

Especialização

Numa investigação deste tipo, o objecto de análise necessita de ser específico, e o seu resultado deverá revelar alguma especialização. O estudo, a análise, a compilação de informações são processos gerais de acumulação de conhecimento que precedem a especialização. Se esta é uma ferramenta fundamental para a evolução do saber, ao possibilitar que pontos obscuros sejam descobertos pela luz da invenção, é essencial que, previamente, seja aumentado o conhecimento geral, sob o risco de especializar excessivamente ainda antes de se deter o essencial.

Carlos Vaz Marques perguntava a Jacques Attali: “É hoje mais fácil encontrar um especialista do que um sábio?”⁶

Assim, como parte de um processo evolutivo, pareceu mais importante, nesta fase, fazer uma análise mais generalista, embora já focada numa temática singular.

Aprendizagem

Um doutoramento deverá ser específico, de forma a ser profundo. A dissertação de Mestrado parece a derradeira e ideal oportunidade para uma investigação e aprendizagem mais gerais, mais abrangentes, embora dirigidas e não generalistas. Antes de um previsível afunilamento temático, esta análise afigurou-se como uma necessidade, de aprendizagem das abordagens à simplificação e redução pelos autores do século XX e pelos actuais. Tendo em conta a imagem de excesso com que o design actualmente é representado nos *media*, a exposição Super Normal e uma certa defesa dos valores da normalidade e simplicidade apresentaram-se como um pretexto para tentar conhecer e compreender as teses e atitudes que levam alguns designers a promover um regresso a esses mesmos valores.

Objectividade

Tratando-se de uma dissertação, poderia ser eventualmente balizada apenas em citações, num puzzle de tal forma complexo de afirmações autorizadas, que se transformasse por esse meio num novo texto, numa nova perspectiva. Não sendo em termos práticos viável, fica pelo menos a intenção de ser um puzzle construído não de citações, mas da combinação de diferentes perspectivas.

Ajuste

A recolha acaba por trazer novos caminhos, obrigando, por uma questão de evolução, a um constante reajuste da perspectiva e dos próprios objectivos.

Escolha

“Nenhuma colecção pode ser objectiva. Está na natureza de coleccionar ser baseado em escolhas”.⁷

O mesmo se passa com esta colecção. As escolhas feitas dentro do material recolhido procuram manter a objectividade, focar-se no tema, apresentar

perspectivas variadas. Porém, a simples selecção de informação é, só por si, uma forma de estabelecer um ponto de vista. A inclusão e exclusão de autores, são outra forma de estabelecer um ponto de vista. A própria escolha do tema revela a presença dum ponto de vista, eventualmente, dum preconceito.

Mais do que a inclusão, a exclusão de alguns autores e movimentos acaba por funcionar como uma forma de restringir a abrangência, de direccionar a pesquisa. Essa exclusão pode criar alguns buracos temporais, fases menos analisadas, o que porém acaba por reflectir a maior ou menor concentração dos conceitos em análise nas diferentes épocas. A escrita acaba por ser determinada pela estrutura, mais definida pelas escolhas do que pelo discurso. A simples escolha do ponto de partida, acaba por funcionar também como uma filtragem dentro do tema. Sendo uma exposição de objectos, e sendo os seus princípios claramente afirmados, trata-se de uma perspectiva. Serve como ponto de partida, mas depois interessa mais localizar os conceitos seleccionados e, mais uma vez, localizar outros pontos de vista. Conceitos essenciais como simplicidade, redução, simplificação, são vistos de muitas formas, e a objectividade é tentada pelo equilíbrio entre os vários pontos de vista. A objectividade é procurada, assim, mais no todo do que nas partes.

A escolha de tema poderá ser vista como um primeiro desvio à objectividade. A definição da simplificação como conceito a investigar pode revelar – e revela efectivamente – uma tomada de posição. Sendo importante num trabalho deste teor demonstrar objectividade, esta terá de ser atestada na leitura e recolha dos dados. A recolha selectiva e direccionada acaba por funcionar como uma primeira forma de escolha. Por mais objectiva e baseada em afirmações autorizadas, em objectividade e distanciamento, a sua selecção implica inevitavelmente uma posição. Ou seja, um preconceito. Que será assumido numa tentativa constante de equilíbrio entre a procura de objectividade e refutação da neutralidade.

A escolha de alguns princípios e exclusão de outros não pretende de todo

promover a criação de regras, nem muito menos afirmar que todas as virtudes estejam relacionadas com esses mesmos princípios, mas apenas analisá-los. Trata-se apenas de uma sucessão de escolhas conscientes.

Estrutura

A dissertação estrutura-se em duas secções. A primeira refere-se ao período desde a revolução industrial, mais focada no século XX, analisando até ao pós-modernismo. A segunda reporta-se à actualidade, essencialmente a designers em actividade. Em termos estruturais, o que as une são os conceitos suscitados no título.

A parte referente ao século XX tem uma abordagem essencialmente cronológica. Tal acontece por razões de organização da informação, assim como por razões de contextualização sequencial lógica. As informações não integradas cronologicamente procuram surgir, quando necessário o seu reposicionamento, pelo menos num contexto mais próximo.

Organiza-se em diversos subcapítulos, correspondentes a fases da História e da História do design. Essa tarefa está facilitada no que se refere ao século XX, pois o universo investigado encontra-se já razoavelmente filtrado pelas ferramentas da História.

O mesmo não se pode dizer do século XXI. A proximidade temporal e consequente ausência de filtragem não permitem uma separação tão clara. A informação disponível é muita, mas não foi ainda possível separar e organizar o essencial dos dias de hoje. Alguma dessa organização é já sugerida por alguns autores, como Terence Conran.⁸ A sua proposta de catalogação, mais as escolhas de Jasper Morrison e Naoto Fukasawa estão na base da estruturação temática delineada para a organização dos casos actuais. A actualidade é mais centrada nas questões de simplicidade e normalidade, sendo mais focada em subtilezas que possivelmente o tempo irá neutralizar: a interpretação da própria simplicidade.

Em comum, ambas as partes procuram centrar-se num recurso essencial: o objecto como fio condutor. Através do produto essencialmente industrial pretende-se ilustrar a investigação: a selecção de objectos pode ser vista também como uma espécie de exposição. Parte do objectivo passa pela compreensão dos conceitos considerados essenciais pela sua visualização. Poderá funcionar como uma linha temporal de objectos comprometidos socialmente, por simplificação e redução, ou em alguns casos, daqueles que os confrontam.

Outro ponto comum às duas partes deste trabalho é a concentração num determinado género de design, essencialmente de simplificação. Mesmo nas fases de maior afirmação de um determinado tipo de resposta ou abordagem, o design nunca se reduziu a uma só tendência. Tal não aconteceu no século XX nem acontece hoje. Em toda a estrutura é procurada essa perspectiva, contextualizada de formas diferentes, mas com o mesmo objectivo.

Edição

Organizada e Seccionada

A estrutura pretende permitir a consulta total ou isolada das partes. Sem procurar uma lógica enciclopédica, procura ser razoavelmente seccionada, de forma a permitir aceder a uma informação mais específica sem prejudicar o todo. A separação por vezes rígida em blocos temáticos resulta desta estratégia. Uma das preocupações iniciais era que fosse consultável, acessível, que tivesse utilidade. Não tendo qualquer pretensão de edição, pretende pelo menos ser coerente com essa preocupação.

Coerente

Procura ser apresentada de forma coerente com o que investiga. Não apenas o que analisa, mas a própria edição tem como objectivo ser simples, cingir-se ao essencial, evitar o supérfluo. O ponto de partida é, dentro das regras estabelecidas em termos de apresentação, o mesmo da própria investigação: a

edição Super Normal. Procura ainda, sem ser anónima, não impor a sua autoria pela auto-promoção.

Editável industrialmente

Não é demais insistir que não tem quaisquer pretensões de ser editada, mas que procura apresentar-se coerente com o design que analisa. Editável e viável. Embora não se foque no barato em absoluto e sim na racionalidade, não faria qualquer sentido ser projectada para ser editada de uma forma luxuosa, ou de afirmação de design berrante.

Imagens

Os objectos são essenciais na estruturação da investigação. São centrais. Assim, procurando não prejudicar a funcionalidade, as suas imagens não vêem nunca a sua dimensão reduzida para melhor se compreender a subtilidade de muitas soluções.

A sua colocação procura sempre que possível ser sequencial, coincidindo com a *timeline* que orienta e estrutura o trabalho.

- 1 Victor Papanek, Design for the real world, Thames and Hudson, MilJorn och Miljornerna:1970, p. 9
- 2 Cfr. Michael Graves em entrevista a Alberto Alessi, Buck, Alex, Ernst&Sohn, Berlin:1994
- 3 Jasper Morrison em entrevista a Francesca Picchi, Super Normal, Sensations of the Ordinary, Lars Muller Publishers, Baden:2008, p.103
- 4 Otl Aicher, The world as design, Ernst&Sohn, Berlin:1991
- 5 Cfr. Niels van Eijk e Mirin van der Lubbe, Droog 10+3 Updated edition, Idea Books, Amsterdam:2006, p.295
- 6 Carlos Vaz Marques em entrevista a Jacques Attali, Pessoal e ... transmissível, TSF, 9 Junho 2005
- 7 Deyan Sudjic sobre a Coleção do Museu Vitra, 100 Masterpieces from the Vitra Design Museum Collection, Vitra, Weil am Rhein:1996, p.262
- 8 Terence Conran, Designers on Design, Conran Octopus, London:2004

Índice de imagens

- 1 **Dejá vu**, Naoto Fukasawa, 2005
- 2 **Mariolina**, Enzo Mari, 2002
- 3 **X Stool**, Alvar Aalto, 1933
- 4 **Wall clock**, Max Bill, 1956
- 5 **Wastepaper Basket**, Enzo Mari, 1971
- 6 **Low pad**, Jasper Morrison, 1999
- 7 **Plywood**, Jasper Morrison, 1988
- 8 **Moka Express Bialetti**, Alphonso Bialetti, 1933
- 9 **Balde de Gelo 871**, Carlo Mazzeri, Luigi Masoni 1957, Alessi, 1957
- 10 **Circa**, Circa, 1965
- 11 **Starvos**, Marc Newson, 1999
- 12 **Hut Ab**, Konstantin Grcic, 1998
- 13 **Gem clip**, Norica, s.d.
- 14 **Striped**, Ronan e Erwan Bouroullec, 2005
- 15 **Air chair**, Jasper Morrison, 1999
- 16 **No. 14**, Michael Thonet, 1860
- 17 **Ford T**, Henry Ford, 1908
- 18 **Hill house chair**, Charles Rennie Mackintosh, 1904
- 19 **Roodblawe**, Gerrit Thomas Ritveld, 1918
- 20 **MT8**, Karl J. Jucker, Wilhelm Wagenfeld, 1924
- 21 **Wassily**, Marcel Breuer, 1925
- 22 **MR10**, Mies van der Rohe, 1927
- 23 **E-1027**, Eileen Grey, 1927
- 24 **Chaise longue**, Le Corbusier, Charlotte Perriand, 1928
- 25 **No. 4**, Jean Prouvé, 1935
- 26 **Armchair**, Jean Prouvé, 1930
- 27 **Antony 356**, Jean Prouvé, 1950-54
- 28 **Paimio**, Alvar Aalto, 1931
- 29 **Savoy**, Alvar Aalto, 1936
- 30 **Sideborg**, Kaare Klint, 1930
- 31 **Plywood armchair**, Gerald Summers, 1934
- 32 **VW**, Ferdinand Porsche, 1934
- 33 **Landi**, Hans Coray, 1933
- 34 **Organic design competition**, Charles Eames e Eero Saarinen, 1940
- 35 **LCW**, Charles e Ray Eames, 1950
- 36 **DSW**, Charles e Ray Eames, 1950
- 37 **Lounge chair e Ottoman**, Charles e Ray Eames, 1956
- 38 **Antelope**, Ernst race, 1951
- 39 **Mini**, Alec Issoginis, 1959
- 40 **Zig-zag**, Gerrit Thomas Ritveld, 1934
- 41 **Anglepoise**, George Cawardine, 1932
- 42 **B.K.F. Hardoy chair**, Grupo Austral, 1938
- 43 **Folding**, Gerrit Thomas Ritveld, 1942
- 44 **Fiat 500**, Dante Giacosa, 1936
- 45 **Mezzadro**, Achille Castiglioni, 1954-7
- 46 **Stool with tractor**, Jean Prouvé, 1953
- 47 **Lambda**, Marco Zanuso, 1964
- 48 **TS 502**, Marco Zanuso, Richard Sapper, 1964
- 49 **Tizio**, Richard Sapper, 1971
- 50 **9090**, Richard Sapper, 1979
- 51 **Coban**, Richard Sapper, 1997
- 52 **Superleggera**, Gio Ponti, 1951-7
- 53 **Ant**, Arne Jacobsen, 1952
- 54 **PH-5**, Poul Henningsen, 1958
- 55 **Phonosuper SK4**, Hans Gugelot, Dieter Rams, 1956
- 56 **Sixtant SM 31**, Hans Gugelot, Dieter Rams, 1962
- 57 **Braun**, Dieter Rams,

- 58 **Butterfly**, Sori Yanagi, 1954
59 **Maximum**, Le Corbusier, 1928
60 **2CV**, Flaminio Bertone, 1937
61 **4867**, Joe Colombo, 1965
62 **Panton**, Verner Panton, 1960
63 **Walkman**, Sony, 1978
64 **Blow**, De Pas, D'Urbino, Lamazzi e Scolari, 1967
65 **Di Proust**, Alessandro Mendini, 1978
66 **Tea and Coffee Service**, Michael Graves, 1983
67 **Bird Kettle**, Michael Graves, 1985
68 **Juicy Salif**, Philippe Starck, 1989
69 **Well tempered chair**, Ron Arad, 1986
70 **Hanglamp**, Gerrit Thomas Ritveld, 1920
75 **Glo-Ball**, Jasper Morrison, 1999
76 **Sofa**, Jasper Morrison, 1993
77 **Socrates**, Jasper Morrison, 1998
78 **PK24 Chaise Longue**, Poul Kjaerholm, 1965
79 **Sim**, Jasper Morrison, 1999
80 **Air chair folding**, Jasper Morrison, 2001
81 **Kettle**, Jasper Morrison, 2003
82 **Cork family**, Jasper Morrison, 2004
83 **Tile light**, Naoto Fukasawa, 1998
84 **Amami**, Naoto Fukasawa, 2005
85 **EKI**, Naoto Fukasawa, 2002
86 **Wooden Chair**, Naoto Fukasawa, 2005
87 **CD player Muji**, Naoto Fukasawa, 1999
88 **Oven toaster**, Naoto Fukasawa, 2003
89 **DVD/MD stereo player**, Naoto Fukasawa, 2003
90 **03**, Maarten van Severen, 1999
91 **MVS**, Maarten van Severen, 2000
92 **Tipping chair**, Jean Prouvé, 1945
93 **Second phone**, Sam Hecht, 2003
94 **MayDay**, Konstantin Grcic, 1998
95 **Wanda**, Konstantin Grcic, 1999
96 **ES SHELF**, Konstantin Grcic, 1999
97 **Vivo Lamy**, Konstantin Grcic, 2004
98 **Chaos chair**, Konstantin Grcic, 1999
99 **Chair one**, Konstantin Grcic, 2004
100 **Chair one**, Konstantin Grcic, 2004
101 **Missing object**, Konstantin Grcic, 2004
102 **Krups series**, Konstantin Grcic, 2004
103 **Myto**, Konstantin Grcic, 2008
104 **Extravaganza**, Marc newson, 1999
105 **Ford 021C**, Marc newson, 2000
106 **Hole chair**, Ronan e Erwan Bouroullec, 2000
107 **Samurai**, Ronan e Erwan Bouroullec, 2002
108 **Vitra Office**, Ronan e Erwan Bouroullec, 2002
109 **Untitled**, Ronan e Erwan Bouroullec, 1997
110 **Valise**, Ronan e Erwan Bouroullec, 2003
111 **Console with mirror**, Ronan e Erwan Bouroullec, 2001
112 **Slow chair**, Ronan e Erwan Bouroullec, 2006
113 **iPod**, Apple e Johnatahn Ive, 2001
114 **Tykho**, Marc Berthier, 1997
115 **MilkBottle lamp**, Tejo Remy, 1991
116 **Consumer's rest**, Stilleto, 1983
117 **Chest of drawers**, Tejo Remy, 1991
118 **Lamp shade shade**, Jurgen Bey, 1999
119 **Treetrunk bench**, Jurgen Bey, 1999
120 **Functiotn Tiles**, Amout Visser, Erik Jan Kwakkel, Peter van der Jagt, 1997
121 **Flex lamp**, Sam Hecht, 2004
122 **Stop**, Dick van Hoff, 1995
123 **Dry Tech**, Richar Buitten, 1994

124 **Do break**, Frank Tjepkema, Peter van der Jagt, 2000

125 **Value for money**, Niels van Eijk e Mirin van der Lubbe, 2005

126 **Gardening Bench**, Jurgen Bey, 1999

127 **Coral**, Fernando e Humberto Campana, 2003

SUPER NORMAL

Como e porquê

Super Normal é uma exposição de objectos e um livro, organizados por Naoto Fukasawa e Jasper Morrison em 2006. A expressão e a ideia surgem na Feira de Mobiliário de Milão em 2005, a propósito dos bancos de alumínio (Fig. 1) de Naoto Fukasawa, a serem lançados pela *Magis*.

Quando Fukasawa chegou ao stand da *Magis* encontrou-os, não em exposição, mas a serem utilizados num canto, com visitantes neles sentados a descansar. A sua finalidade é precisamente essa, serem utilizados, mas a alteração das expectativas relativamente à forma como os iria encontrar foi inicialmente desconfortável. Jasper Morrison ligou nessa noite a Naoto Fukasawa dizendo que os tinha visto, na companhia de Takashi Okutani, comentando ser fantástico que tenham sido absorvidos tão rapidamente. “Super Normal” foi a expressão usada por Takashi Okutani para comentar a sua simplicidade e a sua imediata utilização.

Os designers tendem a ver o normal como “entediante”, e temem que os seus objectos não sejam considerados especiais. Temem a normalidade, que não é vista como um conceito facilmente aceitável. A ideia da exposição e afirmação da ideia de Super Normal procura, assim, estabelecer o Normal como conceito. Um Novo Normal.

Para Jasper Morrison, “Deixar o design de fora parecia o melhor caminho a seguir”.¹

O design tornou-se numa fonte de poluição, na sua batalha de cor e forma por distinção, tendo já atingido o universo dos objectos de uso diário.

Sente-se esta necessidade por saturação do *design-design*, de objectos que



Fig. 1 Dejá vu, Naoto Fukasawa, 2005

tentam sobressair chamando a atenção sobre a sua forma e não sobre a sua finalidade, contrapondo por um design-não-*design*.

Cada vez existe mais produção, mais soluções e produtos de qualidade, mas simultaneamente mais poluição visual e interferências.

Surge como necessidade de reacção ao risco de o design se desligar da vida, como um *reminder* dos verdadeiros motivos do design.

O desvio para um formalismo excessivo deve-se, em parte, ao facto de se considerarem resolvidos a generalidade dos problemas funcionais, assim como à invasão e pressão comercial do marketing sobre os produtos e as prateleiras dos supermercados e lojas.

Nunca como hoje, nem mesmo em pleno entusiasmo pós-modernista, foi tão visível uma pseudo-modernidade, o recurso a formas supérfluas, um certo domínio do *styling* sobre o produto de consumo vulgar.

Super + Normal

Normal refere-se a norma.

Normal refere-se também a objectos de todos os dias.

Ao transformar esses objectos em Super, está-se instantaneamente a assumir uma declaração.

Segundo Silvana Annicchiarico ² essa declaração será intencionalmente ambivalente pois o termo permite várias leituras. Super, para lá de ou superlativo. Super Normal como extremamente normal, ou como para além do normal, para lá das normas.

Os objectos seleccionados, ao serem tão normais, perdem a sua normalidade e são super. Ou são tão excepcionais que parecem normais. De qualquer forma assumem o conceito de simplicidade como uma qualidade extraordinária.

Excepcionais por não serem perceptíveis como tal, pela sua quase invisibilidade.

Conceptualmente baseado na ausência, como algo não presente, que não tem identidade, originalidade e visibilidade, sem no entanto perder os seus recursos. Não celebra o design vulgar, mas sim o normal. Na exposição *Das*

gewohnliche Design, que significa design vulgar, organizada pela mesma altura, exibiam-se produtos banais, que segundo Bazon Brock, ³ professor de estética em *Wuppertal*, serviam para analisar e retratar a nossa era, da mesma forma que foi analisada e retratada Pompeia, pelos objectos conservados pelas cinzas do Versúvio. Assumidamente, referia-se apenas ao presente, e a um determinado presente. Os produtos tinham um preço máximo de 5 marcos, o que conferia à iniciativa mais uma condicionante e posicionamento de manifesto social do que a mera exposição de objectos funcionais simplesmente baratos. Super Normal não tem estes objectivos.

Super Normal tenta colocar-se fora do tempo e espaço. Não romantiza o design, nem uma década de design, nem o design de características nacionais ou regionais. Nem a exclusividade ou o baixo custo dos produtos escolhidos. Segundo Jasper Morrison, ⁴ Super Normal não se refere tanto a para lá do normal, mas sim a normal dentro do normal, muito normal. Normal como quando algo se integra confortavelmente na nossa vida. Algo que não provoca ondas.

Invisibilidade

Jasper Morrison refere-se à invisibilidade dos objectos, à forma como não se pretendem afirmar perante os que os rodeiam, como um dos factores decisivos. Uns copos de vinho que comprou ocasionalmente, sem autoria assumida e de linhas vulgares, pareciam fazer a atmosfera da mesa e permitiam ao vinho regressar à sua condição de objecto de fruição. A normalidade destes copos evita o encandeamento originado pela maioria do design actual. Este episódio remete-me para a seguinte citação de Beatrice Warde, que embora produzida num contexto de reflexão sobre outra temática (a tipografia), se torna relevante pela coincidência:

“Peço-vos que imaginem, perante vós, uma garrafa de vinho e duas taças - uma, de ouro maciço, lavrada com a filigrana mais requintada (...) a outra de cristal fino e transparente como uma bolha de sabão (...) os verdadeiros apreciadores de

vinho escolherão a taça de cristal, porque nela tudo está pensado para revelar, e não para esconder, a beleza do seu conteúdo (...).⁵

Essa categoria da invisibilidade passou de problema a objectivo, tendo este episódio sido tão importante que começou a avaliar o seu próprio design por comparação a estes copos.

A normalidade como conceito não favorece, e contraria mesmo, a necessidade de expressão individual do autor, que a tenta evitar no seu próprio trabalho.

Evolução e familiaridade

O evitar da expressão individual nasce, em parte, de projectar os objectos como nós os conhecemos, como resultado de avanço evolucionário na forma das coisas de todos os dias.

Morrison defende “the evolutionary step instead of the creative leap”.⁶ O que se desenvolve durante anos não pode ser facilmente alterado, e a obsessão em ser especial tende a revelar-se nociva ao conforto. Especial é menos útil que normal, pede atenção individual e perturba a atmosfera, além de, no longo prazo se revelar menos compensador. Mas Super Normal não é aquilo que recupera a história ao género do pós-modernismo, é aquilo que não a quebra, evoluindo, tornando-se num novo normal.

Enzo Mari⁷ afirma que o designer é o guardião do conhecimento colectivo, e que o seu trabalho se refere à definição de pequenos ajustes de detalhes, dado que a estrutura funcional foi definida ao longo de anos por meio de uso continuado. No trajecto evolucionário dos objectos, os que não funcionam são eliminados e os que funcionam vão sendo aperfeiçoados. Segundo Morrison,⁸ o nível de compromisso com o princípio evolutivo é variável, sendo gerido pelo senso comum, se bem que na maioria dos casos, um afastamento excessivo dos modelos normais culmina habitualmente em insucesso.

Super Normal refere-se ao normal, a-estético e familiar, sem ser normal pelas formas ou materiais tradicionais. A cadeira *Mariolina* (Fig. 2) de Enzo



Fig. 2 Mariolina, Enzo Mari, 2002

Mari, 2002, de aspecto semelhante desde o final dos anos 40, é uma espécie de síntese da tipologia, resolvendo aspectos formais e técnicos. Pode ser reconhecido em algo que já existe, ou em algo novo. Esse valor dado à evolução nasce dos hábitos, da relação criada com coisas que usamos todos os dias. Não é uma teoria, é mais reparar. Tem mais a ver com como nos relacionamos com as coisas, pelo uso continuado e pelo hábito, e menos com como as projectamos. Acaba por pertencer mais ao dia-a-dia do que ao design. Assim, desenhar um novo objecto Super Normal, trata-se mais de refazer algo que já se conhece, de melhorar o que existe. Morrison e Fukasawa pretendem alterar a lógica de esperar algo novo e especial como contraste a algo normal, que é encarado como um fracasso.

“If you went to a shop looking for a dinning plate, it’s the most plate-like plate you could find”.⁹

Esse prato é completamente satisfatório sem termos de pensar no seu design, na sua forma ou cor.

Funcionalismo e conforto

O conforto provém da utilização de objectos anónimos aos quais nos habituamos, da apreciação da função neles contida invisivelmente.

“Quando encontramos um objecto equilibrado que faz tudo o que deve fazer, parece-me que possui algo mais do que a soma de partes, uma espécie de plenitude que o qualifica como Super Normal”.¹⁰

A forma como funcionam é essencial para a sua afirmação.

A beleza é excessivamente valorizada. A compra por beleza instantânea normalmente leva à não utilização, à inutilidade, e à consequente perda de beleza. O produto torna-se apelativo não por ser cintilante, e a beleza neste contexto passa a ser conquistada pela sua funcionalidade. O conceito de

normal refere-se menos a preocupações com a beleza e mais à familiaridade ao conhecimento do uso dos objectos de todos os dias.

Muitos dos princípios referidos podem ser facilmente relacionados com o modernismo, e particularmente com o *good design*, nomeadamente por via do funcionalismo, de alguma contenção autoral, de clareza visual e formal. A beleza é focada “no funcionamento do objecto, em vez das formas com *nuances* ou expressões decorativas ou ornamentais”.¹¹ Com a atenção focada na função, elimina-se a carga emocional de um objecto, centrando-se a avaliação no seu funcionamento. Se este for satisfatório, se o objecto “respeitar” esse fim, origina uma afinidade maior ao objecto. Daí, talvez não sejam de estranhar as referências ao *X Stool* (Fig. 3) de Alvar Aalto, ao relógio de parede (Fig. 4) de Max Bill para a *Junghans*, ao sistema de estantes 606 de Dieter Rams ou ao alarme óptico de Joe Colombo.

Simplicidade e redução

Grande parte do potencial para nos abalar vem da sua simplicidade.

Essa simplicidade nasce em grande escala da minimização e subtileza da intervenção sobre o que conhecemos previamente.

Exemplo desse género de processo é o *Wastepaper basket* (Fig. 5). Sendo o cilindro a forma mais racional e simples para um cesto de papeis, torna-se num *new normal* através de uma alteração subtil que consiste na secção oblíqua da sua geratriz de forma a ser colocado na direcção na qual as pessoas atiram o papel. No Ovo de Naoto Fukasawa, reconhecemos um ovo de galinha, mas pela simples alteração de proporções percebemos imediatamente que as suas funções são diferentes, embora nos remeta para o hábito de bater suavemente como quando fazemos um bolo. O recurso a códigos conhecidos para a mesma tarefa, ou à adaptação de recursos familiares a novas funções, são técnicas habituais que encaixam nestes princípios, e que são particularmente explorados por Naoto Fukasawa.



Fig. 3 X Stool Alvar Aalto 1933



Fig. 4 Wall clock, Max Bill, 1956



Fig. 5 Wastepaper Basket, Enzo Mari, 1971

A simplicidade formal associada a este projecto deve-se também à maior focagem do trabalho criativo no papel funcional evolutivo do que no aspecto formal. O trabalho baseado nos objectos conhecidos acaba por ser conjugado com uma simplificação formal, na direcção daquilo que é em parte criticado, o excesso de ruído e decoração associados ao design.

Mas a simplificação formal por vezes atinge maiores proporções. Um dos objectivos assumidos é o de redução, o que é particularmente visível na cadeira *Low Pad* (Fig. 6), de Jasper Morrison, à qual aplica uma mais radical redução material, tentando torná-la tão pequena quanto possível. A inspiração é o modelo *PK22* de Poul Kjærholm, um exemplar de grande elegância pelas proporções, pequenas secções e pelo espírito formalmente minimalista. Jasper Morrison, muito sensível ao conforto originado pela familiaridade, acentua o conforto através do material escolhido: sobre o assento de contraplacado, a cadeira é estofada e revestida de feltro.

Consciência

Os copos comprados por Morrison são tão normais que transcendem a normalidade. São Super.

Porém são de uma normalidade não consciente. São-no por ausência de pretensão.

São Super Normal por serem tão inocentes.

No universo dos objectos correntes, desenvolvidos com um processo consciente de design, Super Normal abraça um papel mais que normal por não cair no território do não design, do não pensado. Neste universo é a consciência da distância em relação ao normal que lhe dá o nome. As semelhanças relativamente ao normal permitem usar o nosso conhecimento no seu reconhecimento e funcionamento. O Super Normal é simples, baseado em objectos simples, mas intencional, subtil e diferente. Morrison observa a “perda da inocência” que era característica dos artesãos, os quais fabricavam objectos sem pretensão de expressão da sua individualidade. Formula esta apreciação



Fig. 6 Low pad, Jasper Morrison, 1999

sem nunca perder a consciência do novo mercado. Apesar da simplicidade da mensagem, o design tem de recorrer à sofisticação de formas e detalhes para se afirmar nos dias de hoje.

Autoria

Outra questão que se coloca é a da autoria. Das duas categorias do Super Normal, os objectos que sempre estiveram presentes ao longo de grande parte da História do homem são, regra geral, anónimos. Uma das condições para os que surgem agora evolutivamente, é conseguir colocar o objecto à frente do ego.

Os objectos são repetidamente usados e corrigidos. O designer parte desse processo evolutivo, mas não é assim tão importante quem os desenhou, pois o mais profundo design foi produzido a montante, em todos os produtos anónimos que deram origem ao produto final.

Esta consciência da normalidade como conceito, particularmente do design evolutivo, de melhoria, cresceu recentemente. Muitos dos novos projectos com essa preocupação são projectos de autores conhecidos. A ausência de auto-promoção dos objectos no seu contexto não significa anonimato, apenas não permite a sobreposição do ego ao objecto.

Normal não é, assim, sinónimo de anónimo.

Exposição

A exposição é uma espécie de manifesto, a concretização de todos estes princípios que em teoria não passariam de uma ideia vaga. É a forma mais fácil de o fazer, nomeadamente para Jasper Morrison que tinha demonstrado a sua dificuldade ou pouca vontade de teorizar.

Já em 1988 a *Plywood chair* (Fig. 7) tinha sido uma crítica sem palavras ao pós-modernismo.

Enquadra-se já no raciocínio Super normal, e não sendo o primeiro objecto



Fig. 7 Plywood, Jasper Morrison, 1988

que encaixa nos seus parâmetros, é talvez o primeiro sinal do seu surgimento. Encaixa no arquétipo do que é uma cadeira e funciona como uma espécie de um pictograma tridimensional, de tão reconhecível. Olhando de perto, detectamos subtilezas que resultam de um grande trabalho de síntese. A suave curvatura das costas, a escolha do parafuso básico e a grande leveza da cadeira são características invulgares. É ainda de referir a simplicidade da sua construção. Super Normal é, como *A World Without Words*, um silêncio ruidoso, o que não deveria ficar por dizer.

Na exposição é criada uma afinidade entre os objectos ao serem expostos juntos, os velhos e os novos, o que é normal e vulgar e o que é Super Normal e resultado de um longo processo de síntese. A diferença entre objectos Normal e Super Normal torna-se aparente.

Objectos, exposição

Na exposição encontramos alguns dos autores fundamentais à discussão do papel do design e da simplificação, quer no início do século 20, quer nos dias de hoje. Podemos encontrar objectos desde a cafeteira *Moka Express Bialetti* (Fig. 8), de Alphonso Bialetti, 1933, ao balde de gelo 871 (Fig. 9), de Carlo Mazzeri e Luigi Masoni desenhado em 1957 para a *Alessi*. Mais familiar, pelo menos ao inglês Morrison, a garrafa de leite *circa* (Fig. 10) inalterada desde 1965, que transmite “o delicioso sabor do leite impõe-se com a forma da garrafa”.¹² Do lado Super Normal consciente, foram expostos alguns dos autores fundamentais na discussão do papel social do design e na definição de vários géneros de simplificação, dos organizadores Jasper Morrison e Naoto Fukasawa, ao alemão Konstantin Grcic, passando pelo australiano Marc Newson e pelo belga Maarten van Severen. A escolha não parece inocente, até pela representatividade de cada um deles.

Os bancos *Dejá-vu* de Naoto Fukasawa estão intimamente ligados à corrente. De tipologia muito usada, recorrem a um material novo que permite vê-los de uma nova perspectiva. O tira-cápsulas *Starvos* (Fig. 11) de Marc Newson para a



Fig.8 Moka Express Bialetti, Alphonso Bialetti, 1933



Fig.9 Balde de Gelo 871, Carlo Mazzeri, Luigi Masoni, 1957, Alessi, 1957



Fig.10 Circa, Circa, 1965



Fig.11 Starvos, Marc Newson, 1999

Alessi é altamente funcional e confortável, sendo reconhecível o antigo e visível o novo. O bengaleiro *Hut ab* (Fig. 12) de Konstantin Grcic usa uma estrutura bem pensada que permite muitos pontos de suporte, sendo *Super* pela simplicidade estrutural que caracteriza o trabalho do seu autor até cerca do ano 2000, sem tentar ser especial.

Um exemplo clássico quando se fala de design é o clip, sendo exemplificativo de *new normal* a versão *Gem clip* (Fig. 13) da *Norica*, recorrendo à forma reconhecida, mas com esferas na ponta, melhorando com subtileza, evitando rasgar.



Fig.12 Hut Ab, Konstantin Grcic, 1998

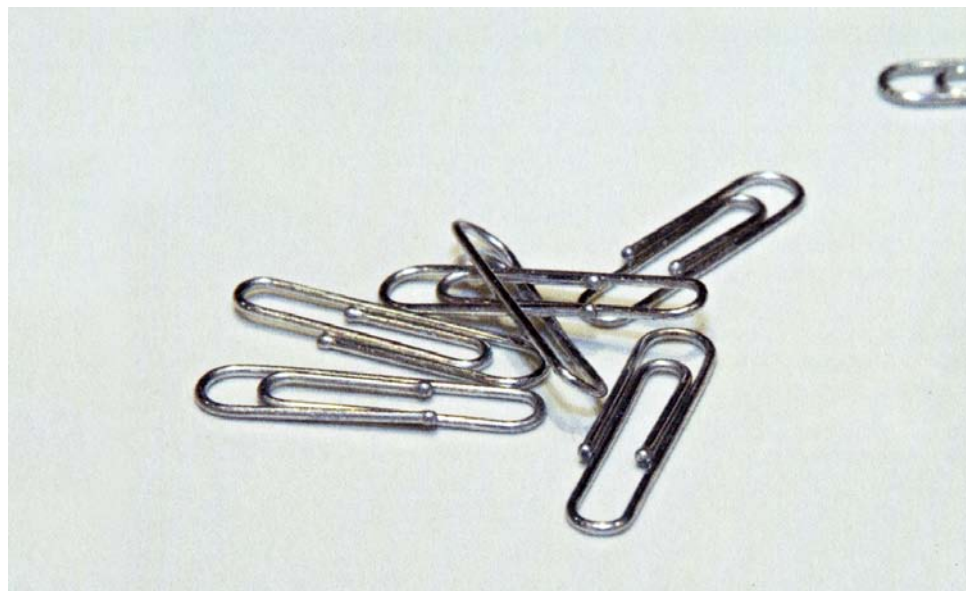


Fig.13 Gem clip, Norica, s.d.



Fig.14 Striped, Ronan e Erwan Bouroullec, 2005



Fig.15 Air chair, Jasper Morrison, 1999

- 1 Jasper Morrison, *Super Normal*, Lars Muller Publishers, Baden:2008, p.28
- 2 Silvana Annicchiarico, *Super Normal*, Lars Muller Publishers, Baden:2008, pp: 5
- 3 *Cfr.* Bazon Brock, cit. Gerrit Terstiege, *Super Normal*, Lars Muller Publishers, Baden:2008, pp: 8
- 4 *Cfr.* Jasper Morrison em entrevista a Francesca Picchi, *op.cit.*, p.99
- 5 *Cfr.* Beatrice Warde, *The Crystal Goblet (1932)*, cit por Ruari McLean, *Typographers on Type*, W.W.Norton & Co, New York:1995 p:73-7
- 6 Jasper Morrison em entrevista a Francesca Picchi, *op.cit.*, p.108
- 7 *Cfr.* Francesca Picchi, *Super Normal*, Lars Muller Publishers, Baden:2008, pp: 110
- 8 *Cfr.* Jasper Morrison em entrevista a Francesca Picchi, *op.cit.*, p.110
- 9 Jasper Morrison em entrevista a Francesca Picchi, *op.cit.*, p.100
- 10 Jasper Morrison em entrevista a Francesca Picchi, *op.cit.*, p.105
- 11 Naoto Fukasawa em entrevista a Francesca Picchi, *Super Normal*, Lars Muller Publishers, Baden:2008, p.107
- 12 Naoto Fukasawa e Jasper Morrison, *Super Normal*, Lars Muller Publishers, Baden:2008, p.88

SÉCULO XX

Antecedentes e produção massiva

Antes de se colocar qualquer questão de enquadramento e discussão social do design, é importante perceber que tal questão apenas é colocada porque existe um contexto de produção industrial. Questões como a racionalidade material, a redução, o funcionalismo e a simplificação apenas se colocam devido à massificação, que deu magnitude aos problemas mas também possibilitou a descoberta de soluções.

Interessa conhecer um pouco desse caminho, para melhor compreender o contexto em que surgem os movimentos e autores em análise pelas soluções propostas.

A exposição Super Normal, e mesmo toda a análise do século XXI é específica, mais focada em subtilezas de interpretação do design, da simplicidade, de diferenças no detalhe. O tempo provavelmente anulará essas *nuances* e transformará todas as tendências naquilo que as caracteriza como um todo, mas tal não é possível agora. Para o século XX a análise será mais geral, focada no industrial, em parte talvez porque é uma análise já depurada e simplificada pelo tempo.

O arranque para a produção massiva foi dado com a Revolução Industrial, iniciada por volta de 1770 em Inglaterra.

Ainda no século XIX foram enormes as consequências sociais e laborais da industrialização galopante. Mas foi a partir dessa data que a Europa começou a controlar a produção e o seu ambiente envolvente em muito maior escala. Tratou-se do ponto de partida para a integração da arte e da tecnologia, promovida de forma consciente pela *Grande Exposição de Londres* de 1851.

Michael Thonet é um primeiro caso claro de antecipação da estética de produção industrial fortemente ligada à inovação tecnológica.

Em 1858 projecta a cadeira Bistrot, o Modelo No.14 (Fig. 16), produzido desde 1865, vendendo cerca de 50 milhões de unidades só até 1930.

Foi tão significativo que, segundo Le Corbusier declarou em 1920, “Pela elegância de concepção, pelo rigor de execução e eficácia de utilização, nunca se fez nada melhor”.¹

A máquina passou a estar no centro das atenções, tendo surgido vozes de contestação, como as de John Ruskin e William Morris, proclamando que a máquina degradava a qualidade estética, ou movimentos como o *Arts and Crafts*, na defesa do revivalismo do artesanato pré-industrial.

Em 1908 Henry Ford lança o *Model T* (Fig. 17), cujo sucesso foi determinante na afirmação da produção industrial e das vantagens comerciais do design em favor do desenvolvimento nacional. Henry Ford não foi importante particularmente por aspectos de design do *Model T*, mas pelo que representou na afirmação da rapidez de produção e, especialmente da redução de custos na produção que significava a industrialização e standartização. O aspecto mais fundamental foi o processo de montagem, a produção rigorosa e da forma mais económica de partes, e a posterior montagem em linha. O *Fordismo*² caracterizou um século de produção industrial.

“A forma de fazer automóveis é fazer um como o outro, para os fazer todos semelhantes, para os fazer sair da fábrica semelhantes, como um alfinete é como outro quando sai de uma fábrica de alfinetes”.³

Movimentos na Europa

Mas o desejo de mudança sobrepôs-se, o revivalismo foi posto de lado e cresceram movimentos entusiastas da inovação. A *Arte Nova* é um deles, abarcando todas as áreas criativas, demonstrando entusiasmo pelo futuro e pela utilização de novos materiais e técnicas industriais.



Fig. 16 No. 14, Michael Thonet, 1860



Fig. 17 Ford T, Henry Ford, 1908

Henry van de Velde, dedicado ao design de mobiliário, é o seu maior nome, e o estilo, embora vocacionado para a produção em massa, revela ainda um forte carácter decorativo.

Ao mesmo tempo em Glasgow afirmava-se Charles Rennie Mackintosh, e a *Escola de Glasgow*, caracterizada por uma vertente já mais funcionalista do *Arts and Crafts*, revelando influências dos motivos curvilíneos da *Arte Nova* nas suas estruturas rectas.

A *Hill House Chair* (Fig. 18) de Mackintosh, 1904, é uma demonstração dessa geometria formal.

Na Europa, na sequência das produções da *Escola de Glasgow*, aumentava a tendência para a utilização de formas geométricas simples e de redução de cor, tendo insprado a formação da *Vienna Secession* em 1897, com Joseph Hoffmann e Jose Maria Olbrich, afirmando uma maior linearidade, numa abordagem mais radical do rectilíneo. Nos Estados Unidos, o trabalho de Frank Lloyd Whright baseia-se num tipo similar de pensamento. Peter Behrens desenvolve em 1904 o primeiro plano de design de mobiliário para produção industrial por preço razoável e, em 1907, desenha o edifício da *AEG*, uma das suas obras de referência, criando nesse projecto, pela primeira vez, uma coerência de imagem, desde o produto à identidade da empresa, da caçarola à arquitectura do edifício.

Behrens, Hermann Muthesius e Richard Riemerschmid fundam em 1907 a *Deutscher Werkbund* em Munique, com o objectivo de promover o design industrial entre os projectistas e os industriais, influenciados pelos movimentos artísticos do início do século XX que estavam a ter enorme influência sobre toda a sociedade. Além dos fundadores, inclui numa exposição em 1927 trabalhos de grandes nomes como Ludwig Mies van der Rohe, Marcel Breuer, Le Corbusier, Peter Behrens, Adolf Loos e Walter Gropius, que em 1912 se fez membro. A *DW* procurava o aperfeiçoamento dos produtos industriais através de acções de divulgação e tentativas de colaboração entre artistas, industriais e artesãos.

Em 1914 inicia-se a Primeira Guerra Mundial.



Fig. 18 Hill house chair, Charles Rennie Mackintosh, 1904

O *Cubismo*, e depois o *Futurismo*, acabam por ser fortes influências para o lançamento do jornal *De Stijl*, dando origem à corrente com o mesmo nome. Caracterizado pela abstracção, formalmente purista, recorre à utilização de cores primárias e neutras, e tem como sua maior referência de design Gerrit Thomas Ritveld. A sua cadeira *RoodBlauwe* (Fig. 19) de 1918 é o seu exemplo mais paradigmático. Composta por 17 peças, a *RoodBlauwe*, ou *RedBlue* é importante não apenas para o *De Stijl*, mas para todo o modernismo pela racionalização do acto de sentar. Embora ostente formas básicas e planas, desenhada para produção em massa, verificam-se facilmente as influências plásticas de Piet Mondrian.

Inspirado pelo *Construtivismo* russo e pelo socialismo, aspira ao recurso a processos industriais para conseguir o objectivo de distribuição e produção barata.

Todos os movimentos da época, com as suas diferenças nacionais ou conceptuais, eram dirigidos à produção industrial como solução, à máquina como forma de atingir os seus fins.

A standartização resultante desta procura de optimização, redução industrial e de gosto acabou por estar na origem da divisão da *Deutscher Werkbund*. Bruno Taut, Gropius, e van de Velde viram-na como uma ameaça à criatividade, e a saída de figuras de tal envergadura acabou por levar ao seu declínio e ao surgimento da *Staatliches Bauhaus*.

BAUHAUS

Walter Gropius, as bases da Bauhaus e a sistematização da produção

Muitos dos princípios recuperados quer pelos movimentos de simplificação que surgiram nos anos 90 em resposta ao pós-modernismo, e que foram também recuperados por Jasper Morrison e Naoto Fukasawa, são comuns ao modernismo. A simplificação dos anos 90, a apologia do Super Normal não



Fig. 19 Roodblawe, Gerrit Thomas Ritveld, 1918

são modernistas, nem muito menos pós-modernistas, nem sequer têm tempo. Porém, acabaram por recuperar alguns dos princípios e autores do modernismo, banidos pelo pós-modernismo na sua reacção exagerada à austeridade. O funcionalismo e racionalidade da *Bauhaus* encaixam nas actuais preocupações. A *Bauhaus*, ainda no início do século XX avançou com alguns dos conceitos fundamentais ao papel do design na altura, e recuperados hoje sem o espírito militarista atribuído ao modernismo e proclamado no *manifesto do futurismo*.

A Alemanha é a pátria do funcionalismo. Foi da *Deutscher Werkbund*, que se propunha melhorar o produto industrial através da colaboração de industriais, artistas e artesãos, insinuando com estas iniciativas a criação duma ideia da responsabilidade social do artista, artesão ou designer. Foi igualmente o seu declínio e o vazio surgido da sua ausência que possibilitou, na prática, o surgimento da *Bauhaus*.

A *Bauhaus* é fundamental, pois é hoje, noventa anos depois do seu surgimento, um nome e um conceito universalmente conhecido. Foi a escola de design mais importante e influente do século XX.

Apesar de ter durado apenas 14 anos, de 1919 a 1933, é ainda hoje uma referência incontornável sempre que pensamos em racionalidade e modernismo associado ao design. É particularmente importante para contextualizar muito do que se passa no design, não apenas em termos de ensino, mas também em termos de tecnologia associada ao design actual.

A História da *Bauhaus* é fundamental para a história do design e, por consequência, para compreender as questões ligadas aos processos da industrialização e da formação do preço.

Em 1919 Walter Gropius, seu fundador, explica a sua intenção de fundir as duas escolas de Weimar, a *Escola de Artes e Ofícios* e a *Escola Superior de Belas-Artes*:

“Em toda a Alemanha não deve existir uma oportunidade melhor para reestruturar uma grande instituição de educação artística, por meio de ideias

modernas e sem intervenção radical na estrutura existente”.⁴

No programa e objectivos publicados, artistas e artesãos deveriam criar a “estrutura do futuro”.

Para Gropius a construção, o projecto, tinham em parte o objectivo de unir o artista e o povo, mas também o artista e o artesão.

“Permitam-nos criar uma nova associação de artesãos sem a distinção de classes que levanta uma barreira arrogante entre artesão e artista”.⁵

Bauhaus significa “casa para construir”, de *bauen*, construir, e *haus*, casa, nome dado por Gropius. Gropius acreditava que o design podia ajudar a reconstruir um país devastado no rescaldo da Primeira Guerra, uma sociedade melhor e mais democrática, e que o ensino teria um papel central, na aprendizagem pela execução, para a produção industrial. Acreditava que a arte não podia ensinar-se nem aprender-se, mas desenvolver-se pela prática.

A importância da produção da cerâmica deu origem ao respectivo atelier, que veio a ser fundamental na tomada de consciência prática de uma das ideias centrais, a necessidade de produção massificada:

“Ontem observei a vossa nova e bastante variada gama de potes. Quase todos eles são exemplares únicos e seria positivamente errado não tentar tornar o árduo trabalho que aqui foi dispendido, acessível a muitos outros homens (...) temos de encontrar uma forma de reproduzir alguns dos artigos com a ajuda de máquinas.”⁶

Trata-se de uma das primeiras referências conhecidas à necessidade de massificação na produção *Bauhasiana*. Apenas por curiosidade, é interessante verificar que esta tendência suscitou problemas que ainda hoje não estão claramente resolvidos: se, por um lado, a produção real nas escolas pode ser a melhor forma de criar o verdadeiro ensino da prática de produção, por outro lado, além de criar concorrência desleal a quem se formou na própria escola, eventualmente transforma a escola em mais uma fábrica, indistinta das restantes. Gerhard Marcks, professor no atelier, discordava da produção massificada, pelo menos a nível escolar, pois sendo a *Bauhaus* uma instituição de formação, considerava que nunca deveria a produção transformar-se no próprio fim e que

deveria existir um especial cuidado na definição desse caminho.

Apesar das resistências, os acordos de produção com a indústria acabaram por se fazer, sendo em 1923 feita a primeira produção em escala industrial de vasilhas de armazenamento. Ainda em 1923, a apresentação do trabalho dos ateliers da *Bauhaus* em Leipzig e Frankfurt, geraram um interesse e um aumento de encomendas que tornaram o processo irreversível.

Estavam definitivamente lançadas as bases da *Bauhaus*, daquilo que defendia e praticava, como uma forte defesa da produção massificada para o povo.

Moholy-Nagy, Atelier de metal e estética industrial

Um dos mais fortes exemplos da exploração da produção industrial foi o *atelier de metal*.

Também aqui as questões da produção industrial foram centrais. De 1920 a 1922 a direcção esteve a cargo de Johannes Itten, e foi precisamente por consequência da insistência de Gropius na produção massificada e industrial que este se demitiu. A produção industrial a nível escolar não era definitivamente um assunto pacífico. Em 1922 foi substituído por Christian Dells, e foi sob a sua direcção que o rumo foi de encontro aos desejos de Gropius e se procurou desenvolver a criação de artigos de uso diário. Círculos, esferas e formas orgânicas eram a principal imagem de marca do atelier.

Em 1923 a direcção da *Bauhaus* foi entregue a Lázlo Moholy-Nagy, um grande defensor da industrialização, tendo aberto os caminhos da produção industrial diversificada, estimulando a experimentação de materiais variados e de combinações de vários materiais num mesmo produto. Estava a afirmar-se uma estética mecânica. Foi experimentado vidro, plexiglas, abrindo o caminho a materiais hoje absolutamente vulgares como os polímeros. A escolha dos metais foi diversificada, deixando de ser utilizados apenas os que eram tradicionalmente utilizados, especialmente o ferro e o latão. Neste período foram desenhados e produzidas inúmeras peças, entre as quais candeeiros em vidro e metal, dos quais se destaca o candeeiro de mesa *MT8*⁷ (Fig. 20), em



Fig. 20 MT8, Karl J. Jucker, Wilhelm Wagenfeld, 1924

vidro, desenhado por Karl J. Jucker e Wilhelm Wagenfeld. Trata-se dum exemplo de produto que cumpria claramente os objectivos e programa da *Bauhaus*. De base em vidro, pé em vidro e metal cromado, obedecendo à revelação e evidência da função, com o cabo eléctrico bem visível dentro do globo em vidro, e sendo desenhado com base em formas geométricas rígidas para produção industrial, simples e com um resultado simples. “A nova estrutura perceptiva está baseada nos elementos constituintes do registo visual: ponto, recta, extensão, posição, direcção”.⁸

Este modelo foi posto à venda pela *Bauhaus GmbH* em duas versões em 1924, e ainda hoje é produzido. Fundamental também é a crescente preocupação com a máxima economia na sua produção.

“O candeeiro de mesa – um modelo para produção em série – conseguiu alcançar na sua forma o máximo de simplicidade e, em termos de tempo e de materiais, a máxima economia. Uma base redonda, um veio cilíndrico e um abajur esférico constituem os seus componentes mais importantes”.⁹

As peças da *Bauhaus* assumiam não apenas o princípio da procura da produção industrial, mas também a estética industrial. Mesmo quando produzidos à mão, procuravam esconder as suas características artesanais, sendo sempre desenhados com a preocupação de terem uma aparência de produção industrial. Parte da geometrização tem também aí a sua origem, na experiência ou crença de que era mais fácil a produção industrial a partir de formas mais simples. Hoje parece-nos arbitraria a utilização de formas geométricas puras na base da projecção dos elementos de equipamento, mas foi com base nestas premissas que essa ideia se instalou.

No entanto pensava-se com base em regras demasiado rígidas, ignorando o facto de que um mercado em expansão rapidamente se cansava dos objectos, mas as regras da *Bauhaus* tornaram-se muito rígidas, e por vezes resolvia-se uma casa ou um bule com base nos mesmos critérios.

Hannes Mayer e a forma funcional

Em 1928 Hannes Mayer foi nomeado director da *Bauhaus* e rapidamente compreendeu estas limitações. A preocupação crescente dos estudantes e do público, era mais do que a aplicação de regras restritas, ou de arte aplicada, a adequação da forma à função. A forma funcional é particularmente evidente em serviços de chá, em que cada peça cumpre a sua função, tendo cada um um aspecto completamente diferente do outro do seu conjunto.

“Uma vez que cada um deles satisfazia as nossas exigências sem perturbar o outro, a sua combinação cria o nosso estilo. A sua unidade geral reside no seu relativamente melhor cumprimento das suas funções específicas”.¹⁰

Para baixar o preço de produção, foi pensada não apenas a projecção dos objectos, mas também a racionalização da sua produção. O design deixava, além de tudo, de ser apenas a forma e função, de ser a projecção do objecto, mas a ser também a coerência com o conceito que está na sua base, desde o desenho da forma do produto, à organização da sua produção. Tendo sido começada a produção massificada em 1924, foi ainda em Junho do mesmo ano que ficaram preparados 43 objectos para reprodução, venda e divulgação em feiras. O interesse que suscitaram foi um dos motores da massificação da produção na *Bauhaus*.

O Modernismo e *Bauhaus* foram fundamentais para a profissionalização do design, conferindo-lhe um lugar de direito num mundo cada vez mais especializado.

Atelier de mobiliário

A necessidade da standartização foi particularmente evidente no *atelier de mobiliário*.

Em 1922 Marcel Breuer produziu uma cadeira em ripas de madeira, um protótipo totalmente pensado para a produção industrial. Como todo o mobiliário da *Bauhaus*, além das preocupações funcionais e ergonómicas, a produção industrial a baixo preço era uma das grandes preocupações:

“Assento elástico e apoio traseiro, mas sem estofos pesados, caros ou que se encham facilmente de pó. (...) O resto foi produzido como uma solução económica destes requisitos.”¹¹

A partir de 1923, assim como em todos os outros ateliers, a produção industrial, massificada, barata, comercial, tornou-se a principal preocupação de todo o seu design.

O mobiliário devia enquadrar-se no “novo modo de viver”¹² e na nova arquitectura, prática e funcional, de paredes claras e lisas, grandes áreas e grandes janelas.

Deveria também ser simples e barato. Para isso a produtividade era um factor chave, a massificação da produção incontornável. Produziu-se na serralharia e carpintaria do *atelier de mobiliário* uma gama de mobiliário em tubo metálico, sendo o primeiro modelo a B3 (Fig. 21), posteriormente baptizada de *Wassily*, desenhada por Marcel Breuer em 1925, que é ainda hoje o modelo de maior sucesso, tendo inspirado a criação de incontáveis projectos de cadeiras e bancos para inúmeras utilizações.

Outras referências na utilização deste material viriam a ser Mart Stam e Le Corbusier.

Em 1927, Ludwig Mies van der Rohe, antigo vice-presidente da *Deutscher Werkbund*, desenhava e lançava o modelo *MR 10* (Fig. 22), com a base em aço a descrever um arco em vez da estrutura rectangular, mas dentro dos mesmos princípios da *Wassily*. Marc Stam desenhava na mesma época uma cadeira sem pernas traseiras e de estrutura semelhante. Todos os caminhos pareciam seguir na mesma direcção.

Fora do âmbito da *Bauhaus*, mas na mesma época, são desenvolvidos outros modelos com algumas semelhanças em termos materiais. Um dos exemplos é o trabalho de Eileen Gray, cuja obra mais conhecida é a mesa de apoio *E-1027* (Fig. 23), relevante pela marca de purismo que caracterizava toda a sua obra. O seu percurso é no entanto mais direccionado para o purismo e redução estética, não sendo o formalismo condicionado ou dirigido à resolução ou



Fig. 21 Wassily, Marcel Breuer, 1925



Fig. 22 MR10, Mies van der Rohe, 1927



Fig. 23 E-1027, Eileen Grey, 1927

resposta a questões sociais ou a preocupações de preço de produção.

A *E-1027* destina-se a servir de apoio à cama, quer para doentes, quer para o pequeno-almoço, sendo hoje usada como apoio em todo o tipo de situações, de jardins a salas, como uma espécie de tabuleiro autónomo e auto-sustentado.

O aço tubular tinha tido as suas primeiras aplicações em 1890 na produção de material hospitalar, e mais tarde, em 1919, na indústria automóvel checa *Tatra*, mas foi pelas mãos de Breuer que ganhou expressão. O tubo metálico era um material leve, flexível, resistente e disponível a baixo custo, além de tecnologicamente simples de trabalhar. Era um material perfeito para o objectivo da produção industrial sob os conceitos e princípios da modernidade pelo que se transformou num símbolo e os seus objectos em ícones.

Verifica-se, para confirmação do sucesso de alguns dos conceitos defendidos que, pelo facto de a sua produção ser simples, mas especialmente pela simplicidade das suas linhas, que a *Wassily* ainda hoje é produzida e comercializada em grande escala. Contudo, é bastante discutível se a forma como é comercializada é coerente com os objectivos da sua criação.

Mas a produção massiva não se limitou às cadeiras em tubo de Breuer.

Tecnicamente, a evolução permitida por estas primeiras experiências foi grande, e a comercialização permitiu um maior investimento em equipamento, permitindo a concentração dos esforços na produção industrial, a qual resultou na produção de muitos outros objectos, com destaque para os candeeiros.

Ensino produtivo

Em 1928, Hannes Meyer publica directivas para os ateliers, das quais, além das questões de racionalização da produção, advoga “princípios de ensino produtivos”.¹³ Este é um dos pontos fundamentais, pois foi esta preocupação e consciência que em parte perpetuou a *Bauhaus*.

Em 1929 foi criado o *atelier de design de interiores*, já mais organizado de acordo com objectivos de projecto e de produção industrial de peças, do que propriamente como um atelier de trabalho com um material específico. Sendo

a produção e o preço a preocupação central, tratava-se de um atelier comercial, em que os alunos eram também encarados como trabalhadores, com horários laborais de oito horas, e salários em vez de propinas. Os ateliers e os próprios alunos recebiam uma percentagem dos lucros, o que aos alunos permitia financiar os seus estudos, e manter os ateliers a funcionar. Os objectos eram produzidos em função das necessidades do proletariado, quer em termos de tipo de utilização dos objectos, quer em termos de acesso aos mesmos.

A preocupação com o preço focava-se essencialmente nos processos de produção e nos materiais utilizados. O contraplacado facilmente se afirmou como um material de referência na carpintaria, pelo seu preço baixo, mas também pelas suas boas características de flexibilidade e resistência que, não sendo a ideal, era a suficiente na maioria dos casos. Mesmo as estruturas dos móveis passaram a ser projectadas tendo em conta a possibilidade de não serem uma peça única, diminuindo os desperdiçamentos de material. Com o recurso a parafusos, as peças começaram a ser pensadas de forma a serem desmontáveis. Resultaram móveis mais leves, mais fáceis de transportar, conceitos radicais, explorados em grande escala ainda hoje.

Na secção de metal do *Atelier de Design de Interiores*, dirigida por Moholy-Nagy, e chefiado por Marianne Brandt, ex-aluna da escola, a comercialização massiva por associação à empresa *Schwintzer & Graff* permitiu desenvolver dezenas de modelos. Só essa empresa comercializou 53 modelos. Posteriormente, terminando o acordo, desenvolveram modelos padrão, com pequenas variações, otimizando os processos de criação e produção, e associaram-se à empresa *Korting & Mathiesen*, que continuou a produção de candeeiros da *Bauhaus* até aos anos 50.

Perante uma mais evidente apologia do estilo mecânico presente na *Bauhaus*, Mariane Brandt, acaba por ter um papel relevante pela sua postura menos radical, que se torna importante para a suavização do movimento.

O fim

A evolução política na Alemanha no início dos anos 30 acabou por ser fatal para a *Bauhaus*. Por assumirem uma posição política de não dependência do poder, em particular com o nacional-socialismo com o qual decididamente não desejavam colaborar, acabaram por perder os financiamentos estatais, o que implicava procurar soluções de autosuficiência. A *Bauhaus* foi reorganizada em termos financeiros, e conseguiu sobreviver. Porém, a cultura nazi, cada vez mais preponderante, classifica toda a arte moderna como “não alemã” e “degenerada”,¹⁴ acabando a *Bauhaus* por ser dissolvida em 19 de Julho de 1933 pelo seu último director, Ludwig Mies van der Rohe.

A *Bauhaus* é incontornável, tal a quantidade e qualidade dos seus membros, de nomes que são referências centrais para o pensamento, arte e design actuais, sendo Lazlo Moholy-Nagy, Walter Gropius, Marcel Breuer, Wassily Kandinsky e Paul Klee provavelmente os mais relevantes, não esquecendo outros de menor visibilidade mas enorme importância, como é o caso de Marianne Brandt, Gyorgy Kepes ou Max Bill.

Apesar do seu encerramento, a sua influência prevaleceu principalmente nos Estados Unidos da América, onde se exilaram grande parte dos seus professores e seguidores: Marcel Breuer e Walter Gropius na Universidade de Harvard e van der Rohe e Gyorgy Kepes em Chicago são os maiores exemplos, mas muitos outros continuaram o seu trabalho na Suíça, Rússia, Palestina ou mesmo na Alemanha. A *Bauhaus* tornou-se o símbolo da modernização radical da vida, do modernismo. Desenvolvida com base nas tendências expressionistas que lhe deram origem em Weimar, passando pelos anos de Dessau de inspiração *construtivista*, ao destaque posterior da arquitectura em Dessau e Berlim, aquilo que verdadeiramente importa salientar é a sua influência transversal às várias áreas do design, particularmente no que diz respeito ao design de equipamento para produção industrial e às preocupações de redução do preço. Muitos objectos criados na *Bauhaus* são ainda hoje facilmente reconhecidos, sendo

alguns ainda hoje *best-sellers*, como a já mencionada cadeira *Wassily* de Marcel Breuer.

Com a dissolução da *Bauhaus*, e a emigração de Gropius e Mies van der Rohe para os Estados Unidos, onde ensinaram e projectaram segundo o conceito e princípios da *Bauhaus*, surge o estilo resultante do cruzamento das suas ideias com a realidade industrial americana, ao qual o director do *MoMA*, Alfred H. Barr Jr. chamou *International Style*.¹⁵ Caracterizava-se pelo uso de materiais industriais, como vidro e aço, e pela vertente utilitária e não decorativa, assim como por alguma rigidez de linhas e de optimização na utilização dos materiais.

O modernismo, nascido em grande parte também da *Bauhaus*, foi o mais influente movimento em todo o século XX, e o mais longo, crescendo com a industrialização que se deu na transição do século XIX para o século XX. Porém, a sua fase de maior influência surge a partir da Segunda Guerra, como resposta de responsabilidade moral, reacção ao estilo vitoriano e ao que este significava como símbolo de uma velha sociedade em decadência. A ligação entre o ornamento e o estado da sociedade é feita por exemplo por Adolf Loos, em *Ornament und Verbrechen*, (Ornamento e Crime),¹⁶ no qual defende a criação de objectos bem desenhados e produzidos para o uso diário. Funcionalidade e simplicidade são os principais objectivos perseguidos, assim como o desejo de concretizar a utilização de novos materiais e tecnologias. A purga ao ornamento pelo *De Stijl*, a celebração da máquina pelo *Construtivismo* e *Futurismo*, são fundamentais para o modernismo e pontos de partida para o surgimento da *Bauhaus*. A *Bauhaus* é fundamental porque põe em prática pela primeira vez esses princípios, assim como o seu ensino, basilar para compreender a sua influência até aos dias de hoje.

“A *Bauhaus* não foi uma instituição com uma escola – foi uma ideia”¹⁷

Ludwig Mies Van der Rohe

B3, Wassily Club Chair

Marcel Breuer, 1925

Húngaro de nascença, radicado numa Alemanha onde o uso da bicicleta era generalizado, a ideia original de Marcel Breuer foi construir uma cadeira a partir da estrutura tubular da sua própria bicicleta. A inspiração formal e estrutural foi a bicicleta Adler de Breuer, e procurava usar a mesma tecnologia de dobragem.

Thonet tinha sido já precursor da dobragem no século XIX, mas nesta cadeira foi aplicada em aço. O seu modelo pretendia ser uma versão abstracta das cadeiras usadas nos *English clubs*, e a posição do assento é semelhante à *Roodblauwe Stuel*, *RedBlue stool*, de Gerrit Thomas Ritveld.

Cadeirão de braços de tubo de aço, niquelados, encostos e braços de tela, foi produzida desde 1926 pela *Standard-Mobel*, Berlin, fabricando-se ainda hoje, embora com um preço bastante diferente do que seria determinado pelo propósito da sua criação.

Não há contacto com o aço, conferindo um maior conforto e as partes em couro parecem flutuar no espaço. Segundo Breuer “A experimentação no domínio das cadeiras está tão avançada que futuramente as pessoas passarão a sentar-se numa coluna de ar elástico”.¹⁸

Mas a grande inovação estava na utilização de apenas um tubo maquinado em vez das tradicionais quatro pernas. Mais do que apenas desenhar uma cadeira, um dos seus objectivos era estar na origem de um discurso ou declaração sobre os critérios de produção industrial, sobre a novidade do design e implicações projectuais, de técnica e confrontação com a funcionalidade. Segundo Breuer era “mais lógica que confortável”,¹⁹ aplicando princípios de racionalidade e funcionalismo, pretendendo ser prática e leve, assim como a negação do estilo, afirmação da preocupação social e negação do elitismo. Pretendia ser formal e estilisticamente anónima.

Baptizada na época de modelo B3, no catálogo da *Standard Mobel*, Berlin, acabou por se tornar famosa sob o nome *Wassily*. Não foi construída nas oficinas da *Bauhaus*, mas está profundamente ligada ao seu espírito. Desenhada em 1925, num ano surgem dezenas de novas cadeiras em aço tubular, de todo o

tipo de designers, de Le Corbusier, a Marc Stam, a muitos outros de menor renome.

DA BAUHAUS À GUERRA

Le Corbusier

O estilo aço tubular *Wassily* foi tão marcante que um pouco mais tarde, em 1928, também Le Corbusier, que desenvolveu o seu trabalho paralelamente à *Bauhaus*, mas de acordo com princípios semelhantes, desenharia uma cadeira formal e materialmente análoga. A semelhança formal de estilo era bastante evidente, embora a *Fauteuil à dossier basculant* em termos de construção não tivesse tantas semelhanças, pois tratava-se não de uma estrutura tubular dobrada, mas sim de tubos soldados.

Nos anos 20 reintrepetou as cadeiras de Thonet, trocando a madeira por aço tubular cromado, em sintonia com a sua obra *L'art decoratif d'aujourd'hui* na qual apresentava e defendia os modelos produzidos pela indústria, os móveis metálicos de escritório dimensionáveis em função do material de trabalho a colocar, para o melhor comportamento ao menor preço, definidos pela racionalidade, “objectivo de uma funcionalidade e utilidade perfeita, (...) emana a elegância da concepção, da simplicidade de execução, da eficácia da prestação (...) obra não do artista mas da indústria anónima que segue a estrada airosa da economia”. Entre as suas obras destaca-se o design da *Chaise Longue* (Fig. 24), a *LC1* e a *LC2* de 1928.

A *Chaise Longue* de base em aço tubular em H foi desenhada em colaboração com Charlotte Perriand, tratando-se de um dos primeiros modelos com preocupações ergonómicas.

Assim como procurava projectar as suas casas como “máquinas para viver”,²⁰ esta cadeira pretendia ser a “máquina para descansar”,²¹ numa busca de estrutura racional e design intemporal, não resultante de modas.

Porém a sua influência é bastante mais acentuada na arquitectura, defendendo



Fig. 24 Chaise longue, Le Corbusier, Charlotte Perriand, 1928

os princípios modernos de poupança, e desenhando em 1947 a *Unité d'Habitation*, habitação de *low-cost*, em Marselha.

O design industrial fazia parte do panorama da sua criação integrado na arquitectura.

Jean Prouvé

Contemporâneo da *Bauhaus*, Jean Prouvé é um dos nomes fundamentais nos caminhos de um design racional e de vertente social.

Dedica-se especialmente ao mobiliário, sendo os primeiros designs executados em exemplares únicos ou pequenas séries ainda durante os anos 20. As primeiras séries de mobiliário para produção massiva surgem nos anos 30, paralelamente ao *international style*. Mas a sua atenção ao mobiliário doméstico surge apenas após a Segunda Guerra. Jean Prouvé é extremamente importante neste contexto por ter sido dos pioneiros da produção em massa na área do mobiliário, e o seu trabalho foi especialmente marcado pela sua forma de trabalho, nas suas oficinas e processos de fabrico. Os seus objectivos eram fundamentalmente a utilidade e economia, redução de material e simplificação do processo de produção, sendo os aspectos formais, de índole intemporal, sempre consequência das opções estruturais.

Precisamente devido a essa intemporalidade, muito do mobiliário escolar ainda hoje utilizado faz lembrar alguns dos seus modelos dos anos 30, nomeadamente os modelos de *Cadeira no.4* (Fig. 25), e de *Desk for One*.

Parte dessa impermeabilidade às modas deve-se ao facto de não observar o design de outros autores, sendo muito mais sensível à tecnologia disponível. O seu trabalho tem uma abordagem estrutural das soluções e forte experimentação, embora sempre condicionado pelos recursos disponíveis na sua oficina. Dedica-se mais a alterações estruturais com a tecnologia disponível do que à procura de novas tecnologias.

Engenharia e estruturas têm um papel importante na sua obra, sendo calculadas como se de um edifício se tratasse, no cálculo dos pontos de esforço em



Fig. 25 No. 4, Jean Prouvé, 1935

função do uso e da ergonomia, assim como na exploração e adequação das características dos materiais.

Especialista no trabalho em metal, normalmente em metais pesados, concentra-se na criação de soluções estruturais, defendendo que “não existe diferença substancial entre a construção de uma peça de mobiliário e de uma casa”.²² Contudo, a influência da engenharia não era apenas estrutural, mas também funcional. A *Armchair* (Fig. 26) de Jean Prouvé para *Louis Wittmann*, de 1929-1930, acabou por dar origem a uma série de modelos reclináveis e encaixáveis que demonstram bem a atenção dada à usabilidade, e à consequente importância focada na resolução dos aspectos técnicos.

Embora estivesse comprometido com a leveza e simplicidade comuns ao modernismo, mais do que leve e simples, o seu design procurava ser sólido. “Análises, experiências, testes, correcções”²³ eram a base, antes do desenho técnico definitivo.

O processo era para si de extrema importância, mas dava também atenção aos desenhos técnicos, modelos e protótipos.

No entanto a importância estrutural nunca o fez perder a noção da importância da sua função ao serviço do conceito e não da forma. Segundo Prouvé “Um bom design começa com uma ideia”.²⁴

Em 1952 desenha o Mobiliário da *Bibliothèque Mexique* na Cidade Universitária de Paris, recorrendo ao alumínio pintado, aço e madeira, num processo que permite a montagem de diferentes formas, mas a sua obra de maior visibilidade é, talvez, a cadeira *Antony 356* (Fig. 27), desenvolvida em 1950 ou 1954, o que não se sabe com certeza,²⁵ com base em aço tubular e ligação também metálica com a base em madeira.

Curiosamente é mais famoso hoje, depois de grande exposição póstuma no *Centro Georges Pompidou* em 1990-91, e especialmente à luz de outra perspectiva, de outra consciência da necessidade de redução. O seu trabalho é referido por Jean Nouvel, Norman Foster, Jasper Morrison ou Ronan e Erwan Bouroullec, o que reforça a sua importância no design estrutural.

Uma das características que tornou o legado de Jean Prouvé particularmente



Fig. 26 Armchair, Jean Prouvé, 1930



Fig. 27 Antony 356, Jean Prouvé, 1950-54

interessante foi o seu interesse pelo design baseado na investigação dos processos que o tornariam possível, a sua faceta experimentalista e de investigador de oficina. O que o torna fundamental sob um ponto de vista de análise de consequência social do design é a redução. A parte estrutural teve sempre o objectivo de reduzir, mínimo de material, mínimo de processo.

Alvar Aalto

A simplificação orgânica das superfícies e humanização do design. Novo e velho.

Hugo Alvar Aalto é um dos casos mais curiosos quando analisado à luz dos novos valores do design de reacção ao supérfluo. No seu trabalho reconhecemos com facilidade os valores da simplicidade formal e da redução estrutural comuns à reacção ao pós-modernismo dos anos 90, e a linguagem quase a tocar o *minimalismo* e o *formalismo orgânico*, entretanto também temporariamente recuperados. Mesmo dum ponto de vista mais subtil do conceito de normalidade, o seu trabalho revelava, muitos anos atrás, uma sensibilidade pouco comum na época para o recurso ao conforto da tradição, e para o Super Normal da escolha do novo material, tornando-se, pelo uso continuado, num *Novo Normal*.

Finlandês, bastante deslocado dos centros de produção e referência estética da época, é verdadeiramente pioneiro, atraindo as atenções sobre a Escandinávia. Com Frank Lloyd Wright, Le Corbusier, Gropius e van der Rohe, é um dos percursores do modernismo. Aalto é um grande apreciador do tradicional que, acredita, acaba sempre por ressurgir em novas formas. Procura fazer parte desse processo, combinando o passado na escolha dos materiais com as linhas modernas.

Os seus projectos são por si considerados “acessórios da arquitectura”,²⁶ relacionados com a sua obra arquitectónica: “Quase sem excepção, desenhei os meus projectos em conjugação com projectos arquitectónicos”.²⁷ Simplificação formal, naturalidade e importância de equilíbrio estético, fazem parte dum

programa que se resume nesta afirmação: “Construir naturalmente. Não fazer nada empolado, não fazer nada desnecessário. Tudo o que é supérfluo se torna feio com o tempo”.²⁸

Os funcionalistas procuravam soluções de produção industrial, socialmente comprometida, barata, e Aalto fazia-o também, assim como se apresentava como um defensor da *white freshness*.²⁹ Mas procura um racionalismo de *rostro humano*, procurando não perder a noção da necessidade de equilíbrio entre as necessidades colectivas e individuais.

Esta racionalização do pensamento no design distingue-o dos seus contemporâneos, que tendiam a ver o design, através da massificação e standartização, como uma forma de resolver problemas sociais, deixando para segundo plano a humanização, a utilização individual, e desvalorizando ou mesmo ignorando a expressão individual.

Segundo Wrede³⁰ num livro sobre Asplund, Aalto procurou alterar o pensamento racional, pelo menos o seu, de forma a humanizar a sua obra: “Podemos dizer que uma forma de chegar a uma envolvente construída mais humanamente é expandir o conceito de racional. Deveríamos analisar racionalmente mais dos aspectos requeridos pelo objecto que temos em mãos”.³¹

Não se reduz à funcionalidade pois procura também uma aproximação ao desejo individual.

Uma forma de humanização que Aalto encontra, que é além de tudo coerente com a sua procura de manter alguma ligação com a tradição, é a ligação com a natureza, e fê-lo por vários caminhos. A aproximação existe nas formas e nos materiais, assim como no relacionamento do espaço interior com o exterior, apenas evidente na arquitectura, mas com influência no seu design. E tenta fazer as suas obras em coerência com o seu pensamento.

“Architecture cannot save the world, but it can act as a good example”.³²

Em termos meramente formais, resulta na utilização da fluidez nas formas, mas rejeição de tal solução como apenas formalista. Mesmo quando as formas são livres, como nos casos da cadeira *Paimio* (Fig. 28) e do vaso *Savoy* (Fig. 29),



Fig. 28 Paimio, Alvar Aalto, 1931



Fig. 29 Savoy, Alvar Aalto, 1936

afirma sempre uma motivação prática, simbólica, e nunca decorativa. Curvas são usadas por vezes para aproximação às formas naturais, e para acautelar os perigos provocados pelas arestas vivas.

É por este motivo muitas vezes relacionado com o *design orgânico*, e nomeado como o seu maior precursor. Através dessa aproximação a conceitos de *design orgânico*, foi fundamental para, perfeitamente integrado no modernismo, construir um caminho de humanização do design, de inspiração naturalista constante.

O design escandinavo está ainda hoje muito associado ao equilíbrio entre o homem e a preservação da natureza, assim como às questões de equilíbrio social. A preocupação com a preservação, com a sustentabilidade, é mais uma motivação para a utilização e ligação aos materiais de uma forma mais directa e menos sintética, e a indústria escandinava esteve sempre direccionada neste sentido. A primeira grande área industrial escandinava foi a da indústria do vidro, particularmente na Suécia, ainda no século XIX. Deste modo não se estranha que a indústria vidreira seja uma das que ainda hoje associamos à escandinávia, e Alvar Aalto seja também, nesta área, a sua maior referência.

Design Orgânico

A aproximação, no design, a linguagens orgânicas teve os seus períodos de maior aplicação entre 1930 e 1960, sendo recuperada a partir dos anos 90, permanecendo influências até aos dias de hoje. Começou por se basear nos conceitos da *arquitectura orgânica*, cujos precursores foram Frank Lloyd Wright e Charles Rennie Mackintosh, ainda no final do século XIX, e caracterizava-se pela tentativa de integração dos edifícios com a envolvente, e pela relação das peças e mobiliário com os edifícios e a natureza. O seu maior precursor no design foi Alvar Aalto, não sendo a atenção ao orgânico, particularmente no início, apenas estética. A aproximação era conseguida nessa primeira fase mais pela escolha de materiais, preferencialmente naturais, e que segundo os cânones da época melhor respondiam e se aproximavam das

necessidades funcionais e psicológicas do consumidor ou utilizador. A prática era suportada por uma investigação consistente em ergonomia. A insistência no recurso a curvas orgânicas, por referência a formas próximas das naturais, curvas ergonómicas que reconhecemos hoje ao *design orgânico*, são uma linguagem que apenas se afirmou mais tarde. Em 1940, no concurso *Organic Design for Home Furnishings*, promovido pelo MoMA, era objectivamente procurado um design de aproximação à natureza e aos seus materiais. Charles Eames e Eero Saarinen fizeram essa aproximação conjugando esse esforço com o de, explorando novas técnicas, procurar também responder às crescentes necessidades de redução e optimização de custos. As suas aplicações mais visíveis hoje são a escolha de formas, de cores mais próximas da natureza, e de materiais. Em 1991, o recentemente criado *London Design Museum*, com apenas dois anos de idade, organizava a exposição *Organic Design* que foi determinante para a afirmação do seu reaparecimento. Os plásticos e as formas geradas pelas técnicas de injeção eram os materiais que mais se destacavam. Ross Lovegrove é dos nomes actuais mais relacionados com esta tendência ou linguagem, descrevendo a sua abordagem como *organic essentialism*. Caracterizado por formas orgânicas esculturais, produzidas por materiais e técnicas *state of the art*, como a injeção de alta pressão de magnésio da sua *Go chair*, ou em materiais mais vulgares, mas aplicando os mesmos conceitos e estética, como a sua garrafa de água desenhada para *Ty Nant*. Nela usa referências à linguagem estética da água em estado natural. O tipo de formas relacionáveis com este estilo é bastante utilizado ainda. É exemplo deste conceito o *Orgone Strecht Lounge*, de Marc Newson, de 1993. Karim Rashid, recuperando em 2000 as formas da cadeira *LCW* de Charles e Ray Eames, afirmou a actualidade dessa orgânica, reforçando-a com a utilização de materiais aceites como sustentáveis e de baixo custo.

Escandinávia e materiais

Alvar Aalto e Bruno Mathsson foram pioneiros, particularmente na Europa, no

uso de materiais emergentes, o contraplacado moldado e a bétula laminada. Do outro lado do Atlântico brevemente também Charles Eames, Eero Saarinen e posteriormente Ray Eames, viriam a desenvolver estudos nestas áreas, até de uma forma mais aprofundada para a produção industrial. No entanto, as cadeiras desenhadas por Alvar Aalto nestes novos materiais foram os primeiros projectos de grande visibilidade, pela sua exibição na *Exposição Internacional de Paris* em 1937, e no MoMA em 1938, e ainda no pavilhão por si desenhado para a Feira Mundial de Nova Iorque de 1939.

Os primeiros exemplos de aplicação de contraplacado acontecem em 1929, com a cadeira *Folk Senna*, formalmente baseada num modelo de Gunnar Asplund de 1925.

O seu esforço para utilizar materiais naturais é visível quando, em 1930, tenta alterar a sua primeira cadeira para crianças, a *Chair 103* em aço tubular, para madeira. O modelo foi experimentado com estrutura em madeira de forma a conseguir uma elasticidade difícil em outros materiais. Porém, por motivos técnicos, não se obtiveram bons resultados.

Inspiradas nas estruturas tubulares de Marcel Breuer, são ainda fabricadas pela empresa finlandesa *Artek*. Mesmo sendo um defensor e praticante dos processos industriais de produção, Aalto preferiu as madeiras aos metais, na boa tradição escandinava e aproximação à natureza, ajudado pela abundância da matéria-prima e pelo conhecimento da tecnologia proveniente do fabrico de skis e da indústria aeronáutica.

A utilização de contraplacado moldado é mais visível no seu trabalho a partir do design do cadeirão para o sanatório de Paimio, em 1932, e que foi baptizado com o nome do sanatório, igualmente projectado por si. As primeiras experiências de estrutura foram executadas em aço niquelado, mas a procura de integração natural e de suavidade para uma melhor ambientação psicológica dos doentes levou à escolha da madeira de bétula para a sua estrutura, optando por materiais naturais, quentes e flexíveis. Aproveitando a humidade natural do material pressionando-o por meio de adesivos, não precisava de usar o vapor, simplificando o processo.

O assento era uma peça única em contraplacado lacado. A cadeira caracteriza-se pelo desenho de dois arcos de madeira laminada e acabaria por influenciar Charles Eames e Eero Saarinen.

A escolha da madeira, além das questões de aproximação à natureza e procura de materiais tradicionais constantes no seu trabalho e à procura de conforto, mais evidente neste trabalho em particular, era igualmente consequência da disponibilidade de material. Assim como na Alemanha o aço tubular sobrava da indústria, na Finlândia a bétula existia em grande quantidade.

Este material permitia, com as novas técnicas e com um custo acessível, a produção de formas perfeitamente confortáveis e adaptadas ao corpo humano.

O factor preço é extremamente importante para Aalto, o que faz procurando materiais de produção barata com a tecnologia disponível, adequando-a às suas necessidades, mas também pela eliminação de elementos decorativos, limitando-se ao essencial, numa característica que ainda hoje é muito associada não apenas ao seu design, mas a todo o design finlandês. Esta opção formal permite utilizar a técnica de um modo mais simples e escolher os materiais mais baratos, pois o trabalho das superfícies em muitos casos obrigaria a optar por materiais mais dispendiosos e mais complicados de trabalhar, sem deixar de ter em conta aspectos ergonómicos, estéticos e de sustentabilidade. A tecnologia permitiu-lhe a criação de formas orgânicas que ajudaram a atribuir um aspecto mais natural, menos austero do que o design alemão, como é exemplo a estrutura das cadeiras de Breuer.

De extrema simplicidade é *Stool 60*, projectado em 1933, e produzido também em madeira de bétula, sendo outra das suas obras de grande sucesso. É curvada em L no sentido das fibras, de forma a evitar o recurso ao aquecimento, numa curva suave e orgânica. Este banco de três pernas é um dos modelos mais apreciados pela sua redução, e pela associação da extrema simplicidade à memória, à imagem que temos de um banco.

Alvar Aalto é aliás um autor que se enquadra bastante bem no conceito de Super Normal, criando o novo normal ao invocar a tipologia tradicional num material novo, permitindo ver o objecto a partir de uma nova perspectiva.

Este tipo de formas é explorado de um modo ainda mais livre nas suas peças de vidro, e o vaso *Savoy* é considerado um expoente do seu trabalho nesse material. Desenhado em 1936 para o concurso *Karhula-ittala*, foi projectado com o objectivo de ser utilizado no *Hotel Savoy*, e apresentado comercialmente em Paris no ano seguinte.

A grande inovação consistiu no facto de quebrar a habitual simetria utilizada nas peças tradicionalmente desenhadas para a indústria vidreira. Baseado nas novas tendências artísticas, visíveis por exemplo no trabalho de Jean Arp, as suas ondas tornaram-se uma das marcas do seu trabalho e o *Savoy* num dos símbolos do século XX, sendo ainda produzido em cores variadas.

De design biomórfico, o seu aspecto formalmente livre é ajudado pelo processo de produção a sopro que permite, graças à espessura variável das paredes, acentuar o seu efeito visual.

Reconhecido desde o início dos anos 30, graças à exposição do seu trabalho em Londres, parte da sua fama deve-se, além do reconhecimento entre pares e publicação constante, em grande medida às exposições que atraíam cidadãos *normais*, sendo essa democratização e massificação do conhecimento do seu trabalho uma das causas que trouxe o seu nome até hoje. Exemplos disso são a exposição da sua arquitectura em 1938 no *MoMA*, que lhe abriria as portas da *Feira de Nova Iorque* em 1939.

A constante exposição do seu trabalho, somada à sua sobriedade, simplicidade e escolha de formas e materiais acabaram por ser os factores decisivos para o sucesso e longevidade da sua obra.

A *Feira de Nova Iorque* é aliás o ponto de partida para a definição do *Scandinavian modern*, que é o nome dado ao ramo do modernismo característico dos países escandinavos, visto como um todo, embora por vezes sejam referidas as suas vertentes nacionais, assinaladas por ligeiras diferenças. A escolha de materiais, vidro e cerâmica, de tradição bem enraizada nos países escandinavos, e a substituição da madeira de também longa tradição, pelo contraplacado, são das marcas mais fortes deste estilo reconhecido especialmente a partir dos anos 30. Os países escandinavos sempre foram

reconhecidos pela sua consciência social de vida em comunidade, e o recurso a materiais mais baratos evidenciado na experimentação do contraplacado em lugar da madeira é disso um claro exemplo. Outra particularidade é o tipo de formas utilizadas, adaptando às linhas mais rígidas e simples do *good design* racional, formas curvilíneas atribuindo-lhe um carácter mais humanizado, de menor rigidez estética e maior aproximação às preocupações ergonómicas. O reconhecimento do design escandinavo, e a identificação deste estilo em particular, surjem na *Feira Mundial de Nova Iorque*, em 1939.

Outros autores levaram os princípios do seu trabalho mais longe, como foi o caso do dinamarquês Kaare Klint, levando a simplificação dos processos industriais, a utilização de materiais mais baratos, a standardização e a eliminação de ornamentos ao extremo, conduzindo os conceitos iniciados por Alvar Aalto a uma exploração mais radical. O aparador *Sideboard*³³ (Fig. 30) de Klint baseou-se inclusivamente no tamanho standard das peças de louça, levando ao extremo da racionalização, da eficiência, e do aproveitamento de espaço e material. Explorou estes conceitos de eficiência posteriormente ao desenhar cadeiras de fechar, promovendo a utilização de estruturas mais simples, menos trabalhadas, e insistindo na utilização da madeira como uma questão de identidade e economia.

Contraplacado e Madeira dobrada

Desde o século XIX são inúmeros os nomes associados à utilização do processo de dobragem na utilização de madeira e derivados. Michael Thonet, Adolf Loos, Josef Hoffmann, Alvar Aalto e Charles e Ray Eames são apenas alguns dos mais conhecidos, mas os exemplos de experimentação e design são intermináveis. Um dos modelos mais radicais da utilização do contraplacado é a *Plywood armchair* (Fig. 31) de Gerald Summers, de 1933-34, feita a partir de uma peça única, cortada e dobrada em diferentes sentidos de forma a criar as curvaturas. É a concretização do sonho de uma cadeira feita de uma peça única, sem recurso a ligações. Orgânica e confortável, é demonstrativa das preocupações de redução,



Fig. 30 Sideboard, Kaare Klint, 1930



Fig. 31 Plywood armchair, Gerald Summers, 1934

não apenas no material, mas também no que se refere à produção. Deriva provavelmente de uma abordagem mais radical das formas da *Paimio* de Aalto.

Política, guerra e design

O rápido declínio da actividade económica, originado pela guerra e pela agitação política gerada pelo crescimento dos movimentos nacionalistas refletia uma depressão profunda. Num extremo, o desemprego e a extrema pobreza, mas no outro as classes de topo mantinham um nível de vida de grande abundância e ostentação.

As épocas de maiores contrastes acabam por ser aquelas nas quais mais se sentem as diferentes perspectivas relativamente ao papel social do design. O luxo gera tendencialmente menos concentração no essencial e menos preocupações racionalistas, tendendo para soluções mais superficiais e decorativas. O racionalismo tende para um uso mais criterioso dos materiais, e para a redução da decoração e concentração nas funções de maior responsabilidade social. A fase que antecede a Segunda Guerra caracteriza-se em parte por esta tensão entre ricos e pobres, entre classes sociais cada vez mais distanciadas economicamente. Esta realidade afectava a Europa e América, mas esse *apetite* pelo luxo era mais evidente na América onde, simultaneamente, desde a crise de 1929 e a recessão que se seguiu, crescia a percepção da importância do design. Essa percepção materializou-se na contratação de designers europeus, dos quais se destacam o finlandês Gottlieb Eliel Saarinen, o dinamarquês Erik Magnussen e o alemão Kem Weber. Tendo desenvolvido praticamente toda a sua carreira nos Estados Unidos, o francês Raymond Loewy foi o expoente máximo do design americano desta fase, tendo o seu *portfolio* chegado a capa da revista *Times* em 1942, o que não era de todo vulgar para um designer. Ficou particularmente conotado com o *streamline*, estilo que teve o seu período de afirmação entre 1930 e 1950, com grande pujança nos Estados Unidos, mas também em Itália, baseado na

convicção futurista de que *a velocidade era a essência da era moderna*,³⁴ aquilo que a caracterizava, sendo as novas formas, nesta área em particular, geradas pela funcionalidade. As formas ovulóides, ou *teardrop*, desenhada pelo túnel de vento, acabaram por estender a sua influência para lá da indústria de transportes, em parte incentivadas pela lógica crescente de colecção, em que mais do que redesign de funcionalidades, existia uma certa tentação para um *restyling* formal. Facilmente entrou em conflito com o *international style* e os princípios racionais, pois embora iniciado por questões funcionais, tinha-se afastado para um campo onde supostamente se enfatizava o supérfluo e o decorativo.

Na Alemanha, com o apoio pessoal de Adolf Hitler e numa manobra de propaganda, surge como referência industrial máxima do período entre guerras o *Volkswagen* (Fig. 32), carro do povo. Enquanto a *Bauhaus* contrariava os princípios nacional-socialistas, Ferdinand Porsche cumpria o esforço de recuperação alemão alimentado pelo nacionalismo alemão, que por sua vez tinha sido originado pela derrota da Primeira Guerra. A propaganda nacional-socialista, manipulação e controlo político, explorou desde a iconografia da suástica, ao cinema, à arte e ao design. Apesar de ter sido apresentado em 1938, devido à Guerra acabou por ser apenas produzido em massa depois de 1945. Pela mesma altura o Fascismo italiano também crescia, particularmente associado à afirmação nacionalista e ao imperialismo, catapultado pela ocupação da Etiópia.

Num ambiente não muito diferente do da Alemanha, o primeiro modelo do *Fiat* 500 foi projectado em 1934. Tratava-se do *Fiat* 500 Zero A, tendo sido produzido o modelo final em 1936 com design de Dante Giacosa.

Sem implicações políticas, é projectada em 1930 a *Cafeteira Moka Express*, de Alfonso Bialetti, produzida a partir de 1933, no ano em que era extinta a *Bauhaus*. Além da redução de preço, era projectada para poder ser levada para a mesa, reduzindo uma peça em casa, e sendo mais adequada a uma maior descontração da vida moderna. O alumínio tinha ainda a particularidade de absorver o líquido, pelo que ia apurando o gosto do café. O seu sucesso foi de



Fig. 32 VW, Ferdinand Porsche, 1934

tal ordem que permanece hoje quase sem alterações ao design lançado em 1933, não aos primeiros modelos estudados. Afirmou-se em boa parte dado o seu cariz democrático, ao seu preço baixo, à prova de especulação, dada a sua simplicidade. Essa simplicidade e preço acabam por estar na base do sucesso que levou ao seu uso continuado ao longo de praticamente um século e, consequentemente, a ser um dos objectos com lugar de destaque na exposição Super Normal.

Também em 1933, mas na Suíça, Hans Coray projecta a *Landi aluminium Chair* (Fig. 33), cadeira de alumínio apresentada na *Swiss National Exhibition* de 1939. A ideia surgiu da engenharia aeronáutica, aproveitando o conceito de redução do peso e passagem da chuva, recorrendo a uma concha de alumínio perfurado que a caracteriza, proporcionando ainda um aumento da sua estabilidade. Tornou-se tão significativa que foi usada no Pavilhão da Suíça na *Exposição Mundial de Bruxelas* de 1958, sendo produzida até bastantes anos depois apenas com ligeiras alterações. A versão final pesava apenas três quilos, e é pioneira na dobragem de uma superfície em metal, sendo mesmo anterior à *DAX* de Charles e Ray Eames e à *Folding Chair* de Ritveld.

SEGUNDA GUERRA

Em 1939, com a invasão da Polónia pela Alemanha, tinha início a Segunda Guerra Mundial, que embora pelas piores razões, acabou por se revelar fundamental na aceleração de alguns caminhos que vinham já sendo ensaiados. A inutilidade do excesso de formas e o desperdício dos materiais confirmavam aquilo que os arautos da vida moderna, em parte, já tinham insinuado e denunciado. A austeridade que caracteriza o panorama económico de qualquer época de guerra acabou por se tornar indiscutível, sendo o corte à decoração excessiva e a imposição do uso moderado da matéria-prima disponível, a saída evidente. Recorre-se a formas e processos ainda mais simples, procuram-se utilizar materiais em menor quantidade e, de preferência, não necessários ao esforço de guerra. Por vezes o recurso chega a ser a utilização de desperdícios



Fig. 33 Landi, Hans Coray, 1933

de materiais da indústria de guerra, como é exemplo a cadeira de Jens Risom, que em 1942 utilizava para ligação da estrutura e apoio fio de nylon originário de desperdícios das fábricas de armamento do exército americano.

A mão-de-obra estava em grande parte dirigida ao esforço de guerra, sendo as poupanças feitas não apenas na racionalização da utilização dos materiais, mas também na simplificação de processos de produção, o que tinha de ser pensado na fase de projectar os objectos e na sua forma de produção e montagem. Uma série de questões que são hoje fundamentais quando se fala em produção barata, como a optimização do processo de criação, a estruturação do processo de fabrico, a escolha de materiais, tiveram nesta época, por infelizes motivos, oportunidade de ensaio e evolução acelerada. A guerra acabou por funcionar, se não tanto como catalizador, pelo menos como combustível na aceleração das opções da vida moderna. As consequências da guerra não se limitaram às questões práticas relacionadas com os materiais ou com a mão-de-obra: mesmo questões de princípios políticos acabaram por condicionar o caminho seguido, culminando naquilo que é, ainda hoje, o design. A afirmação política já tinha, por exemplo, condicionado a *Bauhaus*, que politicamente não era alinhada com os princípios ideológicos nacional-socialistas, assim como já tinha sido um importante motor de arranque para a criação do VW de Porsche. O racionalismo e as vantagens económicas propiciadas pelo design eram coerentes com a austeridade necessária, acabando assim por recolher apoio oficial e patrocínio político, o que foi particularmente evidente também no Reino Unido, com a standartização e o estabelecimento de regras, em conformidade com o racionamento de materiais e controlo da economia por parte do governo. Parte da preocupação era permitir a produção extremamente económica de mobiliário e objectos, para uma comercialização também barata, permitindo a compra por parte das famílias que perdiam tudo nos bombardeamentos ou por consequência da crise originada pela guerra.

Curiosamente, no Reino Unido, o esforço de redução dos preços não foi inicialmente direccionado para a industrialização, sendo em parte dirigido para uma mera simplificação de formas, recorrendo a processos tradicionais

de produção e a materiais não emergentes como a madeira. Um certo conservadorismo britânico acabou por ter alguma influência, tentando direccionar esses critérios de simplificação para os processos mais artesanais, recuperando os standards de fabrico e desenho do século XIX. No entanto, a austeridade acabou por determinar o caminho inverso, pois eram evidentes as vantagens da produção massificada e da aceitação dos novos materiais e tecnologias. Um desses materiais era o alumínio, um metal pouco nobre, mais barato e extremamente leve, mas com consistência mais do que suficiente para objectos de uso corrente.

Pós-guerra

CHARLES E RAY EAMES

Estados Unidos, materiais, tecnologia e fluidez

Embora os Estados Unidos não tenham sido fisicamente os mais afectados pela guerra, o seu envolvimento no conflito, a economia do “esforço de guerra” e a memória da recessão da década de 30, terão contribuído grandemente para permitir que aí pudessem surgir dois dos nomes fundamentais do design do século XX, Charles e Ray Eames. O que é particularmente importante é que os princípios base do seu trabalho, o racionalismo material resolvido de uma forma estrutural, o recurso a novos materiais, terem tido origem nos contrangimentos materiais provocados pela guerra.

Nos Estados Unidos cresciam os objectivos puramente comerciais associados ao design, tendo provocado a reacção do MoMA que defendia outra via. “Suitability to purpose, material, and process of manufacture”³⁵ eram princípios defendidos ou propostos na *Machine Art Exhibition* em 1934, e suportadas na prática pela organização de exposições itinerantes intituladas *Usefull Objects under Ten Dollars*, o que hoje poderia ter uma interpretação completamente diferente, dado o perigo de ser interpretada com uma exposição de inutilidades ou de produtos de baixa qualidade. Nesta linha, em 1940 patrocinam a competição *Organic Design in Home Furniture*, a utilização de materiais como contraplacado moldado em processo industrial, assim como a exploração da flexibilidade dos materiais e a sua utilização modular, criando peças que pudessem ser assembladas de várias formas.

Como consequência da busca de conforto, o grande desenvolvimento da ergonomia e *fitness to purpose*³⁶ acabaram por ser determinantes na definição das linhas e formas utilizadas nos anos que se seguiram, sendo naturalmente importantes na definição e escolha de materiais, e consequentemente das técnicas a utilizar na sua execução. Esta vertente foi desenvolvida em duas áreas

em particular: mobiliário doméstico e de escritório.

Charles Eames, nome fundamental na discussão e análise de todas estas questões, desenvolveu em conjunto com Eero Saarinen a cadeira em fibra de vidro (Fig. 34) que lhes permitiu vencer o prémio e alcançar uma certa notoriedade.

Experimentação

Não se trata apenas de um exemplo de pós-guerra, pois começou a sua actividade e alcançou mesmo alguma notoriedade ainda em 1940, mas é após a guerra que exerce a maior parte da sua carreira. No júri que em plena guerra lhes atribuiu um prémio do concurso *Organic Design in Home Furnishings* patrocinado pelo MoMA de Nova Iorque, encontravam-se Alvar Aalto e Marcel Breuer. O júri mostrou-se impressionado com a sua cadeira, particularmente pela técnica de moldagem tridimensional utilizada no modelo, mas também pela manutenção da noção de elegância estética que por vezes tinha tendência a ficar obscurecida pela técnica. No entanto, posteriores experiências para o seu fabrico acabaram por concluir que ainda não seria viável para produção massiva devido ao inevitável preço elevado que teria. Charles Eames e Eero Saarinen viriam a ser extremamente importantes, especialmente pelo desenvolvimento de várias séries de mobiliário. No entanto Saarinen acabou por se dedicar a questões mais formais. Animado pelo concurso, Charles Eames, já na companhia de Bernice Alexander Kaiser, aliás Ray Eames, investigou intensivamente a moldagem de contraplacado, em busca da viabilidade técnica da moldagem de camadas de madeira em formas tridimensionais.

Esta união não é apenas uma curiosidade, mas é particularmente importante pela complementaridade do seu trabalho. Se Charles era mais preocupado com as questões de produção e de criação de soluções estruturais, um pouco na linha de Jean Prouvé, Ray era mais sensível, até pela sua formação em artes plásticas, à plasticidade e linguagem escultural das formas e cores, promovendo uma ainda maior aproximação a outros conceitos nos quais foi também pioneiro



Fig. 34 Organic design competition, Charles Eames e Eero Saarinen, 1940

Alvar Aalto, como a aproximação a uma linguagem formal orgânica.

Estabeleceram o seu escritório e oficina no início dos anos 40, e a sua técnica de trabalho era bastante baseada na experimentação, na tentativa-e-erro, particularmente no que dizia respeito à escolha e processo de tratamento ou moldagem dos materiais. Tudo era prototipado em tamanho real, em modelos funcionais, para ser avaliado esteticamente e experimentado e analisado ao detalhe. Ainda hoje os detalhes são um dos aspectos mais evidentes e relevantes do seu trabalho. Embora não tenham sido os primeiros a experimentar o contraplacado moldado em mobiliário, foram talvez os primeiros a perceber ou acreditar nas vantagens da utilização deste novo material num contexto de produção industrial.

Parte da sua dimensão vem do facto de não se limitarem a estudar as possibilidades em termos meramente teóricos, nem a estudar o processo base que permitiria a produção de uma cadeira. O seu estudo centrou-se na criação de um processo viável de produção industrial e barata, criando a *KAZAM! Machine*, desenhada para “aplicar pressão e calor a finas camadas de madeira embebida em resina, e por esse processo moldar as placas de madeira contra moldes rígidos de curvas compostas”.³⁷ O processo em termos práticos consistia em usar “uma bomba de bicicleta que forçava ar a intervalos regulares (...) para o interior de uma membrana insuflável em forma de balão. Usando esta máquina, a peça de madeira era empurrada contra um molde aquecido electricamente que dava à madeira a curva desejada”.³⁸

Exploraram amplamente as possibilidades da produção industrial, usando sempre usando a tecnologia para resolver problemas específicos.

A técnica de moldagem, normalmente de contraplacado, foi bastante explorada por Charles Eames durante os anos que trabalhou na Marinha Americana, com o objectivo de produzir talas leves e flexíveis para os tratamentos de ortopedia, começando em talas para pernas, e produzindo também macas de transporte de feridos, leves e baratas.

O final da guerra permitiu a aplicação dessa tecnologia ao design, no seu

caso mais particularmente ao mobiliário. O objectivo final era, além do baixo custo, conseguir produtos de elevada qualidade. A forma de lá chegar, dado o falhanço de produção do modelo criado em 1940, parecia ser a criação da base do assento das cadeiras numa única peça, confortável e sem necessidade de acolchoamento. As primeiras experiências do pós-guerra continuaram a ser apenas em contraplacado, resultando desse esforço, por exemplo, a *Lounge Chair wood, LCW* (Fig. 35), declarada pela *Time magazine* em 2000 como design do século.

Os Eames chamavam-lhe, devido ao seu aspecto, “Potato chip”.³⁹ O processo de fabrico era ainda relativamente novo, por isso a percentagem de modelos partidos era elevada, o que não era muito problemático, pois eram assembled a partir de diversas peças, pelo que só se perdia a parte partida. Inicialmente as partes eram coladas a juntas de borracha, não exigindo furação prévia, o que reduzia o trabalho de produção, pois não tinham de ser maquinadas depois de termo-formadas. Posteriormente a junção pela borracha passou a ser feita por parafusos em vez de colagem, mas mesmo aí o aparafusamento não exigia furação prévia, recorrendo a parafusos auto-roscentes, dadas as características macias do material. O contraplacado correspondia aos seus critérios de uso barato e banal, despretensioso, e as suas experiências permitiram-lhes desenvolver a técnica de moldagem adequada para criar formas curvilíneas, orgânicas, que viriam a ser uma das características do seu trabalho.

Permitiram-lhes ainda, pela facilidade de moldagem, o aumento do conforto de acordo com as necessidades ergonómicas. Disso é exemplo a *Organic Armchair* de 1941, que assume de forma mais declarada a sua influência nas formas do design orgânico. Inicialmente desenvolvida para a *Evans Products*, acabou por ser produzida pela *Herman Miller* em 1946 pelas mãos do seu novo director George Nelson. O seu contributo acabou por ser determinante na longa colaboração daí resultante. Pela técnica e materiais utilizados pode facilmente relacionar-se esta cadeira e muitas outras com os desenhos de Alvar Aalto, que tinha seguido um caminho semelhante no que diz respeito à escolha dos materiais utilizados na fase inicial dos Eames, assim como alguma semelhança de



Fig. 35 LCW, Charles e Ray Eames, 1950

soluções formais. Dos dois lados do Atlântico parecia ser evidente a necessidade de reduzir o preço de produção utilizando novas técnicas e novos materiais. Esta necessidade surge não apenas de uma certa consciência da necessidade de reduzir custos, como de utilizar materiais com maiores possibilidades ou pelo menos com maior facilidade de moldagem, com recurso a novas técnicas, ajudando também a criar novas tendências. Era usada madeira, mas era também usado o contraplacado. Em vez de um processo quase manual de carpintaria, os objectos, particularmente o mobiliário, eram pensados para produção em processos industriais, mais rápidos e baratos, recorrendo não apenas à maquinagem, mas também a novos processos de moldagem.

Na mesma linha deste trabalho, desenvolveram em 1946 os sistemas de divisórias *FSW Folding Screen Wood*, em curvas orgânicas contínuas, utilizando várias tiras curvilíneas altas e estreitas unidas por intermédio de uma fita de vinil até um máximo de dez unidades, formando separadores ondulados de grandes dimensões. O resultado faz um pouco lembrar um vaso *Savoy* de Alvar Aalto em grande escala.

A par de modelos totalmente desenvolvidos em contraplacado, começam a explorar a sua combinação com pernas estruturadas em aço tubular. A utilização de aço não era de todo uma novidade. Inovadores foram os *shock mounts* em borracha por eles inventados para unir aço e madeira e evitar furos, eliminando o contacto directo entre dois materiais pouco elásticos e, conseqüentemente, reduzir o desgaste resultante dessa ligação, proporcionando maior estabilidade estrutural e conforto. Os métodos eram adaptados ao material e eram, aliás, já amplamente estudados, nomeadamente na *Bauhaus*, mas eram especialmente os objectivos que coincidiam: leveza e uso eficiente dos materiais, sem sacrifício do conforto e sem perda da sensibilidade estética e identidade do seu design. Centravam-se bastante na redução de custos, na racionalidade e redução da utilização do material, com uma finalidade claramente definida:

“Conseguir o máximo do melhor para o maior número de pessoas pelo mínimo”.⁴⁰

Plastic chairs

O objectivo de produzir de uma forma ainda mais otimizada parecia mais viável recorrendo à moldagem de polímeros, de plástico. Assim continuaram as suas experiências por um longo período, adaptando as técnicas a moldagem de uma resina de poliéster reforçada por fibra de vidro. O primeiro modelo *Plastic chair* (Fig. 36), não produzido, foi apresentado no concurso *Low-cost Furniture Design*, promovido em 1948 e mais uma vez patrocinado pelo MoMA, e resultou posteriormente na colecção *Plastic Chair* que foi sendo lançada entre 1950 e 1953, e que ainda hoje é produzida. O objectivo do assento e encosto serem uma única peça de produção, viável e não demasiado dispendiosa, foi alcançado. Este material ainda hoje é utilizado pela sua excelente resistência, tendo em conta que se trata de um polímero, mais do que suficiente para a utilização doméstica diária, associada a uma boa resistência química e flexibilidade. Além disso permitiu uma boa adaptação dos métodos de fabrico dada a excelente maleabilidade, associada a um bom preço. Vários modelos, de braços e sem braços, com diversos tipos de bases, foram a primeira produção massiva de mobiliário plástico da história do design.

Hoje ainda são produzidos praticamente todos os modelos lançados, mas com a particularidade de ser agora utilizado o polipropileno, ainda mais barato. Até 1953, a série *Plastic Chairs* foi lançada com seis estruturas diferentes, em madeira, em arame ou aço tubular, e duas conchas de assento, com e sem braços. Definir um modelo base simples e depois variar com pequenas *nuances* para diferentes aplicações, foi um dos processos de redução do preço, pois permitia a criação de um maior leque de soluções com a repetição dos mesmos elementos, através da variação subtil nas partes, ou simples mudança nas combinações.

A *Plastic Series* teve aplicação prática de *low-cost*, sendo utilizada em massa em escolas, bibliotecas, aeroportos, especialmente pelo seu preço, mas nunca esquecendo outras questões essenciais, como a flexibilidade, leveza e facilidade ao empilhar, de forma a poderem ser facilmente guardadas. Os



Fig. 36 DSW, Charles e Ray Eames, 1950

estudos estruturais continuaram com trabalhos com o *Aluminium Group*, dando origem a séries cujos princípios são ainda hoje aplicados, como o recurso ao tecido em tensão para conseguir simultaneamente resistência e conforto.

Charles Eames assume claramente a ligação do *funcionalismo orgânico* ao design mais formal. À pergunta sobre se os seus designs eram funcionais ou estéticos Charles Eames responde: “Quem disse que os desenhos funcionais não podem ser ornamentais?”⁴¹

Esta resposta ajuda a perceber o seu design como funcional e formal, integrado no *funcionalismo orgânico* Americano, no qual podemos incluir o trabalho de Eero Saarinen ou Harry Bertioia, que aliás trabalhou na oficina de Charles e Ray Eames.

Less is more e o luxo

A redução é uma característica que é evidente desde o início do seu trabalho. *Less is More*,⁴² menos é mais, de Mies Van der Rohe, serve bem para caracterizar uma das suas principais preocupações. É curioso que tenha sido nas peças mais caras que produziram que mais claramente declaram a sua preocupação de redução de custos e de acesso generalizado ao design. O objectivo final da sua investigação tecnológica sempre foi proporcionar à produção industrial a realização viável com materiais mais baratos e menos material. Curiosamente, é num modelo tradicionalmente conotado com o luxo que afirmam essa preocupação de uma forma mais clara. A *Lounge Chair and Ottoman* (Fig. 37), de 1956, produzida por *Herman Miller*.

Essa optimização do preço de produção é sempre procurada mas, especialmente neste caso, sem prejuízo do conforto, qualidade de fabrico e dos materiais. Mais leve na verdadeira acepção da palavra e, visualmente, mais moderna e ainda mais confortável que as tradicionais *english club chairs*, pretendia cumprir o objectivo de ter um design *luxuoso sem ser pedante*,⁴³ sendo o mais dispendioso dos seus modelos, mas ainda assim reduzindo os



Fig. 37 Lounge chair e Ottoman, Charles e Ray Eames, 1956

custos relativamente aos modelos tradicionais. Conforto máximo com o mínimo.

Base em alumínio, resistente e relativamente leve, três blocos de conchas em contraplacado, três almofadas em pele, dois braços em alumínio na junção do encosto de cabeça e da concha de assento. De materiais mais caros apenas as duas junções entre blocos em aço, do encosto de costas ao assento, visto que se trata da zona sujeita a maior esforço, e nas quais são ainda colocados os descansos de braço. Unem estes pontos de contacto entre os materiais por ligações em borracha, para suavizar o contacto e dar mais elasticidade nos momentos de esforço, reduzindo qualquer possibilidade de deformação plástica e aumentando o conforto.

Este modelo em contraplacado moldado e estofado em pele, tanto cumpria todos os seus objectivos de produção industrial barata, como respondia à procura de conforto pela aproximação ao corpo protagonizada pelas formas orgânicas, curvas suaves e excelente qualidade de construção, não deixando por isso de ser uma obra de expressão individual e continuando a ser ainda hoje um dos modelos mais famosos da sua colecção.

Segundo Charles Eames tinha o “aspecto aconchegante de uma luva de baseball bem usada”.⁴⁴

Embora se tratasse de uma peça de luxo, demonstrava como eram activos no sector do mobiliário de baixo custo. Mais uma vez utilizam a tecnologia avançada aplicada aos seus fins: poupança e conforto.

Os modelos No.670 e No.671 podem ser todos montados e desmontados apenas com uma chave. Sendo a sua produção mais cara, devido à alta qualidade, e à visibilidade alcançada pelos seus autores, estes modelos rapidamente se tornaram num símbolo de *status*.

Dedicados especialmente ao design de mobiliário, a sua influência em todo o design do século XX é enorme, sendo particularmente importante o vasto leque de aspectos que regeram o seu trabalho. A escolha de materiais mais baratos, a redução de material pela boa estruturação, a investigação de sistemas

de produção optimizados para esses materiais e o estudo de processos de aplicação modular são apenas alguns dos aspectos em que o seu trabalho deixou marcas.

EUROPA PÓS GUERRA

Foi na Europa que o pós-guerra teve maiores consequências. Tratou-se inicialmente de um período de grandes dificuldades, no qual foram testados alguns dos princípios de compromisso social do design. As dificuldades do racionamento material da guerra mantiveram-se ainda durante alguns anos e, mesmo apesar do *milagre económico*, foi preciso reequilibrar as economias europeias à custa de muito esforço e do aumento da produção e exportação. Nesta fase tiveram um forte desenvolvimento alguns dos princípios socialmente comprometidos iniciados com a guerra. No Reino Unido manteve-se durante algum tempo a contenção, com especial redução material. Na Itália apenas um enorme sacrifício ao serviço da indústria aliado ao racionalismo na produção pode permitir o milagre económico. A Alemanha respondeu através da sua eficiência e afirmação de rigor funcionalista do *good design*.⁴⁵

O reerger deveu-se ao esforço de recuperação e reorganização pós-guerra, com o apoio americano a vir através do *Plano Marshall*. A recuperação é particularmente visível nos países mais industrializados envolvidos na guerra. Os vencedores e vencidos, Reino Unido, França, Alemanha, Itália e Japão, desenvolvem enormes planos de recuperação.

O design doméstico escandinavo e alemão, o milagre económico e improvisação no design italiano e o crescimento do *design orgânico*, impulsionado pelos Eames, são alguns dos pontos que esta época vai materializar.

A guerra tinha terminado, mas os princípios de produção massificada ficaram. A reorganização da economia e vida moderna na Europa eram uma realidade, e assim estavam criadas as condições ideais para o surgimento da produção e consumo massificados.

Um dos factores fundamentais dos primeiros anos do pós-guerra foi a escolha dos materiais. Os materiais que tinham sido experimentados em maior escala durante a guerra, emergiam agora com possibilidades de uma utilização mais diversificada, deixando de ser apenas utilizados para produção barata e invadindo os territórios do design de culto. A expressão individual do autor acabou por crescer, incentivada pela crescente identificação e criação de novas conotações de classe social ou intelectual com marcas e autores. A esses materiais juntavam-se também outros mais recentes, em muitos casos associados à busca de um maior conforto, e eclodiram outros menos explorados, assim como se assistiu à procura de combinações de diferentes materiais.

Os plásticos, a fibra de vidro e os contraplacados foram nesta fase os novos materiais dominantes. Às técnicas estudadas durante a guerra associaram-se outras novas que surgem como consequência da necessidade de explorar esses novos materiais, mas cuja evolução ajuda também a impulsionar essa mesma utilização.

Algumas dessas técnicas, como por exemplo a polimerização do propileno ou a moldagem do alumínio, ainda hoje são das mais competitivas e baratas, e são por isso ainda usadas em grande escala. A polimerização foi conseguida no Reino Unido pela primeira vez em 1939, mas foi já depois da guerra que estavam reunidas as condições para a sua exploração comercial, sendo um exemplo o *Tupperware*, criado por Earl Tupper nos Estados Unidos. Earl Tupper encontrou a forma de injectar o polietileno em 1942, e funda a companhia *Tupper Plastics* em 1945. Em 1947 lança o *Tupperware*, constituído por uma linha de pequenas embalagens em plástico flexível, resultante da exploração de novos materiais e novas técnicas, e que, fundamentalmente, respondiam às novas necessidades do quotidiano.

O design adaptava-se às necessidades de uma vida moderna, utilizando e contribuindo para o desenvolvimento de tecnologias mais avançadas, substituindo os materiais tradicionalmente utilizados por novos materiais muito mais moldáveis. Também as formas se adaptaram aos novos materiais e às novas técnicas, tornando-se muito mais usáveis. Nesta fase, tornou-se central o

compromisso de satisfação dos cânones de conforto, leveza, beleza e preço do produto, de acordo com as exigências do consumidor moderno.

Britain can make it

Um dos países que mais sentiu a Segunda Guerra, e por consequência uma forte necessidade de adaptação às condicionantes por ela criadas, foi o Reino Unido. Disso é exemplo claro a exposição *Britain can make it* organizada em 1946. No final da guerra acentuou-se a prática de usar desperdícios de guerra. Em 1949 e 1950 Ernst Race desenha os modelos de cadeiras *Springbok* e *Antelope* (Fig. 38), escolhidas para o *Festival of Britain* de 1951, por ocasião do centenário da exposição de 1851. A *Antelope*, fazia alusão às pernas finas numa clara redução de material, e era de grande leveza, de acordo com os novos objectivos e princípios do design e produção britânicos. De estrutura em varas de alumínio esmaltado, assento em contraplacado, apresentava uma configuração biofórmica.

As feiras de design pós-guerra pretendiam criar no público uma consciência do design e da sua relevância e, simultaneamente, reagir ao sucesso da Suécia, Suíça, Estados Unidos e mesmo da Checoslováquia, mas também, na linha de tradição britânica, elevar o nível do gosto, num posicionamento elitista e tradicionalista relativamente ao design.

Usavam-se em Inglaterra papéis de parede, cerâmicas, metais leves, mas também polímeros como o utilizado em vez de cerâmica no *Midwinter modern tea set* de John Vale e Roy Midwinter em 1956. O objectivo era o de manter as tradições britânicas, ajustando-as aos novos tempos e condicionantes. Procurava também ser pragmático. Já em 1936 Christian Barman desenhara o ferro de engomar eléctrico, muito semelhante aos de hoje. Em 1946 Douglas Scott desenha um frigorífico para a *Electrolux*, mais austero que modelo americano de linhas *streamline* da *Sears*. Inicialmente mais comparável com o design escandinavo do que com o americano, mais tarde torna-se mais próximo e inspirado no exemplo americano, muito pela crescente influência americana na economia



Fig. 38 Antelope, Ernest race, 1951

do pós-guerra.

A influência americana surge especialmente na introdução da inovação tecnológica nos produtos britânicos. A maioria dos produtos é, nesta fase, anónima, mas alguns nomes sobresaem, como Ernest Race e Robin Day. A racionalização e aproveitamento do espaço de habitação, e utilização de técnicas de construção com estruturação em aço permitiram maiores aberturas para o exterior, passando as casas a estar organizadas em volta de uma sala comum maior e mais iluminada. Uma busca de mais conforto associado ao maior tempo passado nessas áreas comuns proporcionou o desenvolvimento de mobiliário encastrado para um maior aproveitamento do espaço, e de tecnologias de aparelhos domésticos de entretenimento como televisões e rádios, associados à necessidade de miniaturização. Esta popularização e generalização da utilização de produtos levaram à necessidade da clarificação e distinção de necessidades e desejos, umas das questões fundamentais associadas ao design. Estes princípios foram colocados em questão posteriormente, sendo afirmada uma maior preocupação na utilidade do design para proporcionar conforto, por exemplo em termos de aproximação a necessidades de ergonomia, do que em termos de afirmação de regras duma moral social de qualquer género. A inspiração no exemplo americano era nesta época já muito forte na Grã-Bretanha, mas com os devidos constrangimentos pós-guerra, como uma absoluta necessidade de eficiência, não tão evidente nos Estados Unidos. Um exemplo da introdução da tecnologia nos produtos britânicos é o *Mini* (Fig. 39), desenhado por Alec Issigonis e produzido a partir de 1959, sendo uma demonstração da aplicação material racional e racionada.

Redução

A redução foi ao longo de toda a história do design um dos factores disponíveis de controlo dos custos, normalmente associado a uma postura de responsabilidade social. Nos anos 30, e na linha do racionalismo, mas por vezes de uma forma mais radical que chega a fazer lembrar o mais actual *minimalismo*



Fig. 39 Mini, Alec Issoginis, 1959

formal, surgiram vários modelos

Entre 32 e 34, o holandês Ritveld desenha o modelo *Zig-Zag* (Fig. 40), sem pernas traseiras, como o conceito de 1926 de Marc Stam.

Trata-se de uma das mais radicais abordagens da redução. A redução é tal que parafusos ganham um carácter quase decorativo, parecendo desadequados. Os primeiros modelos eram curvos, adaptados ao corpo, avançando para modelos mais radicalmente rectos e de síntese, com apoio reforçado entre assento e base de uma forma quase imperceptível. De formas simples, mas estrutura construtiva complexa, é fácil considerá-la como uma piada de designer e não uma cadeira. Em Inglaterra, em 1932, é lançado o candeeiro de mesa *Anglepoise* (Fig. 41) de Georges Carwardine.

Baseado numa cadeira de fechar inglesa de 1877, em madeira, tornada famosa por ser usada por Edison e Roosevelt, surge em 1938 a *B.K.F. Hardoy chair* (Fig. 42), projectada pelo Grupo Austral dos argentinos Bonet e Ferrari-Hardoy. Produzida pela Artek desde aí, é um dos mais bem desenhados exemplos de redução. Com duas estruturas em aço dobrado, soldadas entre si, e pele, leve e confortável, é um modelo racional de aparência abstracta, o que lhe deu grande sucesso nos anos 50, sendo ainda hoje produzido.

Outro modelo de redução é o da cadeira *Folding* (Fig. 43) de Ritveld, que em 1942 usa para a sua produção alumínio recolhido da asa de um avião abatido na guerra. O objectivo de usar uma única folha de alumínio acabou por não ser possível e por ter de usar duas, uma para o topo, outra para as pernas.

Racionalismo italiano

Em Itália, na linha de necessidades da restante Europa, surgiu em 1955 o *Fiat 600*, e em 1957 o *Fiat 500* (Fig. 44), design de Dante Giacosa para a Fiat, pequenos, económicos e de produção barata, quer pela simplicidade mecânica e de formas, quer pela redução de materiais.

Em 1946, quase dez anos antes, tinham já surgido outros veículos históricos, a *Vespa* desenhada por Corradino d'Ascanio para a Piaggio, e a *Lambretta*, em



Fig. 40 Zig-zag, Gerrit Thomas Ritveld, 1934



Fig. 41 Anglepoise, George Cawardine, 1932



Fig. 42 B.K.F. Hardoy chair, Grupo Austral, 1938



Fig. 43 Folding, Gerrit Thomas Ritveld, 1942



Fig. 44 Fiat 500, Dante Giacosa, 1936

1947, desenhada por Cesare Palavicino. Todos estes veículos tinham em conta a necessidade de encontrar respostas às exigências de mobilidade da vida moderna e de reconstrução da vida italiana, e eram coerentes com as limitações económicas e mesmo a com a afirmação democrática de um modelo barato, acessível a todos. A *Vespa* foi importante pelo aspecto económico, quer para a indústria, quer para a mobilidade dos italianos no seu esforço de recuperação, mas também como demonstração de competência na coordenação da filosofia projectual com o conhecimento tecnológico.

A *Vespa* ainda hoje é fabricada, curiosamente com alguns modelos a recuperarem o desenho do modelo original, numa atmosfera revivalista. A exportação destes modelos foi um dos veículos para a recuperação económica italiana, graças ao baixo custo da mão-de-obra provocado pela crise pós-guerra, mas também graças aos fortes apoios do *Plano Marshall* à produção industrial massificada, o que foi igualmente facilitado pela pouca união dos sindicatos. O nome deve-se ao barulho do motor, e é apresentada como sendo “tão subtil e aerodinâmica como uma vespa”.⁴⁶

Fácil de fabricar e conduzir, com rodas de pequeno diâmetro resultantes da recuperação dos excedentes da aviação militar, e da experiência da *Piaggio* na aeronáutica, tem ainda a particularidade moderna de permitir uma condução sentada para ambos os sexos, permitindo às mulheres usarem saias e conduzir sem constrangimentos. Para Daciano da Costa, é o objecto do século, pela sua absoluta diferença em relação a tudo o que existia, definindo um “novo modo de conviver em andamento”.⁴⁷

Mesmo em tempo de recuperação e racionamento de meios, no outro extremo desenhavam-se carros de alta performance, de linhas *streamline*, como o modelo de Pininfarina *Cisitalia coupé* de 1946 ou o *Alfa Spider* dos anos 50.

Um dos percursores da reconstrução italiana foi Carlo Mollino. A sua actividade como arquitecto é anterior à guerra, recorrendo essencialmente à utilização de técnicas e materiais fáceis de obter. Formalmente o *biomorfismo* caracteriza o seu trabalho, no qual sofre influências da *Arte Nova* e de Antoni Gaudí, o que

aliás fica patente na cadeira *Gaudi* de 1949, de formas curvas e fluidas. O seu trabalho de produção massiva em design surge apenas nos anos 50 e 60, tendo tido enorme influência em muitas das criações dos seus compatriotas.

Com o investimento na indústria em alta e os baixos preços de produção, as condições eram as ideais para o surgimento de novos designs e, por consequência, de novos designers. Marcello Nizzolli, que desenhou para a *Olivetti* a máquina de escrever *Lexikon 80*, Gio Ponti ou Marco Zanuso, Achille e Pier Giacomo Castiglioni são apenas alguns nomes, embora não todos exactamente contemporâneos.

Nizzolli caracteriza-se pelo cruzamento da sua formação artística com as necessidades industriais, com uma forte vertente racionalista condicionada pela mecânica. Uma das suas obras é a máquina de escrever *Lettera 22*, que conjugava a maquinaria necessária com um novo revestimento plástico. O design dos irmãos Castiglioni era, pela sua simplicidade de soluções, talhado para esta época, quer pela redução dos processos de produção e dos conceitos implicados, quer pela redução e escolha de material, pois além dos seus produtos serem construídos a partir de formas extremamente lineares ou de combinações geométricas simples, utilizavam, sem perda de flexibilidade e abstracção na forma, materiais acessíveis e baratos como polímeros e metais leves. O banco *Mezzadro* (Fig. 45), desenhado em 1957 para a Exposição na cidade de Como *Forma e cor na casa de hoje*, foi produzido pela *Zanotta* apenas a partir de 1970. Consegue ser uma forma inédita e viva dentro da modernidade, o que era uma típica procura dos irmãos Castiglioni. Em plena era de rejuvenescimento da economia italiana, não estavam satisfeitos apenas com a resposta às necessidades primárias. Num ambiente dominado pelo funcionalismo e recuperação económica, começa-se a sair um pouco da atmosfera do constrangimento.

A simplicidade dos elementos não evita a montagem algo dadaísta, de intenção irónica.

O banco era composto de objectos “prontos”, aludindo a Marcel Duchamp,



Fig. 45 Mezzadro, Pier Giacomo e Achille Castiglioni, 1954-7

princípios de re-utilização mais tarde recuperados pela *Droog*. As suas peças principais são um banco e uma barra de aço dobrada da suspensão de tractor, e um estabilizador em madeira equivalente à peça de uma escada. Cada peça cumpre um papel funcional, mas o todo é mais do que isso: é uma declaração. O fascínio reside na observação do facto que, tendo reduzido cada elemento ao essencial, ao mínimo, conseguiram obter uma expressão formal como pretendiam. De muitos elementos funcionais fazem um todo formal. Entrou em produção apenas em 1970, época mais propícia a este tipo de declarações. Nele sente-se também uma inspiração no assento *Stool with tractor* (Fig. 46) de Jean Prouvé, sendo um bom exemplo de como Achille Castiglioni não gosta de trabalhar com demasiados constrangimentos.

Apesar das ironias, nunca deixou de trabalhar com a acessibilidade do design. Achille Castiglioni declara que “a importância não está tanto em quem realizou um determinado objecto (...) O essencial é que possa ser um objecto de uso comum, acessível a todos”.⁴⁸ É de certa forma a apologia de algum anonimato do design, e do seu papel social, mas promovendo ao mesmo tempo a “curiosidade, o divertimento e o afecto”.⁴⁹

Segundo Alberto Alessi⁵⁰ são precisamente a curiosidade e ironia as características mais marcantes do trabalho de Achille Castiglioni.

Um outro racionalista italiano do pós-guerra é Marco Zanuso. A sua colaboração com o alemão Richard Sapper, radicado em Milão, é determinante na análise material e investigação tecnológica, questões que em Itália, nesta fase ainda eram pouco usuais.

A sua cadeira *Lambda* (Fig. 47), nome dado em 1922 também ao inovador *Lancia*, é demonstrativo da sua forma de trabalhar. Trata-se de uma cadeira de cozinha *low-cost*, de design estudado entre 1959 e 1964, e produção iniciada em 1964. É composta por várias folhas de metal finas e por pernas em forma de U que permitem dar maior resistência ao apoio sem utilização de material maciço, e que podiam ser soldadas em qualquer pequena oficina, o que era importante para resolver os problemas de transporte, pois não eram



Fig. 46 Stool with tractor, Jean Prouvé, 1953



Fig. 47 Lambda, Marco Zanuso, 1964

encaixáveis.

No seu design a forma segue sempre a função. O rádio *TS 502* (Fig. 48), desenhado para a *Brionvega* por Marco Zanuso e Richard Sapper é um modelo exemplar do seu trabalho. Trata-se de uma pequena caixa, simples, e que pretende provocar surpresa ao abrir.

A *Brionvega* contribuiu para a demonstração de que a tecnologia não tinha de ser empacotada de forma monótona, ajudando a construir uma linha italiana de racionalismo com espaço para o divertimento, ou pelo menos algum alívio à austeridade. Zanuso e Sapper aproveitaram esta vertente para desenvolver alguns trabalhos nessa linha. Para a *Brionvega* trabalharam ainda Achille Castiglioni, ou muito mais recentemente, Mario Bellini.

Zanuso foi ainda editor da *Domus*, e destacava-se precisamente pela sua abordagem racional, diferente da maioria dos designers seus conterrâneos. O alemão Richard Sapper, bastante próximo de Marco Zanuso, é outra das referências do racionalismo italiano, visto que foi em Itália que desenvolveu toda a sua carreira de designer. A sua formação em engenharia e experiência profissional na *Mercedes*, acabaram por ser determinantes na definição de algumas linhas fundamentais reconhecíveis no seu design. Dos inúmeros produtos de grande visibilidade, o candeeiro *Tizio* (Fig. 49) de 1971, demonstra claramente a importância dos seus conhecimentos em cálculos matemáticos e físicos. Um dos aspectos fundamentais é o equilíbrio e a elegância da estrutura, o que exige um sólido conhecimento das possibilidades e dos limites dos materiais. Sapper pretendia um candeeiro que o servisse, tendo desenvolvido este modelo de braços longos e base exígua, deslocável sem dificuldade. Outra das suas características é ser ajustável em qualquer posição, o que se deve à boa estruturação de contrapesos, que são também formalmente a sua característica mais forte.

Todas as partes têm uma razão funcional de existir. O transformador na base destina-se a reduzir voltagem, e o seu peso a estabilizar a peça. A estrutura serve para mudar a posição da luz e também para transportar a corrente. Usa uma lâmpada de halogéneo, com duas intensidades de luz. Formalmente é coerente



Fig. 48 TS 502, Marco Zanuso, Richard Sapper, 1964



Fig. 49 Tizio, Richard Sapper, 1971

com todo o conceito, negro e minimalista, de aspecto *high-tech*. Sobre o *Tizio*, diz Sapper ter outros produtos muito melhores, mas que não vendem. Outro dos seus *best-sellers*, mais tardio, é a cafeteira 9090 (Fig. 50) de 1979, projectada para utilização com apenas uma mão. É o primeiro projecto para a *Alessi* destinado à cozinha, e foi vencedora do *Compasso D'Oro*. Posteriormente projecta também para a *Alessi* a *Kettle* em 1982, com um apito, e já em 1997 a máquina de café espresso *Coban* (Fig. 51).

Outro contributo importante foi o de Gio Ponti, designer reconhecido, fundador e editor da revista *Domus*. Defendia as questões de autoria no design, e embora não seja talvez o mais reconhecido hoje pelo seu produto, é talvez o mais activo designer desta fase no que se refere à interpretação do papel social do design. A predominância do racionalismo no design italiano era contrariada pela discussão do papel da produção artesanal e gosto de requinte e luxo, tradicional na sociedade e cultura italianas.

As *Giant Espresso machines* de 1948/9, de linhas *streamline*, requeriam produção por métodos artesanais de apoio à produção industrial.

A sua obra mais conhecida, a cadeira *Superleggera* (Fig. 52) é demonstração dessa mesma posição. Trata-se de um modelo de cruzamento de tecnologia e tradição artesanal italiana.

Projectada de 1951-57 e produzida pela *Cassina* desde 1957, procura reviver a tradição das cadeiras de *Chiavari*. Gio Ponti procura a recuperação da espontaneidade, a verdade e simplicidade perdidas no entusiasmo racionalista da época. Procura o regresso, à simplicidade da cadeira forte, leve, modesta, e acima de tudo normal, sem pretensões.

Estável, de formas clássicas, e leve, como sugerido pelo nome, pois *Superleggera* significa superleve. Trata-se da redução material e formal da *Chiavari* ao mínimo necessário, num processo também de síntese.

Esta é uma das peças seleccionadas por Jasper Morrison e Naoto Fukasawa para a exposição *Super Normal*. Trata-se de um dos exemplos mais claros das suas teses, sendo um novo nascido do velho, da síntese de um objecto que está ligado à memória colectiva italiana, subtilmente alterado, mantendo a simplicidade,



Fig. 50 9090, Richard Sapper, 1979



Fig. 51 Coban, Richard Sapper, 1997



Fig. 52 Superleggera, Gio Ponti, 1951-7

procurando a melhoria também pela redução, criando um novo normal. Aliás, o racionalismo italiano é, pela fidelidade a todos estes conceitos, um dos movimentos repetidamente referido por Jasper Morrison. Uma das forças que ainda é hoje reconhecida ao design italiano, apesar da menos clara associação de características nacionais ao design, é o carácter individual, de elegância e de autoria de cada produto associado à produção industrial.

Escandinávia, racionalidade e autoria

A preocupação com uma interpretação mais individual dos princípios e necessidades do modernismo é particularmente evidente no design escandinavo. Ao contrário de Itália, anteriormente mais ligada à produção artesanal nunca completamente abandonada, é uma sociedade comprometida com a preocupação da produção *low-cost* desde Alvar Aalto, portanto desde antes da guerra.

Se a escandinávia era, já antes da guerra, um forte exemplo de racionalismo, a evidência da necessidade de contenção, embora o seu envolvimento na guerra não tenha sido tão directo, veio acentuar as preocupações e marcas de responsabilidade social do seu design. A utilização responsável dos materiais, a escolha racional e comprometida dos processos de produção visavam a criação de uma sociedade mais equilibrada. A redução é outro dos meios evidentes. Existe preocupação estética, mas não a qualquer preço. Humanização do objecto, design para as pessoas, design com preocupação social.

A Escandinávia, não esquecendo as questões de produção, centrou-se nas escolhas de materiais, sendo fiéis à sua tradição, mas modernizando a sua exploração em vidro e fibra de vidro, cerâmica e metais, além da inevitável madeira, sempre na base do design racional e orgânico do norte da Europa. A cerâmica estava muito associada à tradição material, sendo agora em toda a Europa um dos materiais menos escolhidos, mas não na Escandinávia. Kaj Franck desenhara em 1935 o serviço *Kilta*, em terracota. Tapio Wirkkala usa o mesmo material em 1956, agora adaptado à nova simplicidade de linhas e a um maior

rigor de racionalismo industrial. O processo de análise é completo, tudo é analisado, do transporte económico, ao sistema de encaixe, ao fabrico a baixo custo.

Já antes da guerra as preocupações com os materiais tinham sido exploradas por Alvar Aalto, centradas também no conforto e adaptação ao objectivo do produto e ao corpo, tradição que por sua influência e por questões culturais acabaram por ser comuns a muitos outros autores europeus da época. Aalto continuava ainda o seu trabalho, continuando a desenvolvê-lo na direcção que já tinha explorado antes da guerra, continuando a insistir nas escolhas de materiais, nas formas mais naturais, eficiência, beleza e não desperdício, agora adaptados não tanto ao racionamento com origem na guerra, mas às exigências e preocupações de uma vida moderna que não perdesse de vista o essencial das necessidades humanas.

A preocupação com a criação de projectos e produtos comprometidos com o processo industrial era generalizada, fosse maior ou menor a adopção das novas técnicas e materiais. Mesmo quando eram utilizados os materiais mais tradicionais, os produtos eram pensados para um processo de produção industrial. Era o caso do designer dinamarquês Poul Kjærholm, que embora tenha continuado a usar materiais agora não tão explorados como a pele, a cana e verga, utilizava-os em combinação com materiais emergentes, e projectava-os com uma malha que permitia a produção massiva e não puramente artesanal, dando-lhes um espírito moderno, afastando-os da interpretação e preconceito existentes relativamente a esses materiais.

Kjærholm é estruturalmente uma referência da redução, recorrendo à mínima estrutura possível, a uma grande síntese, muito apreciada nomeadamente por Jasper Morrison, o que é visível na sua cadeira *Low Pad*.

Na boa tradição nórdica, toda a fase de projecto e de produção do seu trabalho têm em conta a necessidade de equilíbrio social, racionalizando todo o processo, até ao preço de venda.

Numa abordagem mais moderna em todos os aspectos, são inúmeros os casos de design com identidade de autor, o que constitui também um timbre do

design escandinavo.

No âmbito do design dinamarquês dos anos 50 e 60, e um pouco no seguimento da obra de Poul Kjærholm, Arne Jacobsen representa muitas das características do design nórdico ou mesmo as diferentes direcções dos seus contemporâneos, pois cruza bastantes das tendências em voga, desde a utilização simultânea de materiais novos e tradicionais, a técnicas de combinação de materiais, associados a um design altamente ergonómico e com forte identidade de autor. Esses traços de autoria marcada são possíveis graças ao potencial dos novos materiais, como as fibras, que permitem uma exploração muito mais versátil, o que era mais difícil, pelo menos em produção industrial, com os materiais tradicionais e processos mais simples de maquinagem. A *Egg chair* de 1957, estruturada em fibra de vidro, enchida com borracha, revestida a pele e com a base em aço, é desenhada com formas que ainda hoje são facilmente identificadas com o autor. Provavelmente ainda mais claramente relacionada é a *Ant Chair* (Fig. 53), a cadeira *Formiga*, desenhada anteriormente, em 1952.

A *Ant Chair*, de pernas finas em aço repetidas vezes sem conta dada a sua leveza, é reveladora da propensão de Jacobsen para a síntese. A estrutura do modelo mais famoso, o 3107, mais simples, deriva do 3100 mais recortado, de três pernas em tubo metálico de secção mínima, reduzindo radicalmente ao material calculado para o exacto esforço a que em princípio está sujeita. As pernas e o assento alargam-se elasticamente, adaptando-se à forma humana. O assento é produzido em laminado de madeira, para permitir resistência suficiente e elasticidade a longo prazo.

O seu corpo curvo diminui a largura da passagem do assento para o encosto de apenas uma peça, e reforça-a, conferindo-lhe maior estabilidade e flexibilidade. Constituída por poucas partes, é mais um modelo de produção barata. Foram vendidos milhões de exemplares em diversas formas e cores, transformando esta cadeira num modelo importantíssimo para a visibilidade da modernização do design escandinavo.

Poul Henningsen foi também fundamental no panorama escandinavo,



Fig. 53 Ant, Arne Jacobsen, 1952

dedicando-se à iluminação artificial.

Recorrendo a vidro e chapa metálica, materiais pouco nobres à luz da época, confere às suas criações uma sofisticação e elegância moderna e inesperada. As formas são, regra geral, geométricas e simples, porém combinadas de formas por vezes altamente complexas.

Os seus modelos mais famosos são o *PH Artichoke* e o *PH-5* (Fig. 54) de 1958. No *PH Artichoke* procura maximizar o aproveitamento da luz e redução do brilho.

O *PH-5*, do mesmo ano, é pela sua extrema simplicidade, um dos seus trabalhos mais populares.

A quantidade e variedade de materiais era cada vez maior. Vidro, madeira em aglomerado ou contraplacado, fibras de vidro, cerâmica, tudo era potencialmente utilizável, desde que viável em termos de produção. Hans Wegner, Finn Juhl, Tapio Wirkkala, Henning Koppel, Kaj Franck, Gertrude Vasegaard, são apenas alguns dos nomes mais visíveis de uma enorme quantidade de designers de altíssima qualidade, que se afirmavam na escandinávia e no mundo, seguindo as novas tendências, os novos materiais, e especialmente sem perder essa noção de ligação à natureza e de sustentabilidade ou mesmo racionamento e aproveitamento racional dos materiais e dos processos produtivos, produzindo qualidade, mais quantidade e mais barato.

Seguindo esta tendência escandinava de procura de um equilíbrio pelas formas orgânicas, a *SAAB Svenska Aeroplan Aktiebolaget Company*, indústria automóvel sueca com inspiração *streamline*, tendência claramente vocacionada para questões de aerodinâmica e estética, lança em 1950 o modelo 92, desenhado por Sixton Sassen, modelo que estaria na base dos modelos produzidos por cerca de mais 30 anos.

Alemanha, o culto da eficiência

O país mais afectado pela guerra foi a Alemanha, o seu principal derrotado. Mas



Fig. 54 PH-5, Poul Henningsen, 1958

também foi a Alemanha Ocidental o país mais apoiado pelo *Plano Marshall*. A Alemanha tinha perante si um grande desafio de reconstrução do país e de toda a sua economia, sendo esta a época em que as características nacionais foram levadas ao extremo, em coordenação com novas tecnologias e formas de organização. O rigor e capacidade de sacrifício germânicos foram aplicados à investigação sistemática de novas tecnologias e de eficiência na escolha e utilização dos materiais. A racionalidade foi a estratégia, a investigação o meio, sobrepondo a eficiência e performance à afirmação de autoria do produto ou do designer, de forma a, tal como a Itália, investindo no consumo interno e aumentando a exportação, promover a sua recuperação.

A concentração na eficiência e menor ênfase da humanidade e individualidade do produto não entravam em choque com a noção de afirmação de marca, que seria importante para a confirmação da eficiência da economia e da tecnologia alemãs. Era importante, embora a mensagem fosse mais a eficácia do que a elegância e originalidade do produto, que a marca afirmasse um género, de forma a ser um garante de afirmação perene e não apenas no curto prazo. Tratou-se da afirmação dos produtos, da marca e do país através da sua capacidade e competência. Logo após a guerra, foi recuperada sem complexos políticos a produção do Volkswagen desenhado em 1937 de encontro aos objectivos políticos nacional-socialistas, um modelo de mecânica simples e construção económica, mas produzido de acordo com os mais avançados sistemas de montagem. Era seguida a mesma direcção que tinha já sido seguida também em outros países fustigados pela guerra. Paralelamente, como em Itália, avançava também a produção de modelos de gama alta, com design *streamline*, de mais alta performance e mais cara produção, o que é também comum em qualquer situação de crise. Cada um no seu mercado, nacional ou internacional, de baixo custo ou de luxo, mas todas de acordo com o rigor e competência alemã. Avançavam a VW, a BMW, a Daimler-Benz e a Porsche.

Assim como em Itália a Cassina e a Kartell, a Piaggio e a Fiat são marcas exemplificativas da evolução e das escolhas estratégicas, a Braun é talvez o

caso mais demonstrativo do caminho alemão. Pela coerência em relação aos princípios gerais estratégicos da Alemanha, pela orientação dos designers que com a *Braun* colaboraram, torna-se numa das empresas mais significativas para ilustrar a recuperação germânica. Fundada em Frankfurt em 1921 por Max Braun e reconstruída após a guerra, baseou-se nos designers com escola na *Bauhaus* ou escolas derivadas, como a *Hoschule fur Gestaltung* de Ulm. Fritz Eichler e Max Bill defendiam as implicações e responsabilidades sociais do design e produção, que consideravam dever afirmar por via da simplicidade, essência prática do produto, defesa da eficiência de produção e facilidade no uso diário. Estes princípios já vinham de antes da guerra, particularmente desde a *Bauhaus*, mas com a necessidade de recuperação económica do pós-guerra ganharam outra força e relevância, assim como os princípios do *good design*. Alguns modelos desta fase afirmaram-se de tal forma que contribuíram para a definição de um novo conceito de normal, como o relógio de parede de Max Bill, desenhado para a *Junghans* em 1956 e exposto em Super Normal. Em 1954 a *Braun* recorre a Wilhelm Wagenfeld e à escola de Ulm, encomendando o design dos seus rádios e gira-discos. Dessa colaboração surge o contacto com Dieter Rams, talvez o mais marcante designer para a *Braun* e, eventualmente, para a Alemanha nesta época. Dieter Rams é consultor na *Hoschule fur Gestaltung* e, sendo adepto dos mesmos princípios gerais de precisão e simplicidade funcional, investe na miniaturização dos modelos, o que viria a ser fundamental para a afirmação do design alemão. O racionalismo é das principais características do seu design, sendo por vezes levado ao extremo, sendo praticado de uma forma austera, bem visível nos seus *dez mandamentos*.⁵¹ Alguns destes conceitos tocam de muito perto os princípios defendidos pelo Super Normal: a utilidade, a preocupação de não ser invasivo, o design-*undesigned* e a durabilidade. No entanto fazem-no de uma forma aparentemente mais austera e menos livre que actualmente o design Super Normal. O design de Dieter Rams e da *Braun* é muitas vezes referido como sendo frio, pouco emocional, mas é curiosamente de grande sensibilidade para o detalhe, para a sensualidade. Embora baseado em formas geométricas,

austeras e racionais, é extremamente comprometido com o conforto proporcionado por boleados suaves, botões redondos e sons de *feed-back* subtis. Sendo a austeridade a linha geral, a sensibilidade ao detalhe marca a diferença.

Mais do que racional, é assumidamente funcionalista. Em resposta a Jasper Morrison que o questiona sobre se não deixa o funcionalismo sobrepor-se excessivamente à forma, Rams⁵² afirma a procura de afirmação dos produtos pela melhoria do seu funcionamento, se possível sem exigir recurso às instruções. Jasper Morrison afirma que Rams levou o funcionalismo a um ponto nunca atingido, dizendo parecer dar mais importância à funcionalidade do que às formas. Rams concorda,⁵³ apenas não o vê como um problema.

Em 1955 a *Braun* lança o seu modelo *SK1*, rádio em plástico e metal perfurado e percebe a importância que pode ter o design no seu futuro. Do seu desenvolvimento surge em 1956 o *Phonosuper SK4* (Fig. 55), de Dieter Rams e Hans Gugelot, o inventor do carrocel de diapositivos, e em 1958 o *Phonosuper SK5*.

Todos estes modelos são fiéis aos princípios da *Hoschule fur Gestaltung*, de eficiência em detrimento da decoração. As formas resultantes são as características formas austeras e funcionais da *Braun*.

O modelo *SK4*, de desenho geométrico, saídas totalmente racionais à frente é de grande simplicidade, ausência de adornos, o que se refletia inclusivamente na cor, branca, tendo sido tirados todos os elementos supérfluos. Rapidamente lhe foi dada a alcunha de “*Snow White’s coffin*”,⁵⁴ sendo descrito pela *Times magazine* como fazendo os concorrentes parecerem os sete anões. A tampa em plexiglas foi uma inovação que acabou por se perpetuar na indústria da alta-fidelidade.

Bom exemplo da influência além fronteiras das linhas *Braun* é o *Boegram 4000*, de Jakob Jensen para a dinamarquesa *Bang and Olufsen* em 1972, outro modelo que segue os mesmos princípios.

Em 1962 entra em produção um dos modelos mais emblemáticos da sua

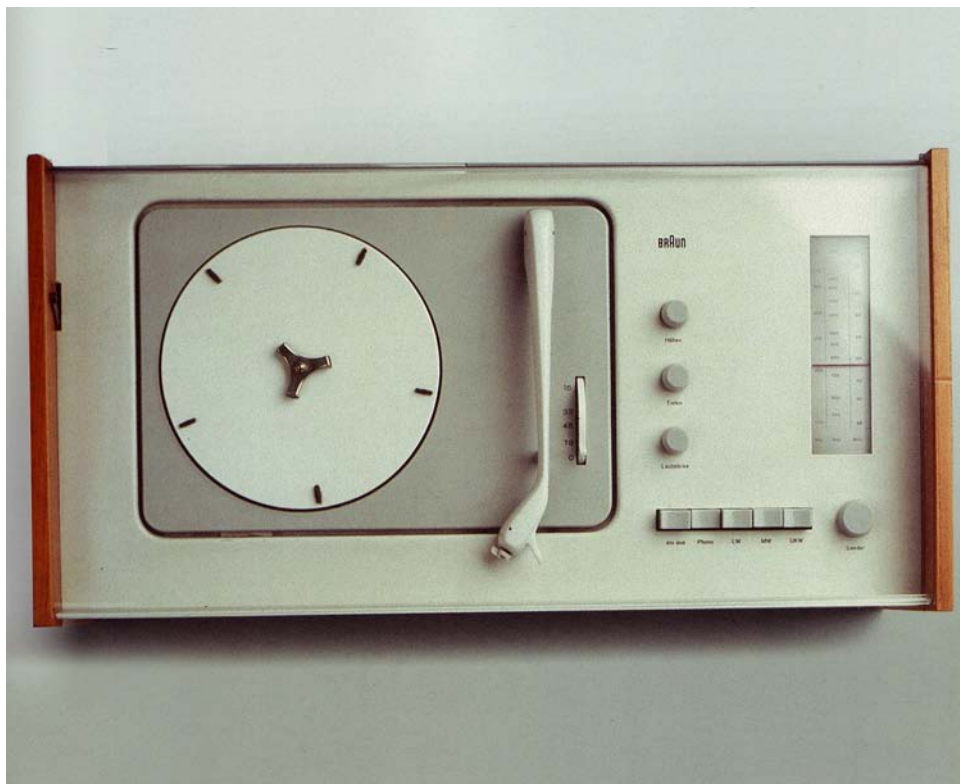


Fig. 55 Phonosuper SK4, Hans Gugelot, Dieter Rams, 1956

miniaturização e na definição das suas linhas, a máquina de barbear *Sixtant SM 31* (Fig. 56), cujo princípio de funcionamento se mantém até hoje. Curiosamente, também por questões estéticas, a linha de design da empresa caracterizou-se por uma certa aproximação a linguagens minimalistas e abstractas, de redução bastante radical da decoração muito antes da afirmação do *minimalismo*. Se por um lado era útil em termos de poupança, a principal razão era funcionalista e não meramente económica. Curiosamente, este posicionamento é na época mais vocacionado para um público culturalmente mais exigente, e não tão adequado ao consumo massificado. Desta forma, o processo de redução com objectivos de poupança acabou, de uma forma um pouco contraditória, embora não completamente inocente, por declarar esses produtos como sendo algo elitistas. Porém, a sua sofisticação acabou por ser determinante para a educação e depuração do gosto, e por entrar num mercado mais abrangente. Os princípios gerais da *Braun* mantiveram-se inalterados por muitos anos, a resistência dos seus produtos, as mesmas paletas de cores, eficiência transmitida por um design simples de superfícies polidas e curvas longas ou geométricas e de boleados curtos nas extremidades, transmitindo uma imagem de concentração no objectivo do produto mais do que na estética. Manteve também a sua produção, modernizando-a, na escolha do mesmo tipo de materiais, os plásticos e os metais leves, soluções resistentes e baratas.

As linhas da *Braun*, nomeadamente dos anos 50 e 60, são tal maneira marcantes e actuais, que ainda hoje podemos encontrar inúmeras semelhanças em muitos designs actuais de grande qualidade. A Impressora *Picturemate* de Sam Hecht, Kim Colin e Ippei Matsumoto, desenhada em 2006 para a *Epson*, tem inúmeras semelhanças com o modelo *HUV* de 1964, Projectado por Dieter Rams, Reinhold Weiss e Dietrich Lubs. Compacta, de pega, de forma simples, arestas boleadas e cor clara, demonstram a longevidade da simplicidade, mas também a importância da subtilidade.

A estrutura e forma de abertura do rádio *T100* de 1963, é em tudo semelhante às do *MacPro* de Johnathan Ive e da *Apple*.



Fig. 56 Sixtant SM 31, Hans Gugelot, Dieter Rams, 1962

O iPhone e o ET22 de 1977, o iMac G5 e o LE1 de 1960, mais que coincidências são demonstrações de actualidade e intemporalidade (ver Fig. 57).

Seguindo essa linha e princípios temos hoje algumas marcas fortemente investidoras em design e investigação, como a também alemã *Krups* ou a francesa *Rowenta*. Os princípios gerais de racionalidade na utilização dos materiais, eficiência, robustez, simplicidade, ainda hoje são característicos da produção das grandes empresas alemãs, seja de pequenos produtos como electrodomésticos, seja em indústria de assemblagem mais complexa e de maiores produtos, como a indústria automóvel. Evidentemente, simplicidade nem sempre significa poupança. Mais do que cada produto, afirmaram um conceito, uma forma de trabalhar, uma imagem de fiabilidade que teve origem nas dificuldades criadas pela guerra, mas também em princípios nacionais alemães anteriores à guerra e independentes de qualquer filosofia política.

Good design

Conceito de design baseado em princípios funcionalistas. Em 1952 Max Bill afirma que o design deve ser baseado em “Formas ligadas à qualidade e função do objecto, formas honestas, não invenções para aumentar vendas”.⁵⁵

O *good design* foi assumido por escolas e empresas, sendo as suas maiores referências a *Hochschule für Gestaltung* de Ulm, e a *Braun*, em oposição ao *Styling*. A sua origem está na pesquisa de objectivos específicos, ergonómicos, económicos, de eficiência, e acabou por transformar o design, especialmente na Alemanha, numa actividade intelectual e experimental de procura de maior funcionalismo, de uma busca objectiva de soluções para problemas, afastando-o de questões mais formais e decorativas, procurando alcançar soluções pragmáticas para as necessidades objectivas do público. Caracterizando-se também pela abordagem racionalista da técnica, teve particular aceitação no Reino Unido e Escandinávia, que tinham seguido caminhos de racionalidade. Com raízes no *International Style*, evitava soluções formais decorativas,



Fig. 57 Braun, Dieter Rams

recorrendo especialmente à redução e simplificação, motivo pelo qual é uma das referências mais relevantes em termos de design social, sob o ponto de vista de produção barata para consumo massivo. Embora como movimento ou tendência seja circunscrito no tempo, alguns dos seus conceitos, aliás semelhantes também aos fundamentais da *Bauhaus*, são muito actuais, sendo o termo *good design* muito usado, tanto pela positiva como depreciativamente, assumindo-se como uma grande referência em termos de discussão do papel social do design. A Alemanha, pelo tradicional racionalismo do seu design, é talvez a pátria do *good design*, tal como foi do funcionalismo. Max Bill, ex-estudante da *Bauhaus*, fundador da *Hochschule für Gestaltung* de Ulm, e Dieter Rams, tornam-se as suas maiores referências através do trabalho desenvolvido para a *Braun*. Como qualquer movimento que se torna muito assertivo, muito confiante nas vantagens das suas regras e cânones, e que tenta afirmar essas regras como o único caminho possível e não como uma entre várias vias, acaba por produzir reacções e antipatias. Os movimentos de reacção, menos racionais, mais intuitivos e decorativos, surgiram talvez um pouco fundados no entusiasmo pela novidade que se manifestou após o abrandamento da contenção e austeridade impostos pela guerra e pelo pós-guerra. O caminho racional é facilmente relacionável com as formas do construtivismo, mas o desejo de fantasia era maior, originando caminhos que ultrapassavam uma certa rigidez característica do *good design*. O moralismo, afirmado pela cultura dogmática de um caminho racional, e o paternalismo associado a essa moral, eram criticados por eventualmente serem veículos de intenções ocultas de uniformização e controle mental, de acordo com os standards racionais e económicos de desenvolvimento e conforto, suprimindo a vontade e a expressão individual permutando essas manifestações individualistas por conforto material para o colectivo. Esta perspectiva explica em parte alguma criação que não encaixa no racionalismo, e que acaba por dar o seu contributo para uma sociedade mais eclética, co-existindo vários caminhos, e muito território de ninguém entre si. O crescimento do consumo determinou o crescimento da indústria. O crescimento da indústria levou ao crescimento explosivo dos subúrbios das grandes cidades industriais. A necessidade de

mobilidade e independência potenciou o crescimento da indústria automóvel, sempre um dos grandes impulsionadores da investigação no design e da evolução do trabalho de assemblagem e da definição de novas formas. Deu-se o crescimento da produção de electrodomésticos para uma vida mais imediata, mais rápida, começando pelos maiores e estendendo-se aos mais pequenos. O consumo emergente deu origem ao surgimento de um maior leque de empresas, designers, soluções e alternativas, de caminhos suscitando um crescente ecletismo no design, não saindo muito dos conceitos do *good design*, ou em direcções diametralmente opostas.

Japão, investimento e portabilidade

Um exemplo com um percurso pós-guerra bastante semelhante ao caso alemão, foi o do Japão, outro dos derrotados da Segunda Guerra.

A reconstrução e redireccionamento da economia tornaram-se a prioridade. O caminho seguido passou pela clara e objectiva definição de uma estratégia, com a economia a não ser deixada em autogestão e auto-regulação, mas a ser determinada de uma forma altamente organizada e centralizada, orientada por directivas governamentais e administrativas. A política industrial era fortemente apoiada e subsidiada pelos ministérios, com enormes apoios do *MITI*,⁵⁶ sendo incentivada a participação em prémios como o *G-mark*⁵⁷ tendo contribuído para a organização da actividade e da profissão de forma a incentivar e investir na produção de qualidade pelo Japão. O incentivo ao investimento foi levado a sério, não com medidas vagas e direccionais, mas estabelecendo uma estratégia objectiva de defesa do design, em vez da cópia e pirataria que ainda hoje caracterizam algumas economias asiáticas. A noção da importância da importação de *know-how* é demonstrada pela tradução da biografia de Raymond Loewy, um exemplo em termos processuais. O passo seguinte consistiu na sua contratação para reformulação de uma marca de tabaco japonesa, para a observação prática do seu processo de trabalho, após o enorme sucesso obtido com a imagem corporativa da *Lucky Strike*.

Essa consciência da importância do conhecimento era evidente no Japão, e já antes da guerra tinha sido fundamental a visita do arquitecto Bruno Taut, que proporcionou conhecimento dos movimentos europeus, nomeadamente *Deutscher Werkbund* e *Bauhaus*.

No pós-guerra, a produção massiva mecanizada era o caminho definido, tal como na Alemanha ou na Itália, tendo em vista a exportação, e assim procurando atingir a qualidade e os standards de exigência europeus e americanos. As áreas em que se distinguiram e mais investiram foram a indústria automóvel e a electrónica, sendo particularmente importante o contributo nipónico na miniaturização e portabilidade electrónica, um pouco à imagem do que a *Braun* fazia na Alemanha. Neste campo foi particularmente importante Akio Morita, fundador de *Tokio Telecommunications Engineering Company*, mais tarde transformada na *Sony*. Tornou-se rapidamente numa das empresas mais importantes para a economia e desenvolvimento japonês, e também para a sua imagem de qualidade e rigor no mundo, que abriu um caminho de confiança internacional a muitas outras empresas.

Um dos investimentos foi a importação de *know-how*, como a tecnologia de transístores para produção de pequenos rádios que compraram à americana *Western Bell* em 1953, aprendendo e adaptando os seus conceitos a novas criações, desenvolvendo-os, evitando simplesmente copiar e evoluir pela repetição da cópia. Em vez de comprarem repetidamente modelos a empresas estrangeiras, apenas precisaram de o fazer umas poucas vezes, apreendendo os seus conceitos sem os copiarem, importando, mais do que o produto e a sua tecnologia, o conhecimento a ele subjacente.

O Japão não se limitou a importar a tecnologia e conhecimento; de certa forma acabou por importar também algum do modo de vida americano. Chamou-se *americanism*⁵⁸ a esta alteração cultural. A importação dos produtos americanos na busca da *American way of life*⁵⁹ acabou por originar a admiração pelos seus conceitos e design, o que também foi importante para construir um *background* cultural que viria a ser fundamental para a formação da geração seguinte de designers. Mesmo após o final da ocupação em 1951, essa influência manteve-se,

contribuindo para uma mutação radical da cultura local.

O desenvolvimento da miniaturização foi bastante visível no domínio da fotografia. *Nikon* e *Canon* conseguem entrar no mercado das câmaras de pequenos formato, dominado até aí pela *Hasselblad* e *Leica*, conseguindo inicialmente a mesma qualidade e, a médio prazo, preços mais baixos. Mais tarde a miniaturização de qualidade atingiu níveis mais altos de originalidade quando a *Sony* lançou o primeiro rádio transístor em 1955, mas foi especialmente visível algumas décadas mais tarde quando em 1979 lançou o *Walkman*, mais do que um produto, um conceito inovador de individualidade e portabilidade.

A obsessão pela poupança e aproveitamento do espaço é fácil de entender se olharmos para a realidade urbana japonesa. A afirmação nipónica deve-se muito à reacção às dificuldades do pós-guerra e à cultura hierarquicamente marcada, e que, por ausência de grandes tensões sociais, facilita a concentração na produção e na mística do trabalho. Estas características, associadas a uma forte percepção da importância do design e da sua permanente evolução, bem como a características como a alta competência tecnológica rapidamente adquirida, foram aspectos fundamentais a partir de meados do século XX. A par destas características racionais facilmente comparáveis às da indústria alemã, uma aproximação à natureza, suas formas e materiais, faz lembrar o design de rosto mais humano dos escandinavos, mas também este sempre associado à evolução tecnológica.

Um rosto mais humano da identidade nacional é visível no banco *Butterfly* (Fig. 58) de Sori Yanagi. Desenhado em 1954 para a *Tendonikoko*, ganhou a Medalha de Ouro na *Trienal de Milão* em 1957, num salto importante para afirmação internacional do design Japonês. Conjuga as formas naturais e orgânicas com a mais moderna tecnologia de moldagem de madeira em contraplacado. O modernismo europeu é familiar a Yanagi, e essa influência é clara, pois uma das questões interessantes e inovadoras do projecto é, mais do que formal, cultural, visto que não existia no Japão mobiliário para sentar. O material escolhido é também relativamente novo para o Japão, embora em voga já desde as primeiras criações de design do casal Eames. Às características



Fig. 58 Butterfly, Sori Yanagi, 1954

modernistas junta alguma da tradição e formas nipónicas, dos portais *torii* e da expressão plástica tipográfica japonesa. Formalmente é inspirada em asas de borboleta, ou mesmo na cauda de uma baleia.

No mesmo ano que Yanagi ganha o prémio, Isamu Nogushi desenha vários modelos de mesas para o *Alcoa Forecast Program*. De base estrutural, produzidas em alumínio reforçado e pintado.

O seu primeiro objecto foi *Radio Nurse* de 1937, as primeiras mesas para *A. Conger Goodyear*, de base com formas livres e tampo de vidro, sendo a mais conhecida das versões produzida a partir de 1944. Com formas biomórficas de referências naturais, composta por duas peças semelhantes unidas por um pino, a sua produção é extremamente barata.

O seu modelo de maior sucesso foi o *IN 50*.

O design do Japão é internacional, mas próprio, confrontando-se por vezes com dificuldades de afirmação no ocidente. Porém, a grande idoneidade técnica, qualidade de construção e fiabilidade colocam as suas produções ao nível dos países de topo. Do pós-guerra até hoje é um processo evolutivo, de grande competência e passos seguros.

Automóvel

A indústria automóvel é, das indústrias pesadas com forte impacto económico e social, aquela que tem mais directos reflexos no dia-a-dia. Foi desde sempre um campo de experimentação e ensaio na relação entre design e tecnologia, sendo determinante na própria definição de caminhos do design. Tratando-se da maior indústria relacionada com as questões de mobilidade, acaba por estar intimamente ligada ao modernismo, ao aumento de velocidade da vida. Trata-se da indústria que mais sonhos da vida moderna recolhe e reflete. Segundo Filippo Tommaso Marinetti, a beleza da vida moderna está, em parte, na “beleza da velocidade”.⁶⁰

Dentro do seu mercado existem vários momentos, fases, eras, mas em cada uma delas existem também vários mercados. Desde o surgimento da linha de montagem do *Ford T*, passando pela era do *streamline*, por vezes pelo seu papel político, são desenvolvidos modelos para todos os gostos. Por um lado correntes como o *streamline* são incontornáveis na discussão ou análise do papel social ou ausência dele no design, neste caso por se refletir em meras alterações formais. Por outro as tendências da indústria automóvel são também determinadas por questões de poupança e redução, tendo tido, por exemplo, um papel fundamental na recuperação económica do pós-guerra. Além das questões económicas é também um campo de ensaio do design como disciplina total. Não existem muitas áreas com tantas implicações com o design, desde a integração da engenharia e design formal, do projecto, da montagem, ao próprio marketing e vendas, é uma área tão complexa e abrangente que, bem desenvolvida, pode atribuir uma enorme competência técnica aos países envolvidos. Se foi já referida a importância do *streamline* na indústria automóvel, se a indústria automóvel não pode ser dissociada de alguma ideia de luxo, dado o elevado preço de qualquer veículo, não deixa de ser verdade que existiram variadíssimas tentativas, umas bem e outras mal sucedidas, de racionalizar e reduzir o custo de produção com vista à recuperação económica ou de simples democratização do automóvel. Nessas tentativas podemos incluir desde o

alemão *VW*, aos modelos italianos *Fiat 500* e *600*, ao britânico *Mini*, ao italo-alemão *Isetta*, ao francês *2CV*.

Ford T

A industrialização, e particularmente o surgimento da linha de montagem fizeram parte do primeiro modelo de sucesso na redução radical de preço da indústria automóvel, o *Ford Model T*.

A redução do preço, de 1908 a 1927, foi de cerca de 75%. O *Ford T* determinou o termo *Fordismo*, o que demonstra bem como foi fundamental, não apenas para a indústria automóvel, mas para toda a indústria e design.

Ainda com a tipologia de uma carroça de cavalos, como todos os automóveis do início do século, mas com a força da técnica industrial, o *Ford T* representou a autonomia do objecto. A sua produção a partir de 1908 em Detroit, tornou-o no primeiro modelo de consumo massificado, o que foi possível devido à dimensão do mercado americano. O mesmo não foi possível no mercado europeu, devido à sua menor escala, resultante em parte da segmentação do mercado por países.

Lancia Lambda

Apenas em 1922, 14 anos depois do lançamento do *Ford T* dá-se em Itália um outro acontecimento determinante para a indústria automóvel, com o lançamento do *Lancia Lambda* por Vincenzo Lancia, de estrutura inovadora e de suspensão dianteira independente. Baseado na técnica da construção naval, foi absolutamente revolucionário e fundamental para todos os modelos que se seguiram. Pela primeira vez a estrutura era capaz de suportar as solicitações do movimento, tratando-se do primeiro modelo de estrutura e chassis projectados conforme os modelos actuais. Também em Itália, em 1934, era experimentado o *Fiat Zero*, desenhado por Giovan Battista Farina e já referido.

Volkswagen

O *VW* é talvez, desde que o carro deixou de ter a estrutura de uma carroça, o primeiro veículo construído com preocupações sociais que transcendem as simples questões da engenharia. É provavelmente o modelo de maior conotação política, devido ao relacionamento do seu aparecimento com a propaganda nacional-socialista e ao empurrão pessoal dado por Adolf Hitler ao projecto. Os primeiros desenhos, datados de 1928, e que são vulgarmente relacionados com o conceito base do *VW* e do *2CV*, são de Charles-Eduard Jeanneret, ou seja, Le Corbusier. No entanto, não previam alguns problemas técnicos de organização de espaço. O desenho de 1928 previa três cadeiras frontais em linha, espaço na traseira para a bagagem e eventual banco transversal. Projectava ainda a colocação do motor no espaço do habitáculo, o que significava uma grande modernização. Tratava-se de uma viatura com finalidades utilitárias. Estes conceitos são de tal forma semelhantes aos dos *Citroen 2CV* e do *VW* de Ferdinand Porsche, que é quase sempre feita uma leitura destes desenhos como uma forte influência na sua origem.

Em 1934, Ferdinand Porsche projecta uma berlina de quatro lugares, que a par do *2CV*, é um dos primeiros verdadeiros utilitários projectados. O *VW* é mais fiel ao projecto de Le Corbusier, com motor e tracção traseiros, bastante espaço útil, racionalidade dos componentes e matriz funcionalista. Os três primeiros protótipos foram construídos nas fábricas da *Daimler-Benz* e colocados a circular em 1936. A guerra começou apenas um mês após o lançamento, o que acabou por provocar que a sua produção ficasse comprometida, vindo a ser retomada apenas em 1945, numa Alemanha nova, mas com igual necessidade de impulsão económica e de um carro democrático e isento de conotações com o passado recente.

Como pretendido por Hitler, tornou-se numa viatura absolutamente popular e de preço acessível, afirmando-se depois da queda do Terceiro *Reich*.

Citröen 2CV

O 2CV teve um percurso em tudo semelhante ao do VW de Ferdinand Porsche, tendo a inspiração base nos mesmos desenhos do *Maximum* (Fig. 59) esquiçados por Le Corbusier para Gabriel Voisin. Ao mesmo tempo que em França são desenvolvidos outros modelos de carros em função da aerodinâmica, como é exemplo o *Peugeot 402*, no outro extremo, adaptado à prática de produção a uma *Citröen* pioneira na produção massiva em França desde 1919, é desenvolvido o 2CV (Fig. 60) com design do italiano Flaminio Bertone, com o simples objectivo de ser barato. Embora não se ignorem por completo as questões da aerodinâmica, o compromisso centra-se na intenção de uma produção mais democrática. De tracção frontal, performance inferior mas preço reduzido, recorre à suspensão independente conferindo-lhe uma razoável robustez. Trata-se de um modelo funcional dirigido ao consumidor rural, atingindo um alto grau de popularidade também no ambiente urbano. Projectado entre 1936 e 1937, a sua produção foi cancelada e apenas retomada depois da guerra, em 1948, muitas décadas depois do *Ford T*. A *Citröen* produziu muitos outros modelos históricos, como o *DS19* de 1954, mas nunca voltou a produzir nenhum tão comprometido democrática e socialmente. Chega a ser comparado ao *Lego* devido à sua montagem fácil. Mesmo numa avaria grande, a troca do motor pode ser efectuada em poucas horas. *VW*, 2CV e *Renault 4* mantiveram-se em produção mais tempo de que quaisquer outros modelos, o que se deve provavelmente ao seu absoluto funcionalismo.

Fiat 600 e 500

A versão italiana deste género de veículo surge sete anos mais tarde pelas mãos da *Fiat* e design de Dante Giacosa. Em 1955 é lançado o *Fiat 600* e, em 1957, o *Fiat 500*. O *Fiat 500* respeita modelos anteriores, mas novos aspectos como estrutura autoportante da carroceria, motor simples de 4 cilindros, e suspensão dianteira independente à semelhança do *Lancia Lambda* de 1922. Um dos

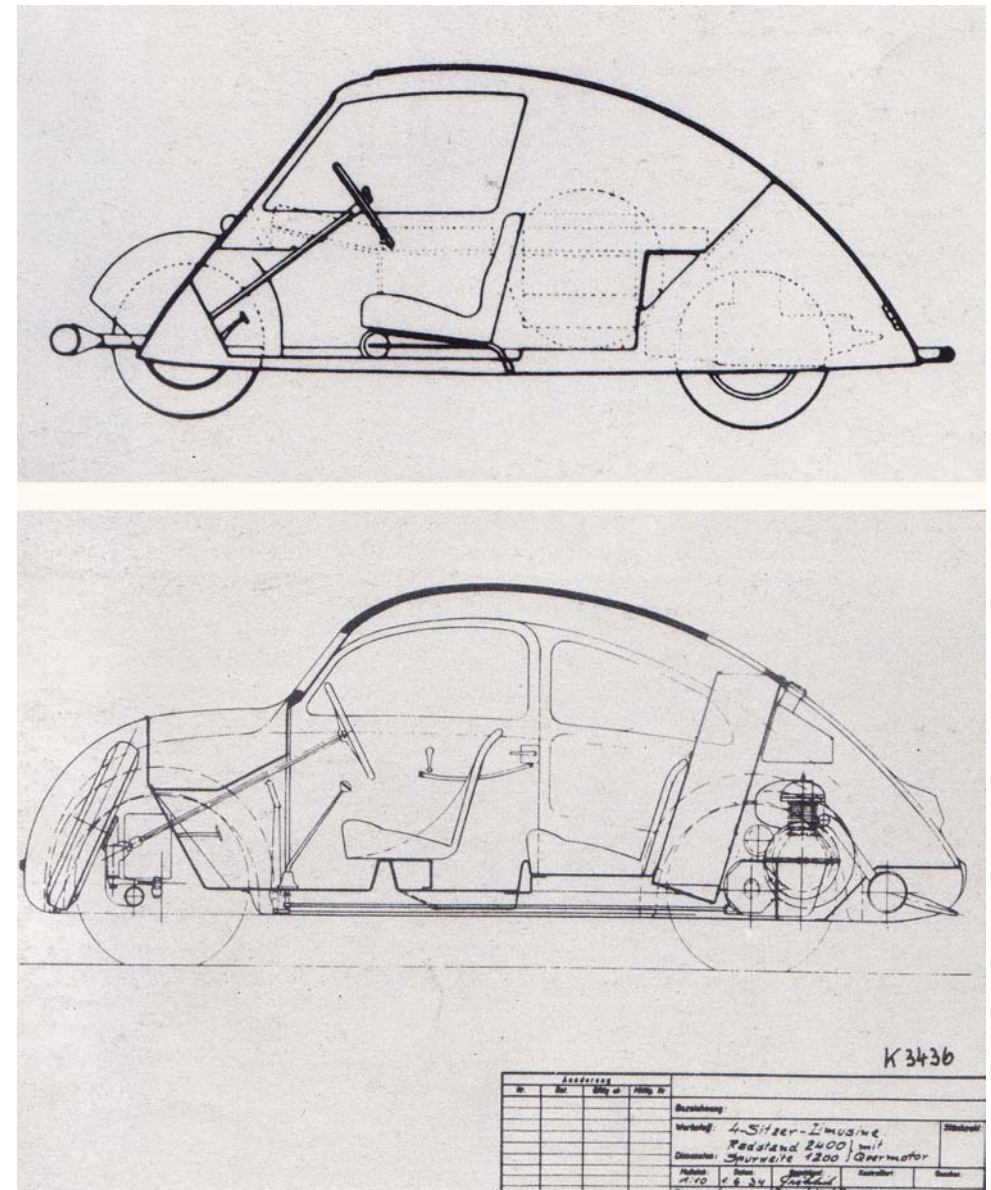


Fig. 59 Maximum, Le Corbusier, 1928



Fig. 60 2CV, Flaminio Bertone, 1937

factores de poupança foi a possibilidade de construção unitária possibilitada pelas curvas do chassis, o que em modelos maiores normalmente não era uma vantagem.

O primeiro modelo na base do *Fiat 500*, o *Fiat 500 Zero A*, tinha sido projectado em 1934, embora com significativas diferenças. Era um conceito nascido em plena era fascista de entusiasmo nacionalista, embora este modelo não tenha recolhido um apoio tão forte com o *VW* na Alemanha. Estes modelos da *Fiat* acabam por estar na base da discussão crescente na Itália racionalista sobre o papel e equilíbrio de duas linhas, a cultura do design e cultura de fábrica. Estes modelos, embora não só, estão bastante associados ao reconhecimento internacional do design automóvel italiano tendo em Giacosa, Pininfarina e Giorgetto Giugiaro as suas maiores referências.

Mini

A versão Britânica dos pequenos utilitários baratos foi o *BMC Mini ADO15*, projecto de Alec Issigonis lançado no mercado em 1959. O espírito não era completamente novo, mas as suas formas foram uma completa novidade. Utilitário e barato, media apenas 3,048 metros, sendo ainda mais pequeno que os seus concorrentes. O motor frontal em posição transversal, a tracção frontal e a suspensão independente permitiam uma construção mais barata que os modelos de tracção traseira. O *Mini* é o exemplo britânico da funcionalidade, da versatilidade de uso, assim como da racionalidade sem total sacrifício do conforto, respondendo assim a uma das regras não escritas da tradição na produção britânica.

Por razões económicas, mas também culturais, na América estes modelos não tinham grandes possibilidades de implantação, ficando o seu mercado aberto apenas modelos americanos. A América era mais adequada ao *streamline*, e modelos com as linhas de Raymond Loewy, como o *Studebaker* de 1950 eram mais apetecíveis. Também na Europa existia um mercado de topo, e os exemplos de carros de luxo não perderam o seu fulgor nem antes nem após a

guerra. Desde o *Mercedes-Benz* desportivo de 1936 ao *Cisitalia* pós-guerra de Pininfarina, continuou sempre a existir na Europa um mercado de automóveis de luxo em que a *performance* era o factor central e o conceito de velocidade era reforçado estilisticamente.

Outros modelos económicos produzidos na Europa, umas vezes com maior e outras com menor impacto, foram o *Iso Isetta* de 1953, design de Ermenegildo Petri, comprado em 1954 pela *BMW*, o *Renault 4L* de 1961, ou o *VW Brasília* de 1973, desenhado para o mercado brasileiro e produzido no Brasil com intenção de ser o *VW Golf* sul-americano.

A *Fiat* foi, das marcas referidas, aquela que durante mais tempo manteve a política de produção de carros baratos, com modelos como o *Fiat Panda* de Giugiaro e Aldo Mantovani lançado em 1980 e o *Uno* de Giugiaro em 1983 a serem dois dos últimos resistentes dirigidos a este tipo de mercado mais democrático.

A evolução tecnológica, a electrónica, a eficiência de consumo, o desejo de conforto acabaram por se sobrepor, reduzindo a relevância da redução e simplificação no mercado automóvel. Os novos cânones automóveis não foram adversos à redução do tamanho, mas foram adversos à manutenção do preço, que era uma das razões de ser do tamanho, transformando os pequenos automóveis em modelos mais chiques do que baratos, e a preço de luxo, sendo a ocupação desse mercado feita mais pela falta de qualidade do que pela simplicidade.

O grande mercado avançou mais para a lógica do monovolume, segundo Mario Bellini,⁶¹ módulo de habitáculo do género ovo *transportador*, sem turbulência. Em 1998 surge uma nova vaga de redesign dos *bestsellers* baratos dos anos 40 e 50, sendo redesenhados os modelos *VW*, o *Fiat 500* e o *Mini*, porém baseados em conceitos completamente diferentes e dirigidos a um público distinto. Iguamente jovem, mas sem constrangimentos económicos.

Design e consumo

O período que se seguiu ao *milagre económico*, após anos de melhoria económica continuada, foi das épocas de maior estabilidade económica do século XX. Quando o essencial está garantido, existe por vezes maior tentação de afastamento da racionalidade, e este período assistiu ao surgimento de abordagens mais supérfluas como o *Styling*. Porém, em geral, o mercado desenvolveu-se em boa medida dentro de linhas de racionalidade e simplicidade, sendo um período no qual o esforço do design aproveitou a estabilidade para se focar mais na evolução tecnológica e desenvolver as possibilidades daí resultantes. O facto de se tratar essencialmente duma época de consumo crescente e, por consequência, de maior procura de design, acabou por se revelar determinante para a sua democratização.

Até ao final da Segunda Guerra, por motivos económicos e materiais, o design tinha-se dirigido à classe trabalhadora, ao preço baixo e à melhoria económica. A subida geral do nível de vida, a ascensão social de muitos operários à classe média e a afirmação do capitalismo em resposta às economias planificadas, contribuíram para o surgimento de um design sofisticado, selecto, não comprometido socialmente. Surgiram objectos caros produzidos em menores quantidades, contrariando os conceitos de preço do design que se vinham afirmando desde décadas atrás. No pós-guerra afirmou-se algum paternalismo associado ao design, que começou a ser encarado pelos seus promotores como um nível de evolução mais elevado, para cuja estética e racionalismo moderno os consumidores teriam de ser educados. Por oposição, surgem aqui e ali vozes com uma perspectiva mais crítica relativamente ao crescimento do consumismo. À medida que a indústria deixava de ser vista como uma resposta aos problemas económicos e aumentava a sua expressão, particularmente ao longo dos anos 50, crescia a afirmação das marcas, da afirmação de imagem de enormes companhias multinacionais, surgidas do investimento na industrialização para exportação. Coordenadas com imagens industriais de linhas marcadas, crescia

a consciência de que o produto deveria ser facilmente reconhecível pelas suas linhas, afirmando-se a si própria, e afirmando a marca e a posição da mesma no mercado.

O desejo não se direcciona apenas ao produto, mas também à marca. A imagem de marca facilita o seu posicionamento num segmento específico, tal como a ostentação da sua posse coloca o consumidor no respectivo contexto sócio-económico.

Do produto para resolver questões e necessidades do dia-a-dia, para melhorar a vida, passou-se rapidamente ao produto objecto de desejo. Ao contrário dos primeiros anos do pós-guerra dominados por práticas socialmente responsáveis, observou-se uma evolução nas escolhas mais fúteis do consumidor. No consumo são introduzidos novos conceitos, como o de mudança, e a preocupação da durabilidade deixa de ser importante, sendo substituída pela ânsia de novidade. O consumo é mais impulsivo e imediato. A necessidade de novidade permanente, levou a indústria a a lançar constantemente novos produtos e a impor alterações aos já lançados, obrigou a mais investigação, mais design, e especialmente ao permanente investimento em novos processos de produção. Para contrariar as perdas, o investimento em design tornou-se em geral mais superficial, não tão integrado com o estudo das melhores soluções para cada produto, em termos de engenharia ou de ergonomia. A produção, o produto, e o design assumiam um rumo mais decorativo, em contraste com a investigação de materiais de menor custo, de investimento em aumento de eficiência, de *fit to purpose*, e de concentração de nações inteiras na recuperação das suas respectivas economias.

Esta tendência que emerge especialmente nos Estados Unidos em meados dos anos 50 foi baptizada de *Styling*, devido à sua predilecção pelo estilo, pela decoração, pela celebração da superfície.

Devido às fragilidades evidentes e à superficialidade reinante, em poucos anos generalizou-se a crítica ao mau gosto e disfuncionalidade do *Styling*.

Raymond Loewy considera a produção automóvel de “*jukeboxes on wheels*”.⁶² Mesmo Loewy, que no livro *Never leave well enough alone* tinha feito a defesa

da necessidade de demonstrar vantagens comerciais do design associado à produção, nunca o tinha feito na defesa da concentração desse esforço apenas em questões formais e decorativas, do comércio pelo comércio. De certa forma estas críticas vêm recuperar o espírito mais social do *good design*.

Em 1955, quando Max Bill se retira da direcção da *Hochschule fur Gestaltung*, foi sucedido pelo argentino Tomás Maldonado. Maldonado considerava ser mais importante discutir e estabelecer o papel do design na evolução social e na discussão da cultura de consumo. Rejeita o conformismo inerente ao capitalismo, e é particularmente crítico relativamente ao papel assumido pelo design na afirmação do consumismo. As suas críticas colocam estas considerações num território de discussão política, sendo levantadas questões relativamente à importância de problemas globais como a fome, a doença e a poluição, e o papel do design nesse contexto. Envolvido com as questões de design social numa abordagem mais radical, de design vocacionado para o terceiro mundo, é menos apologista do papel do design no desenvolvimento social integrado na economia de mercado. Defende o ensino de uma consciência social associada ao design. A direcção geral do design mais centrada no aumento de eficácia do processo, do projecto à produção, vocacionado para a redução de preço de produção e aumento do consumo como solução das situações nacionais é contraposta com esta nova corrente que questiona o próprio consumo.

Tecnologia e materiais

Após a crítica e perda de influência do *Styling* e da recuperação dos princípios do *good design* no início dos anos 60, os anos que se seguiram foram caracterizados, mais do que por qualquer filosofia associada ao design, pelo fascínio pela tecnologia.

Após a injeção do polietileno por E. Tupper em 1939, o alemão Karl Rehn faz com sucesso a polimerização do propileno em 1951. Foi Giulio Natta em 1954 que fez no *Politécnico de Milão* a sua redescoberta, dando-lhe a devida

importância e patenteando-o.

Em 1963 o inglês Robin Day lança a *Polyprop Stacking Chair*, sendo precursor na utilização do polipropileno, que veio em grande escala ser o substituto da fibra de vidro, pois embora com menores performances, tem resistência mecânica suficiente para utilização doméstica e significava uma descida acentuada dos preços do material e de produção. O desenvolvimento de processos de moldagem por injeção teve um enorme crescimento nos anos 60, permitindo a utilização do polipropileno e dos polímeros em geral. Permitiu ainda uma produção mais rápida, eficaz e barata que a termoplástica utilizada para a utilização das fibras, aumentando exponencialmente a velocidade de produção. Assumindo uma resistência mecânica mais reduzida, mas uma maior maleabilidade do material, foram desenhados alguns modelos completamente em plástico, como a *Side Chair 4867* (Fig. 61) de Cesare “Joe” Colombo, projectada em 1964-65, e produzida pela *Kartell* em resina ABS. Perseguiu o desejo antigo de ser constituída por apenas uma peça, mas por questões técnicas de produção, acabou por ser produzida apenas a partir de 1967, e com as pernas a acabarem por ter de ser produzidas separadamente. Nesse mesmo ano foi produzida pela *Herman Miller* a cadeira (Fig. 62) criada pelo dinamarquês Verner Panton em 1960, que ficou conhecida pelo seu nome. De formas orgânicas facilmente relacionáveis com algumas obras de arte, como as esculturas de Henry Moore, e de estrutura calculada de uma forma engenhosa, proporcionava pela sua forma uma boa resistência à solicitação e esforço.

A tecnologia de moldagem de plásticos utilizada era a da indústria aeronáutica. As primeiras versões foram testadas em espuma de poliuretano, mas por questões de inviabilidade tecnológica de produção em massa não foram bem sucedidas, dados os altos custos implicados em equipamento. Em 1963 Manfred Diebold e Panton desenvolvem o método de formação de protótipos em poliéster reforçado a fibra de vidro, o que permitiu a produção em larga escala. Panton é mais um exemplo, à imagem de Charles Eames, da importância do papel do designer na investigação tecnológica. Quando o modelo de Panton



Fig. 61 4867, Joe Colombo, 1965



Fig. 62 Panton, Verner Panton, 1960

entrou em produção, o material era já espuma de poliuretano. Formalmente os modelos evolutivos anteriores ao lançado em 1967 têm muitas semelhanças com a *Zig-Zag* de Ritveld, respondendo ao desafio em termos de resistência sem pernas de trás, ganhando curvas até ao modelo intencionalmente sensual, de influência pop e cor viva.

Ao contrário dos Eames, que pesquisavam a tecnologia para fins racionais, o seu objectivo na cadeira Panton é ser diferente de tudo o resto, algo nunca visto, trabalhando com base numa ideia formal suportada por uma nova tecnologia. Mesmo assim, a tecnologia estava ao serviço do fim, apenas que neste caso se tinha em vista uma finalidade formal e não funcional. O objectivo era também contrariar a tendência burguesa e consumista do pós-guerra, sendo curiosamente um dos actuais símbolos da mesma, mas também da *pop-art*. Estes dois casos são demonstrativos das boas características dos polímeros para situações de utilização sem recurso a estruturas metálicas ou de madeira, em solicitação de esforço mediano e a temperaturas não extremas, características perfeitamente suficientes para a maioria dos produtos de uso diário. Estas novas técnicas de produção e estes novos materiais vieram gerar a possibilidade da criação e projecção de um leque de novos designs, dada a enorme versatilidade e diversidade de formas que a injeção permitia, permitindo recuperar margem económica perdida e abandonada na fase *styling*. Daí, a sua importância.

Além dos muitos casos projectados de acordo com as novas possibilidades e novos materiais, em muitos outros foi feita a pura e simples substituição do material, sem qualquer alteração no design.

Um dos casos típicos foi a substituição em grande escala do aço pelo alumínio, mais barato, fácil de moldar e mais leve.

A indústria do alumínio teve um grande crescimento no esforço de guerra. No pós-guerra procurou manter os níveis de produção num mercado agora vocacionado para o consumo doméstico, conseguindo ser encarado como o material do futuro, higiénico e asséptico, nos racionais anos 50.

A substituição do aço por alumínio deu-se em casos como a *Tulip chair* de Eero Saarinen. A alteração do material da estrutura da parte inferior, permitia diminuir

significativamente custos e peso. O mesmo foi feito com o modelo *Barcelona* de Mies van Der Rohe. O alumínio surgiu também em novas criações como em cadeiras de aeroporto de Charles Eames. Neste caso em particular foi feita a utilização de alumínio nas estruturas e escolhido o nylon para utilização nos encostos, o que permitia o conforto desejado e melhorar as prestações do produto, pois sendo o nylon um tecido, embora sintético de origem polimérica, a sua elasticidade absorve parte do esforço, diminuindo a solitação colocada sobre a estrutura. Este princípio é exactamente o mesmo estudado nas séries do *Aluminium Group*.

Em todas as áreas do design industrial se observou um imenso impulso com o salto material, com as potencialidades dos polímeros, do alumínio, ou de aplicações combinadas mais complexas. Entre essas áreas onde os efeitos foram mais evidentes, está a área dos produtos de utilização doméstica ou individual. As possibilidades, do plástico em particular, reflectiram-se na subtileza das formas ou no leque de cores à disposição. Praticamente todos os materiais permitem a pintura da sua superfície com suficiente qualidade, mas alguns polímeros, como o polipropileno ou o mais resistente ABS, permitem a injeção de grânulos coloridos, não precisando do acabamento adicional. Para além dum acabamento perfeito, a melhoria estende-se à própria resistência do colorido. Qualquer peça de *Lego* com dezenas de anos mantém a sua cor inalterada e a sua superfície impecável.

A ausência de constrangimentos na criação de formas orgânicas, geométricas, abstractas, permitiu uma enorme liberdade criativa e funcional. Esta revolução material já tinha, de certa forma, acontecido na indústria do mobiliário bastantes anos antes, especialmente com a introdução massiva do contraplacado. A revolução no mobiliário continuou, agora potenciada por uma nova gama de materiais, mas o que a precisão dimensional dos polímeros permitiu também foi aumentar a influência do design nos produtos pessoais e domésticos de pequenas dimensões. Permitiu a adaptação à maior exigência, quer pelas possibilidades de elevar os standards de performance mecânica do próprio objecto, quer pela possibilidade de integração de novas tecnologias. O

surgimento desta nova geração de materiais baratos, com características mecânicas perfeitamente adequadas à utilização diária, é essencial para a democratização do design. A estabilidade dimensional e maleabilidade elevada dos novos materiais, particularmente dos polímeros, permitiram aumentar radicalmente a compactação e miniaturização, proporcionando a integração da crescente tecnologia, surgindo séries de televisores, gravadores, e outros aparelhos domésticos de menores dimensões e melhores prestações que os modelos de gerações anteriores.

Outro conceito cada vez mais invocado foi o recurso à mistura de materiais, desde metais leves, plásticos, madeira ou derivados. Um caso exemplar é o *walkman* (Fig. 63), projectado em 1978 e lançado pela *Sony* em 1979. Alta tecnologia em pouco espaço, elevada portabilidade, e excelente precisão e resistência proporcionadas pelos materiais e pela sua combinação. Na iluminação, o surgimento do halogéneo permitiu também a redução material, gerando soluções formalmente minimais e estruturas reduzidas a arames. A evolução material não se limitou aos polímeros e aos metais, estendendo-se a muitos outros géneros de materiais, como os laminados. Esta designação, *laminado*, deve-se à sua composição: trata-se de um material interiormente constituído por uma massa de matéria mais barata de aparas (geralmente de sobras de madeira), envolvido superficialmente por lâminas plásticas ou de madeira folheada. Essa lâmina tem geralmente um acabamento de cores lisas ou de imitação de madeira. O contraplacado já era um material amplamente utilizado, desde várias décadas atrás, nomeadamente por Alvar Aalto e por Charles Eames. Mas os aglomerados laminados de superfície plástica eram novos. São higiénicos, permitindo fácil lavagem, sendo adequados para a cozinha, e o seu acabamento exterior é bastante bom. Para o fabricante os custos materiais são significativamente inferiores, visto tratar-se de um material menos nobre, muitas vezes feito de matéria que noutros casos seria desaproveitada, e permite reduzir o custo também na produção, pois devido à sua menor densidade permite uma mais fácil moldagem e corte. Robert Prost e Georges Nelson desenharam para a *Herman Miller*, em 1964, sistemas de mobiliário e de



Fig. 63 Walkman, Sony, 1978

separadores de escritório, nos quais introduzem pela primeira vez os laminados em grande escala. Por esta altura a *Formica Corporation* produz laminados plásticos em cores variadas, abrindo um bom leque de possibilidades para os designers. O aglomerado laminado, proporciona um aspecto semelhante à madeira, sendo mais moldável e leve. O acabamento laminado do aglomerado foi particularmente utilizado nos países com uma cultura formal de escolha de materiais naturais mais desenvolvida, como os escandinavos ou o Japão, mas como mais uma alternativa, sempre a par da utilização da madeira.

Outro material que teve nesta fase um grande crescimento foi a borracha. A calculadora electrónica *Divisumma 18* de 1972, projectada por Mario Bellini, figura central da *Olivetti*, é construída com superfície de borracha colorida e botões pequenos, sendo invulgar para a época. Esse tipo de acabamento e material é característico do seu trabalho, e torna Bellini numa figura fundamental da “transição da tecnologia mecânica para a micro-electrónica”⁶³ na nova cultura visual.

Democratização do comércio

A alteração da lógica comercial foi outro aspecto com consequências na democratização do design. Para a democratização do seu comércio foi importante o surgimento da rede de lojas *Habitat*, abertas por Terence Conran em 1964. Os produtos encontravam-se já à venda, mas a criação de uma espécie de supermercado de design contribuía quer para as vendas directas de produtos, quer para a ideia de um acesso generalizado a esses objectos. Para um bom funcionamento das vendas que uma rede destas implicava, foi utilizado o sistema de incentivo ao consumo em maior escala por maiores clientes através da atribuição de comissões para arquitectos. A mesma estratégia incluía também a negociação de direitos com empresas estrangeiras e contratação directa de designers estrangeiros, como forma de aumentar o género e quantidade de oferta, e atribuindo um carácter verdadeiramente multinacional ao negócio. Desde designers italianos a escandinavos, a produtos japoneses mais ligados à

corrente mais tradicional, podia encontrar-se agora um pouco de tudo.

Sem voltar a cair numa tendência simplesmente decorativa como o *Styling*, parte da distinção entre uma visão *Good Design* de resposta a necessidades sociais e individuais começa a não se distinguir claramente do design mais dirigido ao desejo. Nesta fase deu-se alguma perda de clareza da fronteira entre o *good design*, de certa forma social, e o design de consumo. Esbateu-se a fronteira entre necessidade e desejo, e aumentou a procura de conforto individual em detrimento dos compromettimentos sociais. O surgimento da *Habitat* não deixou de constituir uma forma de democratização do design, repetindo a discussão surgida com o lançamento do VW, sobre o efeito da democratização do consumo, visto por uns como benéfico e por outros como conspiratório e alienante.

A vertente mais decorativa e superficial do design manteve-se, mas afirmou-se mais a tendência para a standartização e conformidade, no sentido da simplificação das formas e soluções, e abordagem *good design* como tendência fundamental do final dos anos 60 e início dos anos 70.

O desenvolvimento do alumínio e da folha de metal apressou o abandono das formas *streamline* nos electrodomésticos, sendo adoptadas formas mais simples e rectilíneas. Permitiam não só um melhor aproveitamento do material, como a simplificação tecnológica dos processos de fabrico, e seguiam as tendências de simplificação e eliminação do supérfluo. Surgiram soluções mais globais com os electrodomésticos de encastrar e, por motivos óbvios, a standartização de medidas e formas.

O *Do it yourself* foi outros dos conceitos introduzidos, sendo fabricadas as peças e deixada a definição do modelo final de montagem a cargo do consumidor, mais a nível de definição de projecto de espaços do que propriamente de assemblagem de produto. Tratou-se de um desenvolvimento de organização modular de formas geométricas simples, diversificando as soluções oferecidas.

PROTESTO

PROTESTO E ANTI-DESIGN

A fase que se segue é caracterizada pelo protesto e discussão social, pela contestação, pela crise e discussão do funcionalismo, pelo surgimento de modos de vida alternativos, por *Woodstock* e pela *mini-saia*, marcantes após a estabilidade económica e crescimento do consumo no início dos anos 60. O protesto, embora tenha começado dirigido essencialmente a questões laborais ou à guerra do Vietnam, acaba por se dirigir à organização social e ao consumo, estendendo-se ao design pelo seu papel na sociedade agora alvo da crítica. Essa crítica, de forma a tornar-se mais visível, foi inicialmente mais teórica do que prática, sendo postos de lado quaisquer valores de racionalidade, simplicidade, funcionalismo, ou mesmo normalidade, contra os quais, aliás, protestavam. A ausência destas preocupações, o exagero, evidente por exemplo no *anti-design*, não permitia qualquer viabilidade produtiva e, por consequência, qualquer possibilidade de afirmação comercial. De qualquer forma também não o pretendiam, e acabaram por se afirmar como uma declaração. No entanto a sua crítica mais aguçada acabou por abrir caminho a outros que mais tarde tiveram um papel comercial bem estabelecido. Embora suavizada pelo tempo, a confrontação com o modernismo, o formalismo originado pela reacção acabou por afastar o design, resultando numa linguagem em geral mais decorativa, mas essencialmente menos simples, menos racional e, muitas vezes, disfuncional. Segundo este ponto de vista, a preocupação do papel social do design prende-se mais com a libertação das regras do que com questões práticas de racionalidade ou redução. Esse afastamento acaba por colocar a nova abordagem numa posição que a expõe facilmente à acusação de superficialidade e afastamento do essencial. As linhas de autoria são, regra geral, bastante marcadas e mesmo o recurso ao passado é mais feito pela recuperação histórica do que pela referência ao conhecimento e familiaridade.

Ainda a meio dos anos 60, um grupo de designers gráficos, encabeçados por Ken

Garland, publicavam o manifesto *First thing first*, reactivando o debate sobre o papel do design para lá do simples serviço ao consumo.

Os anos 60 foram socialmente turbulentos. Em 1968 o protesto de trabalhadores e estudantes obrigou ao fecho antecipado da *Feira Trienal de Milão*. A origem dos protestos prendia-se com a solidariedade com os trabalhadores envolvidos em conflitos laborais com as empresas, mas também de uma forma mais abrangente era uma forma de protesto contra o design, pela sua relação com o sistema capitalista de consumo. Em solidariedade com as movimentações e sensibilidade sociais, surgiram correntes envolvendo inúmeros designers em movimentos de discussão ou criação.

Segundo Emilio Ambasz,⁶⁴ esta atitude surge de uma preocupação com o papel social do designer. Porém, os seus autores não conseguem resolver conflitos entre as preocupações sociais e as práticas profissionais. Convencidos que não poderia haver renovação do design sem renovação da sociedade, em vez de criar novos objectos, envolveram-se em retórica, redesenhando e ironizando com os existentes. A responsabilidade do design na organização social era vista de tal forma que não lhe era reconhecida pelo *anti-design* a possibilidade de participar na solução dos problemas que tinha ajudado a criar.

Questionando valores burgueses de materialismo e solidez, e rejeitando as normas estabelecidas, surgem em Florença, em 1966, o *Archizoom* e o *Superstudio*. O movimento foi baptizado de *anti-design*, pela sua postura de contestação relativamente ao design dominante, e sua oposição estética e crítica à elegância estilizada do design, como vinha sendo definido desde o modernismo.

A nova perspectiva confrontava os princípios do funcionalismo e modelos de simplicidade no design, contestando a norma da redução à função. Acusava o modernismo de resultar em *objectos sem alma*. Robert Venturi⁶⁵ critica a escassez de significados na arquitectura moderna abrindo caminho para a integração da semiótica, da necessidade de simbolismos, de significados, da aceitação e inclusão de princípios como a ambiguidade e a contradição.

O *anti-design* recorria à ironia, à distorção e ao exagero de escala, à utilização

de cores vivas.

É depois de Ettore Sotsass expor o seu trabalho em 1966 que a visibilidade do *anti-design* aumenta substancialmente, tornando-se uma referência significativa. No entanto, o resultado prático redonda numa produção de elevado custo, consequência da eliminação das preocupações racionais de redução e simplificação, que são em boa medida as razões de ser do design questionado. Mais importante para compreender a sua importância histórica é o seu contributo na criação das raízes para grupos fundamentais na transição para o pós-modernismo, como o *Alchymia*, de Alessandro Mendini, Ettore Sotsass e Michele de Luchi.

Um pouco na linha das tensões políticas da época, existiu alguma reacção ao ambiente mais asséptico originado pela tendência racional de formas simples e, embora não seja desta época, o conceito “less is more” de Mies Van Der Rohe serve de inspiração para a crítica “less is bore”,⁶⁶ uma paródia à redução e simplificação.

O sofá ou cadeira *Blow* (Fig. 64), de De Pas, D’Urbino, Lomazzi e Scolari é um ponto de referência do novo design, um hino à diversidade. Com intenção de ser radical, o seu objectivo é de que o design não seja estritamente elitista. Trata-se de uma reacção à ideia de mobiliário estático, de matéria densa e pesado, apresentando uma alternativa dinâmica e quase imaterial, produzido em PVC, mais um novo material, que lhe atribui um acentuado ar informal. A inovação passa também pelo facto de ser vendido barato e fechado, sendo enchido pelo consumidor em casa.

A ideia veio de um barco de insuflar. Foi a primeira peça de mobiliário pneumático produzida em massa e o facto de poder ser esvaziado acentua o seu carácter nómada e transformável, tendo para a sua produção sido necessário criar a tecnologia adequada, pois o pvc não permitia colagem.



Fig. 64 Blow, De Pas, D'Urbino, Lamazzi e Scolari, 1967

Minimalismo

Paralelamente, e precisamente no sentido inverso ao *anti-design*, surge um movimento baptizado de *minimalismo*, nome originalmente dado pelo carácter despido de decoração maneirista das esculturas de artistas como Dan Flavin, Robert Morris ou Donald Judd. A obra de Devlin caracterizava-se pelo uso de materiais industriais, mas especialmente pela insistência na utilização de formas elementares, pela redução, pelo valor conferido ao espaço vazio e não apenas ao seu preenchimento. Tratando-se de uma tendência mais formal, os seus conceitos, ao contrário do *anti-design*, seguem mais em conformidade com o funcionalismo.

Com origem na arte, como aliás muitos movimentos e tendências, o seu conceito acabou por se disseminar por diversas áreas, da música ao design. O seu fim foi precipitado pelo desejo de mudança, mas como conceito nunca perdeu a sua validade e acabou por ser recuperado, sendo ainda hoje um dos movimentos com maior influência, especialmente em conformidade com a nova e crescente necessidade de redução, e desejo de eliminação de tudo o que é supérfluo de alguns designers.

PÓS-MODERNISMO

Alchymia e Grupo Memphis

Depois do *anti-design* mais radical, surgiram novos movimentos de defesa de maior liberdade expressiva, mas aceitando o papel do design nessa alteração. O confronto deu lugar à coexistência de diferentes pontos de vista, aliviando as implicações políticas ou teóricas patentes em cada projecto. Cada produto deixou de ser obrigatoriamente uma declaração, podendo sê-lo, ou limitar-se a ser apenas um produto. A pacificação foi em parte a eliminação de um constrangimento para muitos designers, possibilitando ir para além das regras do *good design*, sem ter de o discutir. O final dos anos 70 foi também um desafio mais abrangente da cultura *pop* ao *good design*. O *Alchymia*, criado em 1976 por Ettore Sotsass e Michele de Lucchi, ao qual se juntou posteriormente o mais

radical Alessandro Mendini, acabou por dar origem ao menos radical *Grupo Memphis*,⁶⁷ criado em 1981 na Feira de Mobiliário de Milão.

A perspectiva de Mendini tinha ficado já clara quando em 1978 “produziu” a *Poltrona Di Proust* (Fig. 65), numa reflexão sobre Proust e a sua valorização do impressionismo. Trata-se da cópia de uma cadeira barroca pintada com motivos que sugeriam um revivalismo do impressionismo, mais especificamente, ao *pontilhismo* de Paul Signac, procurando eliminar o espaço entre a arte e o design.

O *Grupo Memphis* era de cariz bastante experimental, procurando explorar toda a liberdade aberta pelas novas perspectivas, sendo inicialmente bastante caracterizado pela obsessão da aplicação de cores vivas. Mais internacional que o *anti-design*, claramente italiano, movimentou também designers americanos e japoneses. O design *Memphis* era ambíguo, mas não ameaçador ou provocador de confronto com o *good design*. Podia por vezes originar interpretações críticas, mas era regra geral desprovido de intenções de ameaça. Desejava afirmar-se, e não questionar outras direcções.

A decoração era novamente apreciada, sendo intensa a procura de uma nova linguagem formal e de expressão.

O *Grupo Memphis* acentua a semântica, enriquecendo o ambiente doméstico de referências históricas, e recorrendo à ironia, definindo alguns dos princípios principais do pós-modernismo, do qual foi precursor. A *Estante Carlton* de Ettore Sottsass 1981 é um bom exemplo do seu trabalho de *anti-design* mais radical. É simultaneamente um separador e uma estante, sendo provavelmente a sua obra mais conhecida. Construído em materiais vulgares e decorativos, é por vezes referido como exemplo de superficialidade. Os materiais são, numa prática corrente do pós-modernismo, de imitação. É dirigido aos sentidos e à memória, lembrando um totem índio.

“Não é mobiliário *Memphis* aquele que não seja produzível com a normal tecnologia em uso. O móvel *Memphis* é construído como qualquer outro”.⁶⁸ Porém a realidade era bem diferente. Para além do trabalho mais excêntrico



Fig. 65 Di Proust, Alessandro Mendini, 1978

de Ettore Sottsass, outros nomes pertencentes ou relacionados com o *Grupo Memphis* são os dos italianos Andrea Branzi, Michele de Lucchi, já relacionado com o *Alchymia* de 1976, assim como do espanhol Javier Mariscal, ou do americano

Michael Graves.

A discussão sobre o papel do design e sobre o consumismo deixou de ser obrigatória, suavizou os seus contornos, mas não desapareceu. Abriu-se espaço para mais movimentos e correntes, mas a discussão e a criação de design de carácter crítico não deixou de existir.

O pós-modernismo acabou por se afirmar como a celebração ocidental da possibilidade de escolha, num processo de aceleração da dinâmica da obsolescência, da perda prematura de utilidade.

O modernismo era visto como um monopólio ideológico, dominante, e vendido a uma classe elitista, branca, de classe média e média-alta. O pós-modernismo surge como um movimento de vanguarda na defesa do ecletismo e diversidade. Mas tornou-se num exagero garrido de reacção excessiva a décadas de contenção. Estilisticamente recupera referências históricas, ignoradas pelo modernismo, mas muitas vezes utilizadas como meras “citações” gratuitas, celebração da forma com alguma superficialidade.

Pós-industrialismo

A alteração de uma estrutura da sociedade industrial moderna baseada na produção, para uma organização *pós-industrial* mais centrada num maior esforço de comunicação, trouxe como consequência alterações sociais profundas. Afirmando a organização do design menos baseada apenas na lógica da linha de montagem iniciada por Henry Ford no início do século XX, e característica de todo o pós-guerra, o *pós-industrialismo* acabou por ser, em parte, mais um dos pontos de partida do pós-modernismo. O seu início e a maior expressão tiveram lugar no Reino Unido, sendo também referido como *pós-fordismo*.⁶⁹ A grande

diferença prática foi o surgimento do design vocacionado para a produção de pequenas séries, permitindo processos de produção industrial ou não industrial, mas nunca de linha de montagem. A ausência dos constrangimentos provocados pela adaptação à linha de montagem, e a ausência da pressão comercial sobre o produto, proporcionaram um caminho de maior experimentalismo, contribuindo para uma maior aproximação a linguagens e objectivos artísticos, a *usable artwork*, por vezes originando peças inacabadas ou de aspecto interminado, pelo menos de acordo com os cânones modernistas. O *pós-industrialismo* defendia uma muito maior liberdade criativa, recorrendo muitas vezes à ironia, habitualmente como forma de obter contraste relativamente ao modernismo industrial.

MICHAEL GRAVES E O PÓS-MODERNISMO INDUSTRIAL

Dos anos de protesto radical e *anti-design*, de reacção à estabilidade e austeridade modernista, ao *Grupo Memphis* e ao pós-modernismo, deu-se uma considerável suavização do discurso. Mantiveram-se as reservas à austeridade, sacrificou-se a simplificação, mas ficou a liberdade expressiva e atenuou-se a crítica. Essa liberdade permitiu também uma maior tolerância e coexistência. A intenção de qualquer produto poder ser produzido industrialmente talvez não tenha falhado, mas falhou qualquer intenção de tornar a sua produção socialmente viável e democrática. Michael Graves talvez tenha sido o nome relacionado com esta fase do pós-modernismo que mais conseguiu ser fiel aos princípios de rejeição da austeridade, sem sacrificar completamente a viabilidade comercial. Não se trata de um exemplo de simplificação, nem redução, mas pelo menos de afirmação comercial e de algum compromisso com o funcionalismo.

A sua estreia no design de produto, pelo qual é mais reconhecido, deu-se em 1983 quando desenhou um serviço em prata de inspiração *neo-clássica* para a *Alessi*. De aspecto sólido e utilização de cor de forma equilibrada, recorria a bolas de alumínio pintado de azul, acentuando o aspecto *Art-Deco* por

intermédio das pegas a imitar marfim.

Em geral procura escolher cores relacionadas com a paisagem, naturais, mais pesadas na base, mais leves no topo, fazendo uma ligação, mesmo que distante e abstracta, ao *gradient* das cores da paisagem, conferindo mais leveza aos objectos mas procurando também obter algum simbolismo.

O *Tea and coffee Piazza service* (Fig. 66) é um projecto que exemplifica bem a complexidade e liberdade de mistura, e antecipa muito do que se viria a passar nos anos 80.

Neste projecto, além da vontade de experimentar, é notória a influência de Mendini, que afirmava que o *Bel Design*,⁷⁰ estilo italiano racional dos anos 50, estava esgotado.

Produzido em prata, alumínio, imitação de marfim e baquelite, a sua inspiração formal vai buscar referências a *Art-Deco* ou ao *Neo-clássico*. Graves ao ir buscar referências históricas não procura usar ou tratar a História de determinada forma, mas sim participar na sua continuidade.

Alberto Alessi tinha convidado inúmeros designers para o projecto dos serviços de chá, desde Stern, outro pós-modernista da mesma fase, Meier, Aldo Rossi e Izsaki. Alessi apresentou os serviços de chá em museus e não em lojas, o que lhes conferiu um carácter mais artístico, vendendo as primeiras versões ao preço de 25 a 35 mil dólares cada conjunto. Este exemplo mostra um pouco a abordagem elitista de muito do design pós-moderno.

Porém, este exemplo acabou por se revelar determinante para o começo de uma colaboração que viria a dar alguns resultados mais moderados que a maioria dos projectos pós-modernistas. O maior sucesso de Graves e do pós-modernismo no design industrial é a chaleira *Bird Kettle* (Fig. 67), de 1985.

Apenas no primeiro ano foram vendidas 40,000 unidades, e ser um *best-seller* contribuiu para o transformar num ícone do pós-modernismo. A chaleira de Grave é a resposta americana ao sucesso europeu das recentes peças de Richard Sapper, como a cafeteira 9090, na qual a forma persiste em seguir a função.

Ao contrário do serviço de chá, para a criação do qual havia liberdade absoluta,

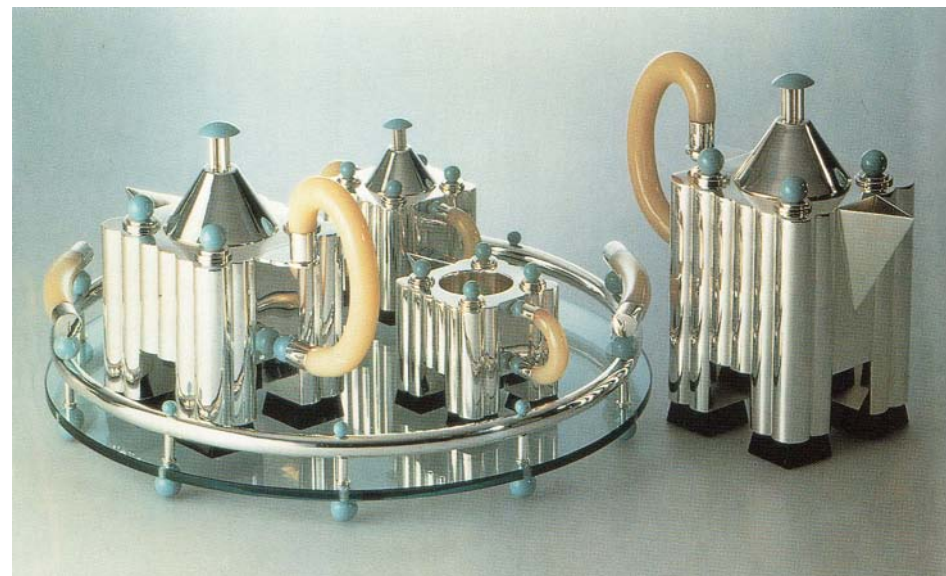


Fig. 66 Tea and Coffee Service, Michael Graves, 1983



Fig. 67 Bird Kettle, Michael Graves, 1985

para a encomenda da *Kettle* havia o acordo de procurar corrigir os erros das chaleiras anteriores. O aquecimento dos materiais por contacto e a demora no aquecimento da água eram os mais evidentes. Estes problemas deram origem a um exercício funcionalista pouco vulgar na abordagem pós-moderna do design. A forma de cone surge para a água estar concentrada no fundo, resolvendo a questão do tempo de aquecimento. A escolha de materiais resolveu o problema do aquecimento excessivo. Para lhe dar um carácter menos “moderno” e mais coerente com a sua prática, foi decidido atribuir um carácter divertido à chaleira. Ao aço cromado dominante por questões técnicas, foi adicionada uma pega azul e um pássaro vermelho.

Além do humor relacionado com a conotação do pássaro a cantar, as partes plásticas ajudam a perceber, pelo recurso a cores frias e quentes e por associação ao vermelho e ao azul das torneiras, quais as partes perigosas e quais as que se podem tocar. As preocupações funcionais foram aplicadas e solucionadas com um nível de eficácia pouco habitual aos projectos pós-modernistas, porém o pássaro funciona como metáfora transformada em design. O humor e carácter emocional das peças acabam sempre por ter uma grande importância no seu trabalho, e foi fundamental para a sua satisfação e identificação com a sua obra-prima.

“Lembro-me de uma carta encantadora que recebi de um autor francês alguns anos atrás. Embora não me lembre do seu nome, lembro-me das suas notas. Nelas ele explicava que trabalhava em casa e, todas as manhãs para começar o dia, fervia água para o chá na minha chaleira. Todas as manhãs, dizia ele, o fazia sorrir, e essa era a razão da sua carta. Para mim essa carta atestou que as minhas esperanças para a chaleira se tinham confirmado”.⁷¹

Devido ao enorme sucesso da *Bird Kettle*, mais tarde acabaria por projectar a colecção completa.

Sendo um dos autores mais ligados à produção em massa, não vê razão para que por esse motivo o seu design deva tender a ser anónimo.

“Sabemos quem desenhou muitos dos produtos de consumo em massa, como o *Volkswagen*.

Mesmo para os objectos de consumo massificado o designer é contratado, o seu nome é usado para o marketing dos objectos, mas também para dar algo de si aos objectos. Dificilmente procurariam contratá-lo para um design anónimo”.⁷² Em plenos anos 80, sob o domínio da exuberância *Memphis* e do pós-modernismo, o racionalismo parecia ultrapassado. Mas a cadeira *Tonietta* de Enzo Mari parecia não o aceitar, afirmando-se como uma saída ou um antídoto. Mari era mais interessado na análise da linguagem do papel do design como sistema de comunicação, do que no produto em si. Mas ainda assim mantinha parte da sua retórica na produção.

Em actividade desde os anos 60, é de 2002, após a recuperação de alguns valores racionalistas, que data a sua cadeira *Mariolina* (Fig. 2), seleccionada aliás para a exposição *Super Normal*. Esta cadeira foi curiosamente revisitada pela *Droog* em versão encurtada. Também de sua autoria é o já referido *Wastepaper basket* (Fig. 5).

Em todo o universo do design apenas Philippe Starck se compara a Michael Graves em termos de vendas. Michael Graves é o caso mais significativo em termos sociais pela adaptação dos princípios do pós-modernismo ao mundo real e conseqüente sucesso comercial.

É a meio dos anos 80 que surgem outros grandes nomes associados ao pós-modernismo e *pós-industrialismo*, e desses, Philippe Starck é talvez o mais sonante.

Do mobiliário insuflável inicial, à sofisticação e luxo de formas geométricas do trabalho executado para Pierre Cardin e Francois Mitterand, passando pelo mais iconográfico do que funcional *Juicy Salif* (Fig. 68), é um dos representantes de um design mais elitista, que no entanto não pode deixar de ser referido.

Philippe Starck é, a par de Ron Arad (Fig. 69), Marc Newson ou Jasper Morrison,



Fig. 68 Juicy Salif, Philippe Starck, 1989



Fig. 69 Well tempered chair, Ron Arad, 1986

uma das referências, que mesmo dizendo directamente menos respeito ao tema em análise, nos transporta até hoje. Fazem-no atravessando o pós-modernismo, a simplificação dos anos 90, estando mais ou menos silenciosamente envolvidos nas questões de discussão do papel social do design que persistem, no século XXI como no século XX.

1 Le Corbusier, cit. Maria José Mauperrin, *Os objectos do século*, Expresso, Lisboa:1995

2 Termo originalmente usado por Antonio Gramsci, em 1916, para designar a produção industrial baseada na linha de montagem, característica de grande apte do século XX, e determinante na organização social.

Cfr. David Raizman, *History of Modern Design*, Lawrence King, London:2003; p.142

3 Adam Smith, cit. David Raizman, *History of Modern Design*, Lawrence King, London:2003; p.210

4 Walter Gropius em carta ao representante do estado de Paulsen, 3-3-1919, *Bauhaus-Archiv, cit.* Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, Bauhaus Archiv-Museum fur Gestaltung, Berlin:1992

5 *Cfr.* David Raizman, *op. cit.*

6 *Cfr.* Magdalena Droste, *op. cit.*

7 Iluminação. Embora nesta época tenham começado a surgir alguns modelos de candeeiros, como consequência da nova cultura arquitectónica, a maior evolução da área da iluminação artificial só se deu verdadeiramente nos anos 30. Até aí a oferta era muitíssimo reduzida. Até aos anos 20 o único modelo de lâmpada existente é a incandescente muito semelhante à original inventada por Edison. A arquitectura, por exemplo na obra de Le Corbusier em Bologne-sur-Seine, 1926, começa nesta época a conjugação da iluminação natural com a iluminação artificial, mas a verdadeira democratização da iluminação só se dá mais tarde. As lâmpadas fluorescentes são comercializadas nos Estados Unidos apenas a partir de 1928, e na Europa apenas a partir do final da Segunda Guerra. Uma segunda geração de incandescentes mais potentes surge apenas em 1959, com a utilização do halogéneo.

Curiosamente já nos anos 20 alguns modelos são surpreendentemente modernos, como o de Gerrit Ritveld de 1920, *Hanglamp* (ver Fig. 72), com três tubos cilíndricos incandescentes.

Dos anos 40 a 60, Poul Henningsen é a grande referência desta área.

Mais recentemente muitos designers de renome, Achille e Pier Giacomo Castiglioni, Joe Colombo, Vico Magistretti, Richard Sapper, entre outros, desenharam alguns modelos, conferindo um interesse especial do design a esta área, tendo-se tornado entretanto, na

era da especialização, numa área com exigências e conhecimentos específicos, surgindo a figura do *lightning designer*.

8 Mel Byars, 100 designs, 100 years. Innovative designs of the 20th century, Rotovision, Crans-Près-Céligny:1999, p.60

9 W. Wagenfeld; Zu der arbeiten der Metallwerkstatt. Junge Menschen.5.1924. Nº8. pág 187, *cit.* Magdalena Droste, *op. cit.*

10 Hans Meyer, *cit.* Magdalena Droste, *op. cit.*

11 Marcel Breuer, die mobelabteilung des staatlichen bauhauses in weimar. Em: Fachblatt fur Holzarbeiter. 20.1925. p.18. *cit.* Magdalena Droste, *op. cit.*

12 Magdalena Droste, *op. cit.*

13 idem

14 ibidem

15 *Cfr.* Lakshmy Bhaskaran, Designs of the Times, Rotovision, Mies:2005, p.154

16 idem

17 Ludwig Mies van der Rohe, *cit.* Ludwig Hirschfeld Mack, in detail, University Art Museum, Melbourne:1982

18 Marcel Breuer, *cit.* Maria José Mauperrin, *op. cit.*

19 Marcel Breuer, *cit.* Ornella Selvafolta, Storia del disegno industriale, Electa, Milano.1991, p.340

20 Le Corbusier, *cit.* Mel Byars, *op. cit.*, p.68

21 idem

22 Jean Prouvé, *cit.* Mathias Remmele, Jean Prouvé, objects and furniture design, Polígrafa, Baelona:2007, p.9

23 idem

24 ibidem

25 Sarah Nichols, Aluminium by design, Abrams, Pittsburgh:2001

26 Ornella Selvafolta, *op. cit.*, p.341

27 Alvar Aalto, *cit.* Markku Lahti, Aalto, objects and furniture design, Polígrafa, Barcelona:2007, p.9

28 idem

29 ibidem

30 Wrede, The Architecture of E.G. Asplund, p. 156, *cit.* Markku Lahti, *op. cit.* , p.9

31 Conf raizman

32 Conf Markku Lahti, Aalto, objects and furniture design

33 *Sideboard*, ou seja, aparador, é o nome dado por Klint ao seu aparador.

34 Fillipo Tommaso Marinetti, Manifesto Futurista, 1909, *cit.* Jorge Bacelar, A Letra, comunicação e expressão, Universidade da Beira Interior, Covilhã:1998, p.55

35 Alvar Aalto, *cit.* David Raizman, *op. cit.*

36 *Cfr.* David Raizman, *op. cit.*

37 Mathias Remmele, Charles and Ray Eames, objects and furniture design, Polígrafa, Barcelona:2007, p.11

38 idem

39 *Cfr.* Mel Byars, *op. cit.*, p.104

40 Charles Eames, *cit.* Mathias Remmele, *op. cit.*, p.15

41 Charles Eames, *cit.* Andreas Wellnitz, 50 años Aluminium chair, Vitra, Weil am Rheim:2008; p.69

42 Ludwig Mies van der Rohe, *cit.* designboom.com, <http://www.designboom.com/portrait/mies.html>

43 Mathias Remmele, Charles and ray Eames, objects and furniture design, Polígrafa, Barcelona:2007, p. 15

44 idem

45 Ver neste capítulo, em Alemanha

46 Giampiero Bosoni, Andrea Nulli, Storia del disegno industrial, Electa, Milano:1991, p.129

47 Daciano da Costa, *cit.* Maria José Mauperrin, *op. cit.*

48 Achille Castegioni, *cit.* Ornella Selvafolta, *op. cit.*, p.347

49 *Cfr.* Alberto Alessi, Alessi, the dream factory, Electa, Milano:2003, p.37

50 idem

51 1. inovador, 2.útil, 3.estético, 4.auto-explicativo, 5.não obtrusivo, 6.honesto, 7.durável, 8.minucioso, 9.amigo do ambiente, 10.design tão “invisível” quanto possível *Cfr.* Mark Adams, Abitare 487, Abitare, Venezia:2008, p.142

52 Dieter Rams em resposta a questão de Jasper Morrison, *cit.* Mark Adams, Abitare 487, Abitare, Venezia:2008, p.141

- 53 idem
- 54 Cfr. Mark Adams, *Abitare 487*, Abitare, Venezia:2008, p.138
- 55 Max Bill, *cit.* Guy Julier, *The Thames and Huson dictionary of 20th century design and designers*, Thames and Hudson, London:1993, p.93
- 56 Ministry of International of Trade and Industry
- 57 Prémio do *Good Design Selection System*
- 58 Cfr. Kazuko Sato, *Storia del disegno industriale, op. cit.*, p.238
- 59 Raymond Loewy, *cit.* Kazuko Sato, *op. cit.*, p.238
- 60 Fillipo Tommaso Marinetti, *Manifesto Futurista, 1909, cit.* Jorge Bacelar, *A Letra, comunicação e expressão*, Universidade da Beira Interior, Covilhã:1998, p.55
- 61 Cfr. Giampiero Bosoni e Andrea Nulli, *op. cit.*, p.126
- 62 Raymond Loewy, *cit.* David Raizman, *op. cit.*, p.300
- 63 Harriet Schoenholz, *MoMA highlights*, MoMA, New York:1999, p.293
- 64 David Raizman, *op. cit.*, p.345
- 65 Lakshmy Bhaskaran, *op. cit.*, p.216
- 66 Roberto Venturi, “Learning from Las Vegas”, *cit.* David Raizman, *op. cit.*, p.339
- 67 O nome do grupo surgiu do verso de Bob Dylan “with the Memphis Blues again”, verso no qual o leitor de Sottsass encravou durante a primeira reunião.
- 68 Ettore Sottsass, *cit.* Ornella Selvafolta, *op. cit.*, p.350
- 69 Lakashmy Bhaskaran, *op. cit.*, p.210
- 70 Cfr. Alberto Alessi, *Art and Poetry, Electa*, Milano:2003, p.24
- 71 Michael Graves em entrevista a Alberto Alessi, *cit.* Alex Buck, Mathias Vogt, *Michael Graves, Ernst&Sohn*, Berlin:1994
- 72 Idem

Contemporaneidade

Transição

Como já foi definido na introdução deste trabalho, o movimento Super Normal desempenha, aqui, um papel de pretexto e de charneira. De pretexto, pois pretende-se com esse exemplo ilustrar o fechar dum círculo de fenómenos e experiências que marcaram as práticas projectuais ao longo do século passado, verificando-se nas declarações do SuperNormal – com as necessárias ressalvas – uma espécie de regresso à pureza original do catecismo Bauhausiano.

De charneira, porque é pouco provável que Super Normal signifique o fim da *história do design*, marcando apenas o encerramento dum ciclo e o início de uma nova época de desenvolvimento da profissão e desta prática, alimentada por novos materiais e técnicas de produção e organização, assim como por sensibilidades emergentes, formadas pelo habitat urbano e pós-industrial que ocupamos presentemente.

Inversão pós-pós-modernismo

No final dos anos 80 a obsessão pela novidade e impacto visual sobrepôs-se à tradição de racionalidade que era atribuída ao design.

Em contraste com a exuberância do *Grupo Memphis*, nascido a partir dos movimentos *high-tech* do final dos anos 70, o *Matt Black* foi dos primeiros movimentos que em tempos de predominância do efeito decorativo optaram por uma maior simplicidade, recorrendo a materiais mais adequados à produção industrial. *Tonietta*, de Enzo Mari e *Seconda*, de Mario Botta são exemplos da tentativa de regresso a uma estética e princípios mais racionalistas.

Em 1988, a *Ply chair*, ou *Plywood chair* de Jasper Morrison seguia também, em

pleno pós-modernismo, uma abordagem oposta.

Com a crise do início dos anos 90 provocada em parte pela guerra do Golfo, mas também por alguns sobressaltos no sistema financeiro mundial provenientes de sucessivos “choques” petrolíferos, o abrandamento do consumo generalizado de produtos exuberantes e de luxo provocou uma inversão no mercado. Esta inversão reflectiu-se num aumento da procura de soluções racionais e numa considerável moderação dos excessos de expressividade. A meio dos anos 90 muito design começava já a espelhar essa tendência de regresso à simplificação de formas, de materiais e processos de produção.

Star-system, mercado global e elitismo

Porém, alguns dos nomes do pós-modernismo tinham atingido uma notoriedade que lhes permitia manterem-se numa espécie de *Star-system*, como *autores-artistas*, deliberadamente afastados das preocupações com a simplificação ou a racionalidade. Phillipe Starck, Marc Newson, Ron Arad e Jasper Morrison tinham essa dimensão, e apenas Morrison se tinha distanciado do excesso ainda antes das alterações dos anos 90.

No caso de Starck e de Arad, tal como em muitos outros, o design manteve-se longe dos constrangimentos e acabou destinado a um consumo mais sofisticado, mais preparado esteticamente para aceitar as formas mais insólitas e sociologicamente elástico para aceitar o comentário, a ironia e mesmo a auto-ironia. A consciência e culto do elitismo tornou-se evidente com o aparecimento de galerias e lojas especiais, sofisticadas, direccionadas a este tipo de produtos, ao contrário dos restantes, comercializados no *mass market*.

Simplificação

No campo oposto, no design *mainstream*, mais acessível à generalidade dos consumidores, a maioria da produção cultivava outro tipo de questões. Custos de produção, margens de lucro das empresas, o preço final do produto, constituíam o fulcro do *briefing*. A ironia ou a extravagância ficavam de fora

do processo.

Com a recuperação económica dos anos seguintes, verifica-se um aumento de consumo também nos patamares mais baixos do mercado, aumento de consumo esse acompanhado por cada vez maiores expectativas e exigências de qualidade no design.

A *IKEA*, por exemplo, cresce na franja mais baixa do mercado, aproveitando o entusiasmo consumista, e direcciona-se a um público jovem com poder económico suficiente e crescente.

O acesso aos produtos pela evidência de qualidade e preços aceitáveis passaram a ser tomados em conta de uma forma mais sistemática, e incorporados no processo de projecção.

O desenvolvimento das tecnologias associadas aos plásticos surgidos nos anos 30 e democratizados nos anos 60 foi muito rápido, tendo surgido novos polímeros muito mais evoluídos, resistentes e versáteis. Pela pressão do consumo e pelas exigências dos novos estilos de vida urbanos, aumentam a quantidade e diversidade de produção. Com a proliferação do design, começam a surgir, na Europa, pequenos gabinetes de produção alternativa, produzindo por vezes com meios próprios, em pequena escala. Este fenómeno veio alimentar a lógica de colecção, diversidade, de produção de pequenas séries, que a outra escala se estendeu também às grandes marcas. A criação ficou mais delimitada em termos de autoria, quase como se de artesanato de luxo se tratasse. Para isso foi essencial o novo papel dos computadores e das tecnologias 3D. Os escritórios ficaram menores, os ensaios e protótipos mais baratos. A margem de erro diminuiu e a produção tornou-se mais eficaz. Nos vários patamares do mercado passamos a ver diferentes posições, estilísticas, de posicionamento, de segmentação, mas uma situação comum: a estabilização.

Do pós-modernismo ficou a liberdade individual.

A um nível médio de mercado, o novo modo de vida *pós-industrial* caracterizou-

se também pela indefinição dos limites entre escritório e habitação e pela necessidade de maior flexibilidade dos espaços e produtos. Caracterizou-se pela aceleração dos ritmos de vida, pela influência crescente dos media e alteração das relações pessoais e da maior procura, por compensação, das actividades de lazer. Esta estabilização e amadurecimento do mercado reflectiu-se também nalguma saturação do *design-moda*, pela crescente recusa do pretensiosismo, e pela procura de bens mais duráveis. Num contexto de pesquisa para evitar a rejeição de produtos por via da frustração ou saturação, surge espaço para o crescimento de abordagens de maior clareza visual, simplificação formal e de interface. Jasper Morrison, Johnathan Ive, Naoto Fukasawa, Sam Hecht são os nomes mais significativos desta procura mais directa da simplificação.

O crescimento do sector da electrónica e a sua miniaturização contribuem para acentuar essa necessidade, resolvendo por um lado os desejos de portabilidade dos produtos, mas tornando-os assim em novas necessidades, originando, deste modo, mais consumo. *Nokia, Ericsson, Sony, Apple* têm, neste contexto, território aberto para o crescimento. Surge a necessidade de standartização de funções, e essa necessidade tende para a minimalização e simplificação de forma a evitar a permanente necessidade de adaptação por parte de um utilizador cada vez mais impaciente. A simplificação gerou, regra geral, produtos de aspecto mais uniforme, por vezes de enorme complexidade mas de aparente simplicidade. Nesta fase, grande parte das regras foram ditadas pelas exigências e características da nanotecnologia. Contudo, essa aparente simplicidade dos produtos escondia as possibilidades proporcionadas pelos softwares de interface que permitiam alterar as funcionalidades do equipamento sem intervenção nos materiais reais, ou seja, no *hardware*. Redução é uma palavra de ordem com cada vez mais força.

Toda esta evolução foi potenciada pelos computadores, que pelas diferenças no processo de trabalho que provocam, acabam por originar também novos resultados ou por possibilitar novas abordagens. Surgem associados a um design de raiz mais digital nomes como Ross Lovegrove e Karim Rashid. As novas formas

tendem a ter um estilo mais futurista, formas curvilíneas e um regresso de linguagens orgânicas.

Responsabilidade social

Outro aspecto fundamental para o desenvolvimento do design é o contacto com algumas manifestações culturais que se foram desenvolvendo paralelamente. Desde os movimentos de protesto do final dos anos 60 que tinha permanecido uma vaga consciência da responsabilidade social do design. Foi-se insinuando uma visão mais global do mundo, tentando integrar uma realidade não apenas ocidental, tendo em conta os indivíduos com necessidades especiais, bem como a diversidade cultural que caracteriza a humanidade. Neste contexto surgem organizações dedicadas a procurar dar resposta às carências de populações com necessidades específicas.¹ Também nos anos 70, mais precisamente em 1976, surge o *Design for the need* em Londres dedicado à discussão e lançamento de propostas direccionadas às necessidades dos países em desenvolvimento ou do terceiro mundo, na linha do discurso de Victor Papanek. Papanek defendia o recurso às condições e materiais disponíveis localmente, não baseadas em tecnologia de ponta. Defendia ainda uma aproximação às tradições, proporcionando um design que não provocasse a ocidentalização das culturas locais, ocidentalização essa, considerada pelo menos em parte responsável pelo estado de degradação económica e social em que se encontravam esses países.

Não sendo estas questões, em geral, directamente relacionadas com a responsabilidade vista a partir da produção e da indústria, são incontornáveis para perceber melhor algumas opções que acabaram por se estender ao design de escala mais massiva e industrial. Não terá cabimento serem aqui analisados em detalhe, não por serem menores, mas por não dizerem tanto respeito ao âmbito deste estudo. Contudo, estes movimentos e preocupações são essenciais para compreender alguns dos caminhos de procura da simplicidade, crescentes a partir dos anos 90.

Outra, e talvez a mais influente preocupação de todas, foi a questão da sustentabilidade do planeta. O *Green-design*, o *Eco-design* são os seus maiores embaixadores em termos simbólicos, mas o que mais importa, neste estudo, acaba por ser o efeito que têm sobre a produção industrial, global e massificada.

O *Green-design* procura promover a utilização de materiais recicláveis com vista à preservação dos recursos naturais, de forma a evitar, nomeadamente, o aquecimento global.

As novas preocupações vieram acentuar a necessidade de racionalidade, de redução, de simplificação e eliminação do supérfluo. A nível industrial não se coloca tanto a questão de deixar de produzir (ou, pelo menos, de reduzir a produção), mas sem dúvida que se coloca a urgência de produzir melhor. A racionalidade na utilização dos materiais e preocupações ambientais tomaram muitas formas. Da abordagem mais pragmática do aumento gradual da reciclagem dos desperdícios, à abordagem mais radical de re-utilização dos produtos para novos fins, existem novos e promissores territórios para explorar. Em alguns casos a proposta não só propõe novas atitudes para o design, como o discute e o coloca perto de territórios de não *design*. Na *Droog*, a ideia de re-utilização entra no território da memória e da ironia, discute a redução e a simplicidade, gerando discussões que não se encerram em si próprias, como empresa ou movimento, acabando por transbordar para o exterior, impregnando o pensamento e as preocupações de académicos, num primeiro tempo, e depois da sociedade em geral. Uma escolha mais cuidada, criteriosa e consciente dos materiais passa a ser um aspecto fundamental transversal a todo o design.

O universo material passa a ser muito mais completo e complexo. Dos novos materiais sintéticos “Ultra light, super strong”, aos velhos reinventados, o número de referências parece ser ilimitado, o que obriga a um muito maior conhecimento e a uma constante procura e actualização da informação disponível. É um território perigoso porque *técnico*, pois as ilusões de sustentabilidade associadas aos materiais são inúmeras, o que exige ao designer

e à indústria em geral ter uma noção muito mais aprofundada das suas escolhas (e consequências), desde o projecto à produção. Cresce a necessidade de dar uma vida mais longa aos objectos, mas também a de definir claramente o seu futuro, seja a reciclagem, a re-utilização ou a sua extinção.

Super Normal

“(No futuro do design) vai haver preto e branco e tudo pelo meio, como tendências. Além de muita cor.”²

JASPER MORRISON

Jasper Morrison é um designers dos mais reconhecidos presentemente em actividade, trabalhando essencialmente para a produção industrial em grande escala, em produtos de enorme visibilidade.

A organização da exposição Super Normal não alterou significativamente a forma de Jasper Morrison ver o design, mas fez com que algumas ideias vagas se concretizassem, acabando por ter influência no seu trabalho. Super Normal tornou-se uma obsessão, antes de comprar qualquer coisa, ao criar qualquer coisa. O efeito mais visível foi a focagem na normalidade.

Normal

Segundo Fukasawa,³ Morrison tem o desejo de definir e chegar ao conceito de Normal, Normal como resultado de anos de uso continuado, do que resta depois de serem retirados todos os extras. Procura subverter o acordo tácito no qual o designer procura dar ao cliente o novo que este espera, estilizado e bonito. O design foi construindo uma imagem que de certa forma estereotipou as expectativas do cliente. Quando é encomendado um trabalho, regra geral é esperada uma resposta que seja diferente de tudo o que já se viu. Jasper Morrison não ignora a finalidade do objecto, apenas a forma como o atinge. Procura ultrapassar o supérfluo através da procura da familiaridade e associação ao fundo do nosso conhecimento. Procura fazê-lo com subtileza, com pequenas alterações ao que reconhecemos como esse produto específico.

O resultado é de tal forma subtil que se torna aparentemente *undesigned*.

Conhecimento e eficiência

O mundo do design afastou-se da normalidade. Tornou-se importante tomar consciência que os designers são responsáveis pela envolvente gerada pelo homem e que devem melhorá-la.

Segundo Alberto Alessi, ⁴ proprietário da *Alessi*, Jasper Morrison tem a plena consciência que design surge não de grandes rasgos criativos, mas de melhorias progressivas.

O seu ponto de partida é o conhecimento. A *Glo-Ball* (Fig. 75), candeeiro projectado para a *Flos* em 1999, ilumina-se de uma forma que parece uma peça bidimensional, como uma lua de papel, da forma oval do sol antes de se pôr. A iluminação oval existe desde sempre, natural e artificial. Nesse trabalho, mais do que desenhar um produto, demonstra a importância da percepção da forma como a luz está à nossa volta desde sempre.

O design é encarado mais como análise, síntese e memória do que desenho insinuante.

Formalmente assume uma tal simplicidade, que é normal estando ao mesmo tempo para lá do normal, do ordinário e vulgar. O facto de ser um novo *take* do globo de vidro clássico é provavelmente a chave do seu sucesso.

Para Naoto Fukasawa, ninguém como ele percebe e atinge o conceito de normal.

No seu *Sofa* (Fig. 76) para a *Vitra* em 1993 procura o conforto recorrendo mais à memória do que ao conhecimento, baseando-se na imagem de infância dos sofás *Chesterfield*, como um ícone de todos os sofás. No saca-rolhas *Socrates* (Fig. 77) de 1998 parte de um produto do mesmo género e recorre à melhoria funcional, melhorando a performance ao permitir-lhe encolher mais. Recorre, no fundo, à memória formal e funcional, ao que reconhecemos de eficiência ao original, acentuando-o.

Nessa memória, procura a recuperação do efeito dos objectos na atmosfera dos espaços.



Fig. 75 Glo-Ball, Jasper Morrison, 1999



Fig. 76 Sofa, Jasper Morrison, 1993



Fig. 77 Socrates, Jasper Morrison, 1998

A primeira experiência neste campo é a *Design Werkstatt*, Berlin 1988, e o episódio já referido da compra dos copos acaba por tornar essa procura numa das marcas do seu trabalho.

Observa que o sucesso dos produtos se deve não apenas à abordagem estética, nem tão pouco à abordagem simplesmente funcional. Conclui que viviam também dos materiais e das experiências bem sucedidas, da memória acumulada. Observa que, a longo prazo, os menos visíveis se tornavam a opção mais escolhida, e pensa que isso se deve à sua eficiência. Assim, no seu trabalho, relaciona o conhecimento e a eficiência como factores relacionados e fundamentais ao sucesso e responsabilidade de um produto.

Utilismo ⁵

Jasper Morrison é designer pela “necessidade de se sentir útil”, proclamando desde logo a sua postura relativamente à utilidade do design.

“Além do mais, parece que quanto mais “desenvolvida” uma sociedade se torna, mais valor é dado aos objectos inúteis e menos apreciação a alguma coisa útil. Precisamos de manter essa apreciação viva ou poderemos perder o contacto com a realidade”. ⁶

Com Andreas Brandolini defende o “utilism vs. uselessness”, ⁷ o útil contra o fútil. O termo *Uselessness* é utilizado para definir o design que ignora a sua finalidade, sendo apenas promocional do seu autor, não tendo qualquer objectivo de ajudar, de resolver qualquer tipo de problema ou proposta. Com esta análise tornam evidente a visão de o design “como uma ferramenta para melhorar a vida diária e a apreciação da existência humana”. ⁸ Morrison, observando à sua volta tinha a sensação de estar isolado a pensar dessa forma, porém *A Pattern Language* de Christopher Alexander demonstra-lhe que não. Durante algum tempo fez uma abordagem 100% prática dos desafios, sendo as propostas tão inesperadas que acabaram por ser mais vistas como pretensiosas, irónicas e

provocatórias do que como simples. A primeira abordagem que obteve sucesso consistiu, simplesmente, em retirar autocolantes de uma montra num café numa estação de serviço, de forma a permitir às pessoas ver os autocarros a chegar. Este e outros projectos caracterizam a visão utilista, mas podem ser facilmente interpretados como sendo moralistas. Com os sucessivos falhanços, acabou por optar em adaptar este tipo de simplificação da abordagem apenas ao produto.

Simplificação e redução

Este tipo de abordagem é território claro da simplificação e redução. Redução no que se refere à subtilidade e minimização da alteração feita ao modelo conhecido; técnica de simplificação, como recurso de modernização dos objectos que estão na base evolutiva do seu trabalho.

Prefere formas claras e puras.

Para acentuar a ideia que temos do seu design, descreve-se a si próprio como sendo simples, não que o facto de ser simples implique simplicidade no design ou no processo, ou que a simplicidade procurada no resultado implique ausência de complexidade no processo.

Na simplificação formal visível na *Low Pad*, é evidente o recurso à redução de um modelo normal proveniente do modernismo, o *PK22* (Fig. 78) de Poul Kjærholm.

Na *Sim* (Fig. 79) é assumida a inspiração nas pernas da cadeira *GF 40/4* de David Rowland que, na sua opinião, é provavelmente a melhor peça de mobiliário de sempre. Desenvolvida a partir da mesma tipologia, procura a evolução e melhoria do peso e da ergonomia. Estes seus projectos reforçam claramente a sua apetência pela redução, quer no sentido social de responsabilidade do design em termos formais, quer no sentido de redução material em todos os patamares do mercado do design. A sua posição relativamente à responsabilidade social não é de criação de um mercado baixo, nem de escolha de mercado, nem de género, mas apenas de coerência relativamente ao que pensa do design pseudo-moderno que invadiu o mercado.



Fig. 78 PK24 Chaise Longue, Poul Kjærholm, 1965



Fig. 79 Sim, Jasper Morrison, 1999

A simplificação é no caso da *Air chair*, de 1999, proporcionada pela tecnologia. A origem está no comprimento de um tubo apresentado por Perazza, director de produção da *Magis*, como exemplo de nova tecnologia de injeção a gás. O princípio base era semelhante ao das cadeiras de contraplacado, que recorriam a camadas de diferentes densidades e curvaturas adaptando-se à necessidade de conforto. A nova tecnologia de injeção permitia a criação de formas antes impossíveis de moldar. Com a pressão do gás, consegue-se injectar uma quantidade superior de polipropileno, conferindo uma resistência superior que pela primeira vez, no polipropileno, permite a moldagem dos elementos tubulares e camada exterior em simultâneo, dispensando a utilização de uma estrutura metálica interna. Este princípio permitiu aplicar a simplificação estrutural e formal extremas a uma cadeira de polipropileno, um dos polímeros mais vulgares, socialmente permitindo atingir mercados mais baratos. Esta tentativa de criação de uma peça única e o tipo de utilização simples e continuado do material traz consigo algumas referências ao *racionalismo italiano*.

A sua declaração atingiu com esta cadeira todos os níveis do mercado. O seu design era coerente com a sua mensagem. É uma cadeira-cadeira, tão simples e recorrente ao conhecimento quanto possível. A versão *Folding* (Fig. 80), de dobrar, usa a mesma tecnologia, indo buscar o sistema de fecho às *folding chairs* vulgares. Trata-se de mais um caso de evolução da velha tipologia adaptada a um novo material, resultando num novo normal, numa nova cadeira.

Mais recentemente, em 2003, na *ATM*, *Advanced table module*, de acordo com Rolf Fehlbaum,⁹ proprietário da *Vitra*, a sua preocupação foi definir o que é preciso para uma mesa ser funcional, o que pode ser retirado.

Na opinião de Terence Conran,¹⁰ aquilo que em grande medida o caracteriza é a forma como reduz os objectos ao seu essencial, obtendo produtos de grande elegância e perfeitas proporções. A “Unimportance of form” do seu trabalho influencia muitos dos designs actuais. No seu trabalho fica bem patente como a redução pode ser tão poderosa como a expressão.



Fig. 80 Air chair folding, Jasper Morrison, 2001

“Tento dizer aos meus alunos para não desenharem as coisas demasiado especiais, para apenas se concentrarem em resolver os problemas”.¹¹

Autoria

Na base do problema do design está também a questão da autoria. Antes da era do design, os objectos eram anónimos pois “não existia o conceito de anexar personalidade a objectos úteis”.¹² Trabalho do artesão, o objecto era como qualquer outro e existia para o bem geral. Uma nova forma de anonimato surge com a revolução industrial, onde a sua autoria passa a ser associada a algum engenheiro ou fábrica. A multiplicação e menor ligação a quem os criou, que era uma fábrica e não uma pessoa, levou o objecto à emancipação do homem (seu autor-criador) e à emergência de uma identidade própria dos objectos. Hoje, os objectos de uso pessoal e diário são associados aos seus criadores. O anonimato está no topo, na tecnologia de ponta, mas já não tanto no produto menos tecnológico.

“Talvez pudessemos estudar e absorver alguma da qualidade e naturalidade que os objectos anónimos, livres do ego dos seus autores, tão frequentemente têm. (...) O valor de um objecto anónimo é lembrar-nos (aos envolvidos no design) que no mundo real um objecto é apenas um objecto cuja sobrevivência depende da sua utilidade a longo-prazo”.¹³

Super Normal, que defende, pode estar no design de um autor que sabe que o seu nome vai ser relacionado com o produto, mas que não se deixa ultrapassar pelo seu ego. No entanto está mais facilmente num design anónimo. Um novo mundo para projectar, desabrigado, longe do aconchego do design. O anonimato acaba por ser em parte o reflexo da sua personalidade.

A world without words

Jasper Morrison, sendo uma referência na discussão do papel do design,

tendo uma posição claramente assumida, curiosamente não é muito dado a declarações teóricas nem a discussões complexas. Todas as suas declarações são concretizadas de forma prática.

O primeiro caso de maior visibilidade foi a *Plywood chair*, de 1988, lançada numa era de pleno entusiasmo pós-modernista.

Mesmo muito depois de *Memphis* manteve-se a tendência para expor o mobiliário como escultura. A cadeira que funciona como uma declaração, é tão anti-intelectual, que funciona por si, e mesmo quando a refere, fá-lo de um modo simples, como que sendo coerente e amplificando a sua mensagem. Refere apenas ter resultado do processo manual de construção.

De qualquer forma tornou-se tão fundamental como declaração contra o mais supérfluo do pós-modernismo, que se tornou numa referência para um *New simplicity movement*. Responde habitualmente sem recurso a retórica.

Na opinião de Enzo Mari ¹⁴ o maior contributo de Jasper Morrison é o slide-show *A world without words*. Trata-se de uma comunicação feita por Morrison no *Instituto Europeo di Design* em Milão em 1992, que consistiu “apenas” num slide-show de 160 imagens fotografadas de livros da *Royal College Library* com uma câmara compacta. Procura exprimir-se pelas imagens que recolhe. O anti-intelectualismo é acentuado pelo local de eventual discussão proposto pelo coordenador das comunicações, o bar do outro lado da rua, onde iria estar a seguir. Posteriormente evoluiu até um livro, *a world without words*, mantendo a estratégia “no comment”. Segundo Jasper Morrison, ¹⁵ esta solução nasceu apenas da sua dificuldade de falar em público.

Super Normal acaba por surgir na mesma linha de discurso não verbal, apresentando e colocando em diálogo objectos de universos Normal e Super Normal. Neste caso, na edição em papel, pela primeira vez escreve duas páginas A5 explicando o pretendido.

Este discurso atinge em cheio o *milieu* do design, despoletando em muitos profissionais uma reflexão sobre os caminhos da profissão, vindo posteriormente a materializar-se em inúmeras mudanças de atitude.

O seu território é o do design de produtos para uso diário adequados à produção industrial.

Numa aventura no mundo dos pequenos electro-domésticos, os seus princípios sofrem alguma influência do *good design*, de Dieter Rams e Hans Gugelot, resultando na série desenhada para a *Rowenta* (Fig. 81) lançada em 2003. Infelizmente a série falhou funcionalmente e foi rapidamente retirada do mercado após o seu lançamento.

Com a *Cork family* (Fig. 82) de 2004, recorre a um material mais facilmente relacionado com o esforço da defesa da sustentabilidade. O material é um granulado de cortiça sob pressão, à prova de água, e é proveniente do aproveitamento de desperdícios da indústria corticeira. Embora possa ser suscitada, não se coloca aqui a questão da discussão do papel da indústria na sustentabilidade, ou do peso da escolha de materiais ditos mais ecológicos.

Algumas das suas referências ajudam a perceber a sua percepção do design. Entre elas estão Jean Prouvé, Charles Eames, Achille Castiglioni, Enzo Mari, Dieter Rams, ou os mais recentes Marc Newson e Konstantin Grcic.

NAOTO FUKASAWA

Naoto Fukasawa é o mais proeminente designer japonês. Como Jasper Morrison é absolutamente comprometido com a produção industrial, e fiel aos princípios que com este professor na escolha dos objectos expostos na exposição Super Normal.

Mas cada um tem a sua identidade e a grande diferença consiste no peso dado a cada um dos conceitos considerados fundamentais, a uma interpretação com diferentes pesos na interpretação de normalidade. Assim tal como Jasper Morrison dá um peso muito significativo à evolução e conhecimento, Naoto Fukasawa atribui uma importância maior à pureza visual e simplificação formal, resultando num trabalho radicalmente simples.

“O que é inteligente no seu trabalho é que é muito, muito simples, e qualquer designer lhe dirá que, quanto mais simples as coisas parecem, mais difícil deve ter sido o seu design”.¹⁶

Imaterial

A simplicidade do seu trabalho tem raízes no imaterial. Em *Without thought*, workshop organizado em 1998, explora a forma como agimos inconscientemente com os objectos.

Muito do seu trabalho nasce da simples observação. Observa por exemplo como no chão cerâmico colocamos o guarda-chuva assente no espaço entre os azulejos. Essa observação gera mais do que um produto, uma ideia. Uma abertura feita no chão pode ser uma melhor solução do que um balde. Design não encarado simplesmente como produto, mas como solução simples do problema, recorrendo aos hábitos inconscientes, por vezes de forma inesperada. A ideia por trás deste princípio é semelhante à abordagem de Jasper Morrison, utilizando o conhecimento dos gestos diários, reutilizando-os, mas aqui com um maior grau de afastamento da tarefa à qual o gesto está normalmente associado.



Fig. 81 Kettle, Jasper Morrison, 2003



Fig. 82 Cork family, Jasper Morrison, 2004

O seguinte workshop foi *Design Dissolving in Behaviour*, o que expressa bem a concentração na solução e no comportamento em lugar do pensamento material.

Encara o design como a definição do outline do objecto, em que o espaço interior e o espaço exterior ao objecto são considerados como partes integrantes do processo criativo.

Para Fukaswa o design corresponde aos nossos movimentos inconscientes e à sua envolvente física e emocional.

Algum do seu trabalho caracteriza-se com o “apagar” da presença material do objecto, o questionar da existência física do produto e a forma como a sua manifestação por vezes se impõe de um modo invasivo. A *Tile Light* (Fig. 83) apagada não é visível, é mais um azulejo. Mesmo acesa não existe como forma, apenas como função, como luz. Para isso é obviamente desenhada para o espaço ao qual se destina. Esta abordagem resulta numa forma bastante radical de simplificação e redução.

Simples e novo

O design é cada vez mais ruidoso. O design de Fukasawa transmite calma. No seu trabalho, a simplicidade é o fundamental. Mais que um conceito procurado é uma necessidade.

Formalmente é caracterizado pela pureza e ausência de cor.

Quando não se pode eliminar o material, pode-se pelo menos tentar apagar ou eliminar a forma ou, no mínimo, reduzi-la. Este tipo de exploração está claramente visível nos projectos desenvolvidos para a *Muji*, para quem desenha de acordo com o princípio essencial da empresa: o mínimo.¹⁷

Os objectos de Naoto Fukasawa são naturais. Sendo, simplesmente. Desarmam pela síntese e simplicidade, por questionarem sem intenção crítica a forma complexa que damos aos nossos produtos e vidas. Segundo Jasper Morrison “We can laugh at these objects and they laugh back at us”.¹⁸

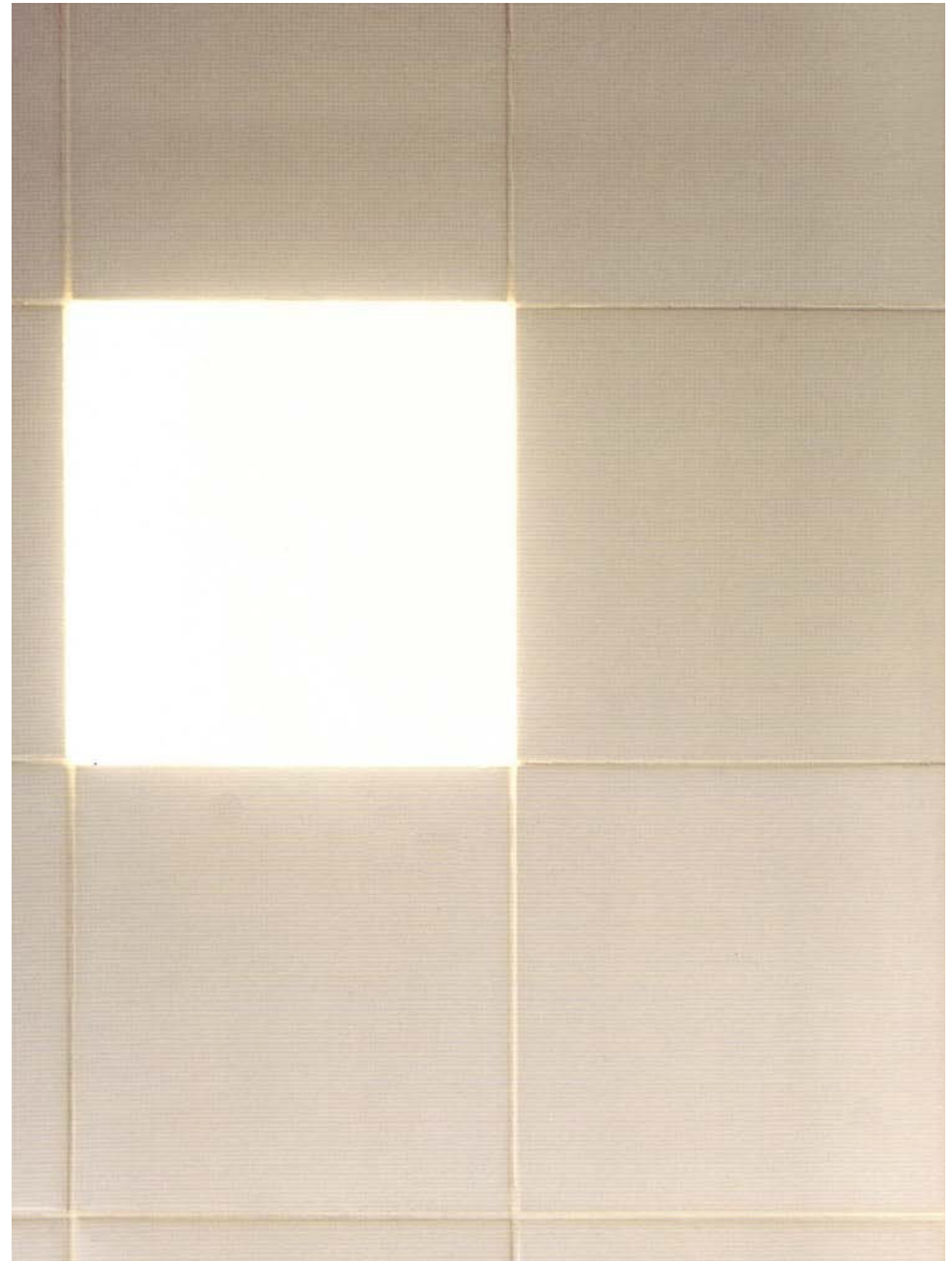


Fig. 83 Tile light, Naoto Fukasawa, 1998

Mais do que apenas os princípios, a exposição acaba por ter consequências no seu trabalho.

A partir dela criou a tendência para verificar Normal como um conceito. No seu caso, de procura do *New normal*.

O desejo de novidade de Fukasawa é constante no seu trabalho, normalmente associado a uma abordagem inesperada.

“Todas as vezes que o encontro ele mostra-me algo novo e inesperado”.¹⁹

O design de Fukasawa resolve problemas, não se propõe criar produtos vindos de necessidades inventadas. E resolve problemas de uma forma tão simples que parece que o problema nunca existiu.

A simplicidade das soluções coloca-as inúmeras vezes na fronteira da redução.

No candeeiro *amami* (Fig. 84) recorre a apenas uma folha de material, numa síntese levada ao seu extremo, sem prejuízo daquilo que reconhecemos como um candeeiro.

No banco *Dejá-vu*, na origem do Super Normal, a redução está mais ao nível da intervenção reduzida que faz sobre aquilo que reconhecemos como um banco. A intervenção dá-se praticamente apenas na alteração do material, criando um novo normal.

Conhecimento e gesto

A origem da sua solução é importante, faz parte do produto, normalmente tem origem em princípios, objectos ou actos simples, apelando ao conhecimento. Embora tenha o cuidado de explicar sempre as suas soluções, o seu design não exige livro de instruções. É intuitivo.

O seu trabalho procura também o conforto recorrendo ao conhecimento, sempre que possível através do uso de elementos tradicionais.

Fukasawa acredita que a envolvente determina o nosso comportamento, que nos adaptamos e agimos em função de impulsos inconscientes. Observa que recorreremos às formas e gestos que conhecemos, alterando o fim para o



Fig. 84 Amami, Naoto Fukasawa, 2005

qual foram criadas. Colocamos lixo num cesto de uma bicicleta, se a forma for semelhante. Esta observação reforça ideia de recurso a esses gestos inconscientes, à conotação das formas com comportamentos. O seu design recorre conscientemente ao reconhecimento desses gestos.

A aplicação desses conceitos é subtil. A simples alteração de escala pode ser considerada design, recorrendo à familiaridade de uma forma simples e directa, o que pode ser visto por exemplo no relógio *EKI* (Fig. 85).

Na *Wooden chair* (Fig. 86) recorre também à memória, ao conhecimento de repetição. A sua cadeira de madeira é a cadeira da imaginação colectiva. Tem em tudo semelhanças à *Plywood* de Jasper Morrison.

Anonimato e ausência

A cadeira é uma peça que normalmente representa mais o designer do que a si própria. É uma síntese de si. A sua ideia de desenhar uma cadeira teria de passar pela ausência do autor e afirmação da cadeira-cadeira. Pode não ser uma questão de anonimato, mas é pelo menos de ausência de imposição e afirmação do seu autor, um dos aspectos mais criticados em *Super normal*.

“Gosto quando um projecto não vende o meu nome ou as minhas características, quando é apenas um objecto que acontece estar ... não anónimo, apenas natural.”²⁰

Tenta não se reflectir nos objectos, mas com características tão marcadas, com uma tão clara linha de simplificação, é inevitável. Por mais natural e simples que seja cada trabalho, é tão coerente, tão radicalmente simples, que não é possível não o contrapor ao design pretensamente artístico. Acaba por funcionar sempre como uma declaração individual, mesmo que essa declaração não seja intencional.

Prefere a clareza de ideias em prejuízo do toque pessoal, da autoria.

As soluções são adequadas aos problemas, não ao autor.



Fig. 85 *EKI*, Naoto Fukasawa, 2002



Fig. 86 Wooden Chair, Naoto Fukasawa, 2005

Affordance e Conhecimento

No seu trabalho, o recurso ao conhecimento está fortemente relacionado com o conceito de *affordance*. *Affordance* tem a ver com suporte, com adequação. “Uma árvore caída numa floresta permite que nos sentemos nela”.²¹ Trabalho mais resultante de compreensão, observação e síntese do que de um exercício de criação física ou inspiração. Pensamento, de um ponto de vista invulgarmente distante.

“É quando nos tornamos demasiado conscientes de alguma coisa que a situação começa a dar erro e nós começamos a cometer erros na forma como manuseamos o objecto. Num estado inconsciente, as pessoas como entidades físicas tentam sintonizar-se com os objectos, ou com a situação ou a envolvente que se apresenta naquele momento. Por isso se observarmos cuidadosamente as acções inconscientes, naturais, e fluidas – incluindo as nossas próprias – então penso que nos podemos aperceber das acentuadas relações provenientes dessas acções”.²²

De acordo com esta perspectiva de má utilização por consciência, recorre à inspiração nos actos inconscientes. Design não se trata de desenhar apenas formas, mas relações, entre as pessoas e objectos, de familiaridade por sucesso de uso.

Fukasawa interessa-se pela pesquisa de James Gibson. A *affordance* “refere-se ao valor que a envolvente suporta numa determinada situação”,²³ derivada de actos não previstos na criação das coisas, alterados em função das circunstâncias. Procura também analisar os próprios actos independentemente dos objectos a eles associados. Sentar já era uma realidade antes de existirem cadeiras. Em determinadas circunstâncias todos nos sentamos nos mais diversos materiais e objectos, de uma pedra, a uma escultura, a um tronco de árvore. O projecto *Chair*, desenvolvido para a *Vitra* em 2007, e intitulado pela *Vitra*

de *things to sit on*, não é uma cadeira. Trata-se da relação ds pessoas com os materiais e acto de sentar, de materiais em forma de cadeira. Cada material é referente a um apoio ocasionalmente usado para sentar. Do alumínio dos bancos dos aeroportos, ao monte de feno, ao tronco de árvore, à pedra mármore de uma escultura.

Os objectos têm uma função determinada, mas muitas vezes servem outras. Naoto Fukasawa tem essa noção como ninguém, reconhecendo onde pode ir buscar linguagens e formas de agir adaptando-as a novos objectivos. Utiliza os gestos desses actos inconscientes no seu design, projectados num objecto próximo do gesto observado, ou em funções novas e imprevistas.

“Empilhar livros sobre uma cadeira é uma forma de usar um objecto”.²⁴

O recurso a estes gestos é a verdadeira *affordance*, é verdadeiramente *servir para*.

A inspiração nos gestos e hábitos pode recorrer a uma interminável diversidade de fontes de inspiração, gera um sem número de respostas sem um só princípio unificador, sem continuidade.

A continuidade é dada mais pela atitude constante de procura do que pela semelhança das soluções. Cada resposta é diferente. É diferente a solução, é diferente o material, tudo é adequado a cada objectivo, a cada produto.

Esta abordagem, este recurso a gestos em novos contextos, origina produtos que preenchem o desejo de novidade. Novidade sem conotação de moda. Nesta linha o design tem pouco a ver com modas. Precisamos do novo e do que perdure, o que não deixa de ser algo contraditório. Não tem tempo mas é contemporâneo.

CD Player

O *CD Player* (Fig. 87) que desenhou para a *Muji* em 2002 é o seu design mais conhecido e mais vendido. O conceito nasceu no workshop *without thought* e despertou o interesse da *Muji*. A pequena electrónica tornou-se habitual no ambiente doméstico. Todos os aparelhos de determinado género, mesmo provenientes de diferentes marcas parecem iguais entre si. Neste *like design*, de produtos semelhantes, afastaram-se da realidade e ganharam identidade própria, acima da sua função. Quando se desenha um determinado tipo de produto já não se questionam conceitos, apenas se decoram formas pré-definidas. Fukasawa procura libertar-se dos estereótipos, inspirando-se na relação do produto com as pessoas e o espaço, da mesma forma que um sofá se adapta ao corpo e ao espaço no qual está inserido. Porque não pode um leitor de CDs adaptar-se à sua envolvente em vez de se impor como leitor de CDs? O seu *CD player* é tentativa de se libertar dessas regras, sem procurar fazer nenhum tipo de declaração.

Na prática foi buscar a linguagem às ventoinhas de cozinha, à familiaridade do seu formato e funcionamento, pelas semelhanças físicas da rotação da ventoinha e do CD em movimento. A forma e a escolha do fio como interface servem-se desse conhecimento e linguagem, num resultado radicalmente simples. Essa simplicidade radical implica alteração dos hábitos de funcionamento. Não se trata propriamente de uma abordagem de recurso ao uso continuado de um objecto com a mesma função, mas sim do recurso à observação de um gesto proveniente de uma outra função. A observação é um dado constante e fundamental no seu trabalho.

O funcionamento *high-tech* recorre ao fio *low-tech* equivalente ao de uma ventoinha de cozinha, e baseia-se na sucessão de movimentos, sendo uma forma nova de funcionar de um leitor de CDs, mas essencial para a honestidade do projecto. Se se vende como um leitor de CDs com formato de ventoinha, seria desonesto funcionar como qualquer outro leitor de CDs, e seria defraudar a



Fig. 87 CD player Muji, Naoto Fukasawa, 1999

proposta. Da necessidade de ligação à corrente surge uma dificuldade adicional. Aparentemente criava a necessidade de colocar mais um fio, mas foi estudada com sucesso a possibilidade de utilização de apenas um fio para alimentação eléctrica e interface. Para melhor compreensão do fio como interface, é aplicada uma pega plástica quebrando-o visualmente. Por recurso ao conhecimento do funcionamento das ventoinhas, o fio convida a puxar e activar as operações essenciais do aparelho. Esse detalhe é essencial para o bom funcionamento do conceito de uma forma imediata. De outra forma a tendência seria a de procurar botões, que se limitam a funções menos importantes como aumentar e reduzir o volume.

A linguagem da ventoinha é levada ao limite, sendo projectado para pendurar na vertical, na parede, em vez de pousar como a maioria dos sistemas *hi-fi*. As colunas são colocadas de uma forma extremamente simples à volta do espaço ocupado pelo CD.

Sam Hecht comprou-o e colocou-o em lugar da sua ventoinha da cozinha, numa abordagem humorística que muito divertiu Fukasawa, e que demonstra algum do espírito desafectado do seu design.

Está sempre pronto a rir. A sua produção é calma, mas não ignora o “caos da vida diária”.²⁵

Esse caos é constatado sem contudo o transmitir de uma forma angustiada.

O que mais impressiona é a sua radical simplicidade, formal e de funcionamento.

Plus minus zero

A mais forte reacção ao *design like surge* na linha *Plus Minus Zero*. Reage também ao estereótipo, mas especialmente ao exagero de funções dos produtos disponíveis. Além de cada produto ser igual a todos os outros, como forma de afirmação no mercado todos procuram permitir executar mais funções que os seus concorrentes, numa feira de funcionalidades. Fazem muito mais do que precisamos e muitas vezes não aquilo que procuramos.

Esta linha surge como resposta à necessidade de direccionar o produto às reais necessidades e expectativas. É uma tentativa de criar produtos que todos imaginamos que existem mas nunca vimos. Pretende preencher esse vazio produzindo o banal.

Plus Minus Zero significa “nem mais nem menos, o necessário e suficiente”.²⁶

Sem intenção de declarações morais, acaba por funcionar também como quase todo o seu trabalho, como mais uma declaração de abordagem altamente social, questionando o que temos e o que precisamos.

Nesta série procura criar “Algo nunca visto mas familiar, normal e fascinante”,²⁷ exercitando o design.

Os exemplos são inúmeros, mas as formas simples e ausência de complicações da *Oven Toaster* (Fig. 88) ajudam a perceber as intenções, tomando a forma e tamanho do pão cúbico japonês. O sistema *hi-fi* tem formas similares aos livros, resultantes da simplificação das formas. A sua integração no universo de biblioteca caseira é acentuada pelas cores, sendo regra geral neutras. Usa muito o cinzento que tem a conotação de vulgar no Japão, de indistinta, o que permite perfeitamente acentuar a afirmação de normalidade. Recorre também ao branco como camuflagem de alguns produtos, assim como à camuflagem por padrões iguais ao do ambiente a integrar. A utilização de cores vivas para chamar a atenção sobre o produto é um recurso habitual do design, o que se torna em mais uma razão para a escolha do cinzento como cor base do *Plus Minus Zero*, acentuando a ideia de moderação da linha de produtos. No caso do leitor de DVD (Fig. 89), o comando do leitor de DVD é azul vivo para o excluir do próprio leitor.



Fig. 88 Oven toaster, Naoto Fukasawa, 2003



Fig. 89 DVD/MD stereo player, Naoto Fukasawa, 2003

MAARTEN VAN SEVEREN

Um dos autores mais condizentes com o espírito Super Normal é Maarten van Severen. Uma das peças mais recentes é a cadeira 03 (Fig. 90) da sua autoria. O seu trabalho parece óbvio, familiar. Se por um lado parece que o reconhecemos, por outro é tão puro e radicalmente simples que se impõe como uma inovação, que é.

van Severen também acredita no design como processo evolutivo, não de invenção.

O modelo 03 é a evolução industrial do modelo // que produzia na sua fábrica de uma forma quase artesanal.

Ainda antes da industrialização do seu trabalho, já as linhas eram as mesmas, de radical simplicidade, de absoluta novidade. As semelhanças a Jean Prouvé são evidentes. Partilham a mesma necessidade do conhecimento físico do seu trabalho.

A *MVS chaise* (Fig. 91), estruturalmente e em termos de conceito lembra a *Tipping chair* (Fig. 92) de Jean Prouvé, de 1945. Permite também duas posições, uma das quais com apenas um apoio.

A grande alteração originada pela mudança para um universo industrial de produção massiva não foi formal, mas sim técnica. O que se alterou significativamente foi o processo de produção e a escolha de materiais. O modelo 03, além de mais barato que o // é mais confortável, devido à utilização do poliuretano na produção do encosto, um material de enorme flexibilidade. O material ajudou a acentuar o sentido táctil da cadeira, comum a muito do seu trabalho. A adaptação ergonómica é dada não pela forma, mas pela flexibilidade do material.

Formalmente, a alteração foi ligeira, permitindo no entanto simplificar ainda mais ao retirar a barra de apoio às pernas. Quando se refere o trabalho em pequena escala, de oficina, vulgarmente associa-se ao design como arte, quase como escultura. Porém nunca foi o caso de van Severen. “Não é um homem de



Fig. 90 03, Maarten van Severen, 1999

compromissos”,²⁸ o que em boa medida ajuda a perceber o purismo do seu design. Qualquer cedência ao conceito mais simples poderia facilmente destruir o seu design. Este aspecto é facilitado pela elevada noção de técnica industrial. Conhecendo bem os constrangimentos da indústria, projecta tendo-os em conta, evitando a necessidade de qualquer compromisso. É radical, não no sentido político extremo, mas no sentido de seguir à risca o seu conceito.

No seu design não consta um só exemplo supérfluo, existindo sempre uma enorme distância das formas exuberantes que se auto-promovem.

Um dos seus trabalhos mais familiares é o design das cadeiras dos auditórios da *Casa da Música*, no Porto.

A Super Normalidade do modelo 03 consiste na forma como se afirma como cadeira, que conhecemos, na extrema simplicidade, e no extra conferido pelo comportamento do material.

SAM HECHT

O design de Sam Hecht não pode ser reduzido à sua pureza visual, mas é sem dúvida uma das suas marcas essenciais.

Trabalhou com Naoto Fukasawa no *IDEO Tokyo*, e as semelhanças são inúmeras, embora também sejam detectáveis algumas diferenças. No *Second Phone* (Fig. 93) desenhado para a *Muji* são detectáveis algumas dessas semelhanças. Em comum tem o valor dado e fundamentação do seu trabalho na observação do comportamento humano. Identifica questões de interactividade entre produto e utilizador, procura ver sem preconceitos, não assumindo, ou pelo menos simplificando, as formas de uso standartizadas. É precisamente nas questões de interface que Sam Hecht se destaca. Procura a simplicidade extrema de funcionamento. É para esse fim que procura altos níveis de clareza visual, eliminando qualquer tipo de ruído do produto. O resultado é a simplicidade e pureza visual. Como boa parte do seu trabalho são pequenos equipamentos electrónicos, até como consequência da sua orientação para o interface, apoia-se também numa profunda compreensão da complexidade tecnológica. Procura sempre ser racional e assume-se como não sendo emocional como designer, de forma a concentrar-se no que objectivamente interessa.



Fig. 93 Second phone, Sam Hecht, 2003

Outra Simplicidade

KONSTANTIN GRICIC

Um dos designers com maior influência do panorama actual é o alemão Konstantin Grcic. Trata-se de um caso interessante pelo crescente respeito pelo seu trabalho, sendo constantemente referido pelos seus pares. Neste contexto, é especialmente importante de analisar pela diferente abordagem de simplicidade e pureza, e da ambiguidade dessa mesma simplicidade. Jasper Morrison e Naoto Fukasawa são exemplos inevitáveis quando se fala actualmente de responsabilidade social por via da simplificação, e são-no mais ainda como organizadores de uma exposição que serviu de pretexto ao lançamento do tema. Konstantin Grcic demonstra que conceitos aparentemente tão óbvios como Normal e Simples podem não ter uma interpretação tão directa, e serem, ao invés, resultado de um processo de enorme complexidade. Dada esta diferente interpretação dos mesmos conceitos, não será inocentemente que está representado na exposição Super Normal, numa demonstração de abertura dos conceitos a explorações de muitos géneros.

A forma mais imediata de explicar a ligação do trabalho de Grcic aos conceitos de Normal, de Super Normal, de simplicidade e redução, é pela observação do seu design adoptado pela exposição Super Normal. O cabide *Hut ab* representa bem a sua abordagem até ao ano 2000. Recorre a engenharia estrutural, a um bom estudo de equilíbrio e funcionalidade, a uma ideia simples construída a partir de uma malha mais complexa. Recorre racionalmente ao material, reduzindo-o. A força surge da combinação de vários elementos aparentemente frágeis. Faz um pouco lembrar as estruturas de Charles Eames, quando procurava, na *plastic series*, com estruturas complexas e pouco material, criar uma massa que proporcionasse a resistência necessária ao seu design. O facto de ter trabalhado no escritório de Jasper Morrison, não será estranho à abordagem mais simples na fase inicial da sua carreira. É curioso também

observar a quantidade de casos que se entrecruzam e a implícita malha de influências que se constituiu. Um dos valores ascendentes do design estrutural, Stephan Diez, trabalha com Grcic, que trabalhou com Jasper Morrison, que organizou Super Normal com Naoto Fukasawa, que por sua vez trabalhou com Sam Hecht...

Condicionantes e funcionalismo

Cada trabalho surge de uma encomenda, de uma necessidade, e não duma vontade mais ou menos caprichosa de auto-expressão. A definição do design, do contexto e condicionantes de utilização e produção tem em conta as pessoas, mas também local a enquadrar e o tipo de utilização, assim como métodos de produção disponíveis. Dirige-se ainda aos objectivos comerciais e à empresa que a vai produzir. O objecto toma forma em diálogo com a envolvente, e o resultado é indicado pelas condicionantes.

Para Grcic o design existe para para cumprir uma função, um objectivo. A forma está sempre ligada à função. Aprecia os constrangimentos impostos pelas encomendas da indústria. A vertente industrial é uma constante. Partilha do optimismo do modernismo relativamente à máquina, dando sempre prioridade à produção industrial.

À pergunta mais lata de para quem gostaria de projectar, responde: “for industry.”

Trabalha para a utilização. Para si o design refere-se mais ao usar do que ao possuir. Os produtos desenhados por si são para usar, não para ser colocados em montras ou em colecções.

Na opinião de Tomás Maldonado,²⁹ o que existe são indústrias e não *indústria*. A noção de indústria como uma entidade abstracta “era um mito do século XIX” e deixou de existir.

Konstantin Grcic direccionou-se às pequenas e médias indústrias mais comprometidas com resultados do que com métodos industriais e longos processos de negociação. Essas indústrias são representantes da realidade.

Trabalha conscientemente para os produtores, para vender, e por isso trabalha para o utilizador, um utilizador.

Desenha para uma pessoa, um amigo, alguém com um carácter e atitude.

Não é da dimensão, mas do contexto dessas pequenas empresas que aprecia, pois é mais vantajoso para um maior envolvimento de todas as partes. É importante o entusiasmo, até se atingir um resultado proveniente de todos esses *inputs*.

Essa pequena indústria acentuou a necessidade de simplificação e poupança presentes no seu trabalho, embora de uma forma estrutural e não simplista.

Simplicidade como pureza expressiva

A tendência dos designers emergentes no final dos anos 90 era de reacção ao excesso decorativo que o design tinha atingido. Procura de simplicidade, do novo moderno, em combinação com a indústria foi uma escolha realista. Essa aproximação à realidade não veio de abordagens intelectuais, mas de percursos práticos, de experimentação e da constatação da necessidade de direccionar os contactos e os processos de desenvolvimento a parcerias com a indústria.

A abordagem desta fase é rotulada de minimal, embora impregnada de inventividade e complexidade.

O candeeiro *May Day* (Fig. 94) projectado para a *Flos* em 1998 e vencedor do *Compasso d'oro* de 2001 é funcional, mas de expressão livre que não cumpre princípios do *good design*.

Wanda (Fig. 95), um escorredor de louça, surge em 1999 numa fase em que sente uma profunda vontade de se exprimir.

Grcic considera que, sendo alemão, tem os conceitos de funcionalismo e racionalismo na sua natureza e cultura, pelo que quando sente o desejo de contradição e expressão, procura a expressão dessa combinação de funcionalismo e racionalismo. Procura não perder a noção do fundamental mesmo quando tem consciência de enfatizar a expressividade. Esta combinação

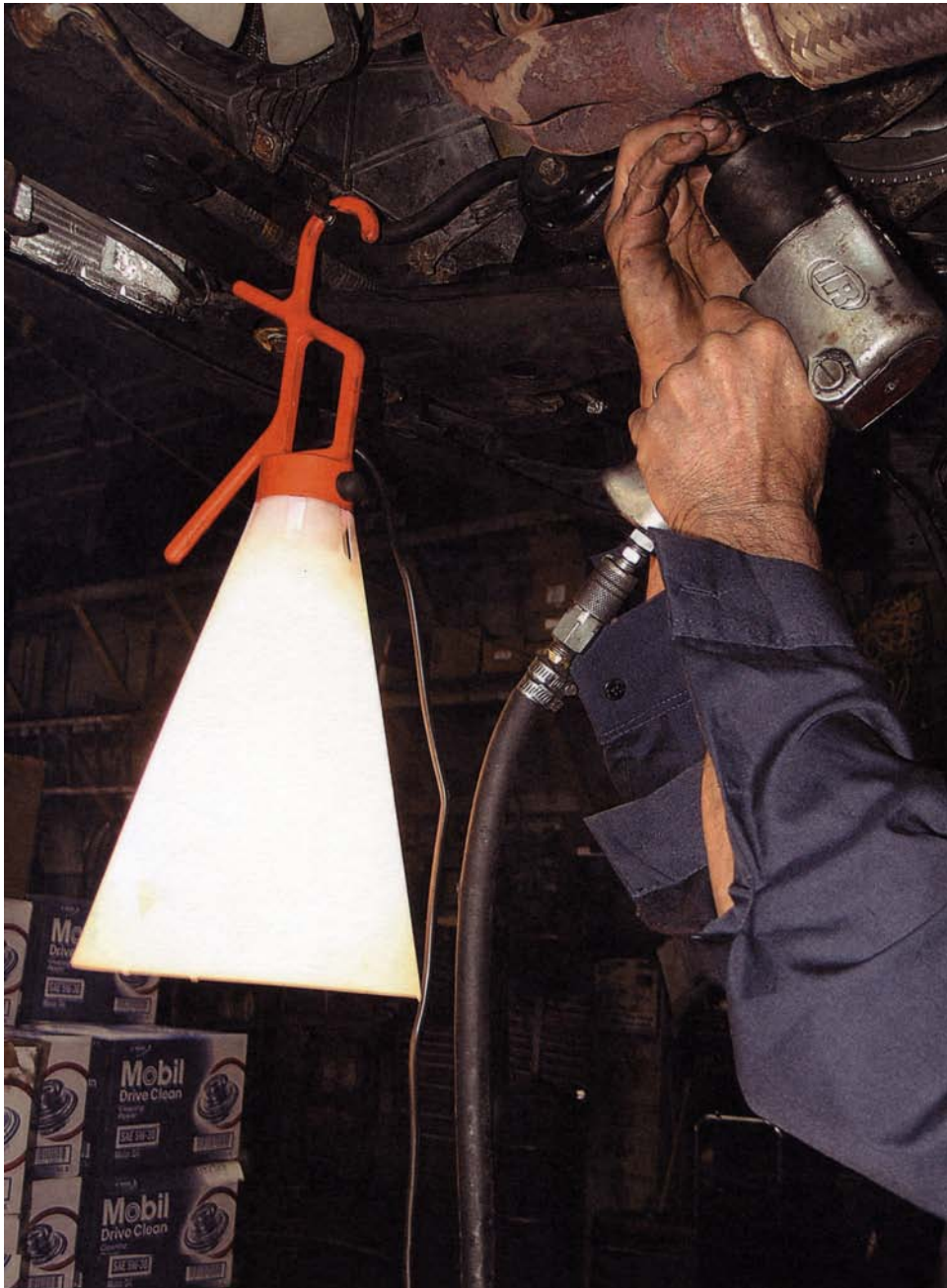


Fig. 94 MayDay, Konstantin Grcic, 1998



Fig. 95 Wanda, Konstantin Grcic, 1999

aparentemente contraditória é no mínimo invulgar.

A atitude deliberada de estar de fora dos lados do design leva a por vezes não encaixar em nenhum género ou mercado, o que provoca problemas de identificação do consumidor. Em alguns casos, os seus produtos acabaram por ficar de fora do mercado barato e, simultaneamente, do caro, numa terra de ninguém. Para si é um problema, pois tem noção da importância e da finalidade do design para o mercado.

Em *Wanda* evoca a discussão de formas artísticas e de combinação de formas antagónicas. Porém, o seu trabalho nunca sai do território do design-não-arte. Está sempre, mesmo na afirmação expressiva, concentrado na produção industrial e uso. A beleza do objecto deriva do seu processo industrial de diálogo e não de objectivos artísticos.

O processo é caótico e contraditório.

A ambiguidade está permanentemente presente no seu design, sendo por vezes um exercício complicado ler o seu trabalho. A sua economia de discurso não deixa de transmitir a tensão inerente ao produto. O resultado, mais do que redutor, é essencial e puro, mas nunca simples.

A estante *ES* (Fig. 96), produzida pela *Moorman* em 1999, é a mais simples de todas as suas peças. É racional, mas desequilibrada até nela se colocarem livros. É racional e funcional, mas irónica ao mesmo tempo. Explora o sentido de imperfeição, apesar da clareza e simplicidade de construção. Funciona como uma declaração de princípios, crítica à indústria, que na sua opinião perdeu de vista a medida da realidade. Nos concursos em que se vai buscar engenharia de uma ponte para construir uma estante está-se a perder a noção do essencial. Rejeita o *high-tech*, as pretensões de super engenharia da indústria do mobiliário, praticando em alternativa uma engenharia estrutural simples. De acordo com Pierre Doze, “Grcic não faz literatura”³⁰ e evita incursões a territórios pseudo-artísticos. Simplicidade equivalente pode ser encontrada na caneta *Vivo* (Fig. 97), projectada para a *Lamy* em 2004.



Fig. 96 ES SHELF, Konstantin Grcic, 1999



Fig. 97 Vivo Lamy, Konstantin Grcic, 2004

Ponto de viragem

Rejeita o conforto burguês gerado pela conjugação de produtos baratos e antagónicos. Tem uma noção de responsabilidade do design, de cada produto, rejeita a procura permanente de beleza e conforto suave, procura não promover o conforto flácido, inerte, forçando a uma atitude. A cadeira *Chaos* (Fig. 98) é disso exemplo. Aliás considera o conforto e ergonomia conceitos e objectivos discutíveis. O conforto não pode ser visto apenas de um ponto de vista da ergonomia, e mesmo a ergonomia é limitada pois há inúmeras formas de fazer o mesmo acto, como sentar, dependendo das circunstâncias. A cadeira *Chaos* convida a diferentes formas de sentar.

A *Chair one* (Fig. 99 e 100), apresenta-se como sendo desconfortável, porém é surpreendentemente confortável em relação às expectativas criadas.

A *Chaos* de 1999 é importante como ponto de viragem na sua atitude perante o design.

As suas dimensões convidam a estar equilibrado para a frente, a conversar. A partir daí procura explorar “Não tanto a necessidade de ser simples, mais a possibilidade de ser complexo”.³¹

Esta alteração é provocada pela frustração de estar sempre a fazer “nice projects to nice companies”.³² Precisava de dar o salto.

Nos projectos complexos, continuaria a procurar resolver de uma forma simples, mas a um outro nível, mais excitante. Um simples não tão normal. Um simples diferente do de Morrison ou Fukasawa.

Ser mais intuitivo e menos analítico é uma decisão, assim como assumir a maior complexidade.

Nessa viragem a sua estética tornou-se mais dura e angular.

Chair one

Porém a maior complexidade formal não perde completamente a noção de mínimo, um novo mínimo. As semelhanças estruturais da *Stacking chair one*



Fig. 98 Chaos chair, Konstantin Grcic, 1999



Fig. 99 Chair one, Konstantin Grcic, 2004



Fig. 100 Chair one, Konstantin Grcic, 2004

de 2003 com a *Aluminium armchair* de Ritveld são evidentes no conceito e na escolha material. Ambas baseadas em folha aberta de alumínio e em perfuração. Ambas procuram a redução material e a perfuração como forma de aumentar a estabilidade. As formas da concha são de elevada complexidade formal industrial.

A linguagem é também influenciada pelo *CAD* e *Rapid Prototyping*, que vieram aumentar as possibilidades. A resposta às necessidades funcionais tem agora mais recursos e, assim, a linguagem mais complexa surge também dessa possibilidade. A redução passa a ser mais material, baseada numa malha estrutural com maior complexidade.

A concha parte estruturalmente de um plano único, como uma bola de futebol. Acaba por ser resultado do diálogo com as cadeiras de conchas orgânicas (por exemplo do biomorfismo americano de Charles e Ray Eames ou Harry Bertóia), que se caracterizam pela unidade orgânica e simplicidade, provenientes do facto de serem constituídas por uma peça única. A *chair one* também parte de uma concha de peça única, de base simples, e aspecto formalmente complexo. Complexidade não é decoração, está por vezes baseada em estruturas que não se afastam do essencial, do funcionalismo.

Este trabalho reforça a ideia de complexidade simples e de lógica estrutural no seu trabalho.

Tratou-se da sua primeira grande oportunidade de desenvolver um projecto verdadeiramente industrial, no qual é evidente o diálogo com indústria, a troca permanente de ideias e a fuga às fórmulas e estereótipos. A redução estrutural justifica-se igualmente para reduzir o custo, dado o preço do alumínio ser mais alto que o do tradicional polímero usado pela *Magis*.

O ponto mais radical da sua mudança de abordagem é visível em *Missing object* (Fig. 101) de 2004, no qual experimenta um retorno à base, à abstracção e ao artístico, e ao material abandonado pela indústria. Testa a riqueza do não funcionalista. O bloco maciço afirma a peça fisicamente pelo bloco e pureza da



Fig. 101 *Missing object*, Konstantin Grcic, 2004

madeira. Por outro lado afirma também a sua ausência como produto com um propósito misterioso.

Já após a alteração de resposta, executa o seu maior desafio industrial, uma colecção de pequenos electrodomésticos para a *Krups* (Fig. 102). As implicações inerentes à produção de pequenos electrodomésticos, a integração de electrónica em pouco espaço, a necessidade de corresponder à noção de colecção e à imagem de marca da *Krups*, tipicamente alemã, são os constrangimentos com que gosta de se confrontar, mas a muito maior escala do que nos projectos que desenvolvia para a pequena indústria. Procura transmitir estabilidade, austeridade, precisão, e uma imagem industrial pelo acabamento preto. Para Grcic “a máquina é bela quando legível, quando a sua forma descreve como funciona”.³³

A *Myto chair* (Fig. 103) de 2008, produzida pela *Plank* é o seu projecto mais recente, e foi encomendado pela *BASF* com vista à utilização do material injectado resultando num monobloco polimérico. Como em todo o seu trabalho, o design é bastante definido pelas condicionantes, neste caso pelas características do material, tendo-se juntado ao candeeiro *May Day* de 2001 na colecção permanente do *MoMA* de Nova Iorque.

Grcic é um caso de análise complexa. Contraditório e volátil, mas ainda assim oferecendo estabilidade na qualidade da sua resposta. O seu design é simultaneamente simples e complexo, e expressivo no funcionalismo, tornando-o num caso incontornável de análise da discussão da simplicidade, redução e papel social do design e do Normal.

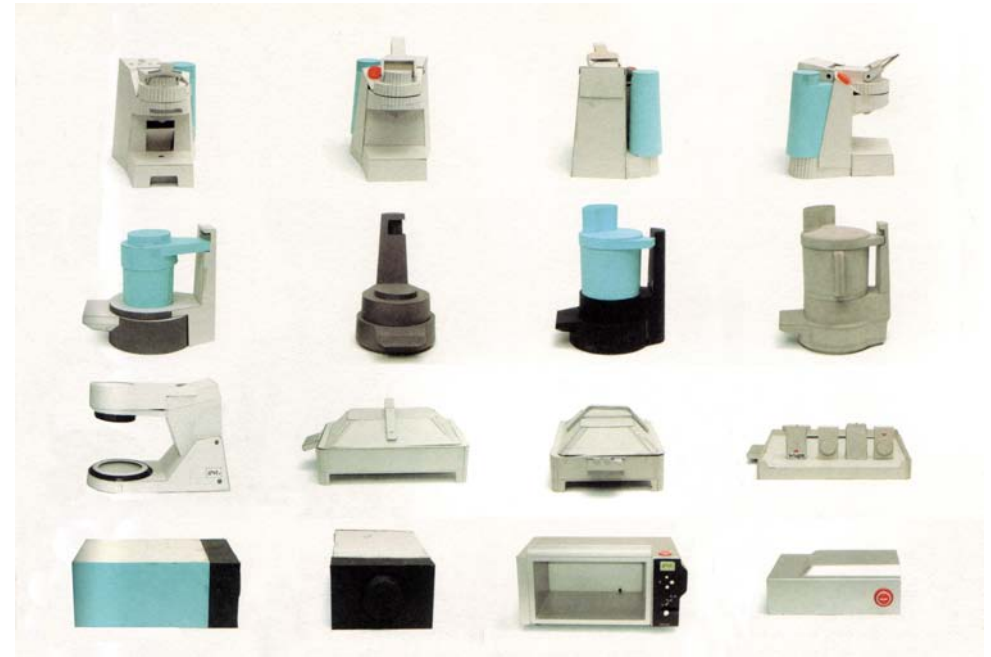


Fig. 102 Krups series, Konstantin Grcic, 2004



Fig. 103 Myto, Konstantin Grcic, 2008

MARC NEWSON

Entre os objectos escolhidos por Naoto Fukasawa e Jasper Morrison encontra-se um da autoria do australiano Marc Newson, segundo Terence Conran ³⁴ uma das super-estrelas do design.

O tira-cápsulas *Starvos*, desenhado para a *Alessi* mostra ainda mais a abrangência do conceito de Normal e de Simples. Não por não o ser, mas por quem o desenha. Marc Newson está longe de poder ser conotado com a simplicidade e pureza visual da resposta. Trata-se, como Philippe Starck, Ron Arad e mesmo Jasper Morrison, de um designer proveniente do pós-modernismo de autor, de inspiração em formas *streamlining* e design escultural. Outro aspecto fundamental é a sua dimensão. O *Starvos* é de uma simplicidade extrema, pouco vulgar no seu trabalho. Aqui o interesse não está numa diferente abordagem da exploração da simplicidade, mas sim na simplicidade de resposta possível a alguém com resposta tradicionalmente pouco minimal.

Parte da Super Normalidade deste tira-cápsulas deve-se à subtilidade dos ideogramas desenhados para a parte metálica, mantendo a simplicidade da forma que conhecemos.

Newson assumidamente projecta design e arte, mas não ao mesmo tempo: “the point is with my design, with what I do, whether it’s design or whether it’s art, because I do everything from designing airplane interiors, which is like on one level really pure engineering (ok theres a bit of design there, but it’s mostly engineering). On the other end of the spectrum, I’m designing sculptures, things like the lockheed lounge, there’s a whole lot of limited edition pieces that I designed that are being sold at auctions, and things like that... now that’s my fantasy, that’s my pure... emotion just running wild.” ³⁵

A sua fase inicial é relevante, pois desde os anos do *Lockheed Lounge* manteve

pelo menos as formas orgânicas. Desde 1985, data de lançamento do *MN-01 LC1*, ou *Lockheed Lounge*, tudo o que lança se torna num evento. De formas sensuais, parece uma bolha de mercúrio dada a sua fluidez. Plástico reforçado a fibra de vidro, revestido por camadas de finas folhas de alumínio, invoca uma fuselagem de avião e contraria o sentido de conforto sugerido pelas formas. Outra das suas marcas é a utilização de cores vivas, presentes no *Starvos*, mas não lhe tirando o espírito de Novo Normal. O seu design manteve-se ligado a uma espécie de retro-futurismo, de formas provenientes dos anos 30, da escultura de Jean Arp, de Alexander Archipenko e do *streamlining* dos anos 50. O seu trabalho é caracterizado por uma grande originalidade e bastante estilo pessoal, o que não impede o *Starvos* de não impor a sua autoria significativamente.

Em tudo o que desenha “levam um pouco do meu ADN”, ³⁶ embora não perdendo a noção da importância dos contrangimentos, que considera poderem ser um estímulo para novas ideias e pensamentos.

Até abrir o seu escritório em 1997, em Londres, dedicava-se a uma linguagem mais próxima da arte, produzindo pequenas séries, um pouco como Ron Arad, israelita também sediado na capital britânica. A abertura do seu gabinete deu-lhe mais poder de resposta industrial.

Actualmente desenha de tudo, “desde um sex-toy a um jacto conceptual”, ³⁷ até projectos de grande dimensão, como a encomenda da *Qantas* em 2004 para o design dos interiores do *A380*.

Os últimos projectos e o contacto com a indústria mudaram um pouco a sua postura, e as suas últimas abordagens direccionam-se mais à simplicidade, à essência do objecto ou do espaço. Com a bicicleta *Extravaganza* (Fig. 104), design de 1998, e produzida em 2000 pela dinamarquesa *Biomega*, tem a intenção de redefinir o acto de andar de bicicleta, respondendo à tendência para substituir os automóveis por bicicletas nos meios urbanos. Considerando que os carros são uma forma de posicionamento e auto-caracterização, esta bicicleta pretende transmitir *status* ao acto de andar de bicicleta, replicando essa dimensão simbólica do automóvel. Trata-se de uma crítica feita através de um



Fig. 104 Extravaganza, Marc Newson, 1999

produto, o que é bastante comum ao design Normal.

Observa, critica o conceito de design e produto ligado ao *status*, e apropria-se do facto constatado para a solução proposta.

Outro projecto que demonstra a originalidade dos pontos de vista de Marc Newson é o 021 C (Fig. 105), *concept car* projectado para a Ford em que se procuram ultrapassar os preconceitos e *like design* da indústria automóvel. A ausência duma barra vertical a meio do modelo e a mala em gaveta são as marcas mais fortes, mas provavelmente foram também os aspectos que inviabilizaram a adopção do modelo e a sua entrada numa linha de produção.



Fig. 105 Ford 021C, Marc newson, 2000

RONAN E ERWAN BOUROULLEC

Ronan e Erwan Bouroullec nunca produziram peças únicas. Tudo o que projectaram foi destinado à produção industrial. Apreciam a ideia de liberdade inerente ao design e uso. Na sua opinião, na arte o trabalho é autónomo, no design o objecto vai para o mundo e tudo lhe pode acontecer, deixando de estar sob o controlo do designer.

Estes dois irmãos bretões são já uma certeza, o que não é vulgar na sua idade. Conran refere-se à simplicidade funcional como característica central no seu trabalho.

Cada trabalho começa com as necessidades das pessoas, que variam, pelo que o produto tem de ter margem e flexibilidade para mudar também. Têm uma humildade, invulgar para a idade, de encarar o design sempre em aberto, não sendo nunca nada tomado como definitivo.

O seu design surge do diálogo.

Cada curva tem origem num diálogo, numa conversa não apenas com o exterior mas também entre dois diferentes caracteres.

Simplicidade, funcionalismo e poesia

“Os produtos necessitam de algo mais do que apenas função e ergonomia. Eles precisam de poesia”.³⁸

O que mais impressiona na simplicidade de Ronan e Erwan Bouroullec é a dose poética mas de absoluta precisão presente no seu trabalho.

As cadeiras estão sempre nas luzes da ribalta, pelas consequências directas em quem as usa, mas também por serem vistas como representação de quem as desenha.

A *Hole chair* (Fig. 106) demonstra claramente a simplicidade pela transformação



Fig. 106 Hole chair, Ronan e Erwan Bouroullec, 2000

de uma folha metálica bidimensional numa cadeira, em que cada curva reforça a sua resistência e adaptação ergonómica. Por sua vez a *Samurai* (Fig. 107) recorre à sobreposição de material, como nas armaduras, para de uma forma extremamente simples, e por intermédio da dobragem de vários planos, criar um volume confortável.

O escritório desenhado para a *Vitra* (Fig. 108) demonstra a preocupação de evitar o excesso, não material, mas de determinação das funções de cada local. Tenta dar a possibilidade de serem definidos pelo utilizador, sem pré-definições. Não existe local para a colocação de um vaso, mas é possível colocá-lo em qualquer um. Dão essa liberdade por via das diferentes combinações permitidas pela modularidade dos elementos e pela explicação dos mesmos. Fazem-no um pouco como Fukasawa quando analisa as possibilidades imprevistas de cada objecto, reutilizando-as. Erwan e Ronan Bouroullec tentam, mais do que reutilizar, proporcionar.

A versatilidade permitida pelo sistema permite uma expansão e adaptação que proporcionam desde a privacidade às condições adequadas a trabalho de grupo ou a reuniões, tornando não apenas o produto mas também o espaço variável. Procuram mudar também a percepção do espaço de trabalho.

“Conseguiram alterar a percepção das pessoas sobre o que o ambiente de trabalho poderia ser, um pouco como a *Apple* fez com os computadores”³⁹ disse Jasper Morrison “conseguiram ter sucesso em tornar a ideia de trabalho mais apelativa”.

O seu trabalho é poético, mas funcionalista. Ocasionalmente, focam-se na beleza sem função. Caso do castiçal *Untitled* (Fig. 109) chama a atenção para a sua vertente mais poética, mas que é normalmente aplicada em dose adequada ao funcionalismo. É isso que lhe confere um grau diferente de desafecção que os distingue da excessiva simplicidade.

Para Giulio Cappellini,⁴⁰ dono da *Cappellini* estão fora do panorama do design actual de por vezes cair no excesso de simplicidade. A simplicidade começa a estar significativamente estabelecida no design, mas por vezes com uma frieza



Fig. 107 Samorai, Ronan e Erwan Bouroullec, 2002

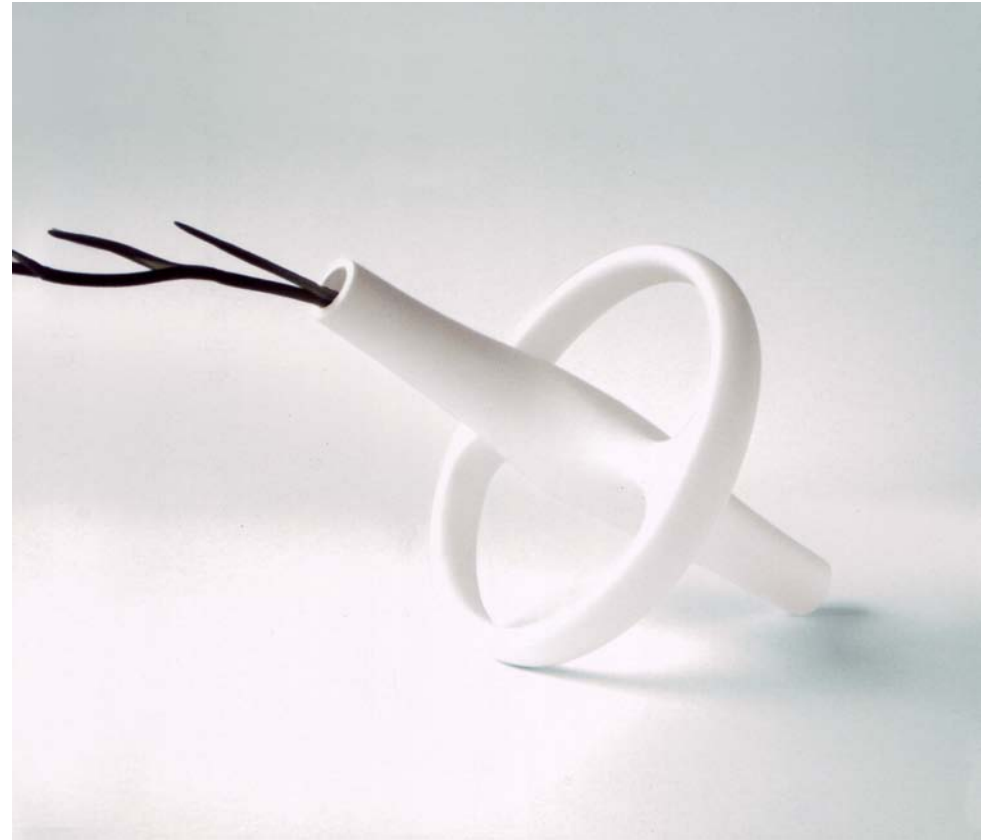


Fig. 109 Untitled, Ronan e Erwan Bouroullec, 1997



Fig. 108 Vitra Office, Ronan e Erwan Bouroullec, 2002

excessiva. O seu trabalho consegue ser simples sem nunca correr o risco de ser considerado redutor. Essa poesia está refletida na proporção certa, num resultado com estilo mas sem ostentação.

Na *Valise* (Fig. 110), um sistema de arquivo, o design é centrado na funcionalidade, mas a sua tipologia é dirigida aos rituais. Sendo uma pasta de organização de ficheiros de papel, vai buscar a linguagem à mala pessoal pela subtil introdução de uma pega. Acrescenta uma nova funcionalidade surgida de um acto diferente, e encara a funcionalidade a partir de um outro ponto de vista. No recurso ao conhecimento e comportamento humano, por vezes procuram recuperar os prazeres do passado, porém reinterpretados de forma contemporânea.

Ao adoptarem processos tão presentes na discussão actual do design não pretendem, contudo, fazer declarações.

“Os nossos designs são sugestões, não declarações”.⁴¹

Procuram manter a distância relativamente aos posicionamentos nessa discussão e, especialmente, evitar que as suas soluções se transformem em novas regras.

A escolha dos materiais insere-se na preocupação em responder a todas as necessidades do produto. Regra geral, esse material é explorado de forma monocromática, de forma a salientar os detalhes e a própria matéria, dando muitas vezes a ideia de uma peça construída num único material, como é sugerido na *Console with Mirror* (Fig. 111). Quando não optam pela absoluta simplicidade cromática, nunca o fazem gratuitamente. Existe sempre uma razão por trás dessa escolha para justificar a presença de decoração. Numa das versões da *Hole chair*, a cor cria a ilusão, ou pelo menos sugere-a, parecendo ser iluminada por um raio de luz.

A sua consciência industrial do design dá-lhes perfeita noção da importância da experimentação e da nova tecnologia ao serviço da função.



Fig. 110 Valise, Ronan e Erwan Bouroullec, 2003



Fig. 111 Console with mirror, Ronan e Erwan Bouroullec, 2001

A *Slow chair* (Fig. 112) de 2006 é talvez o seu modelo mais reconhecido, e surge a partir da observação da mais moderna tecnologia têxtil. Na estrutura de aço prendem tecido esticado, recorrendo ao princípio da tensão explorado por Charles e Ray Eames na *Aluminium series* para dar conforto e resistência à cadeira e banco de apoio.

Na linha da simplificação, redução, racionalidade, existe um número interminável de autores e exemplos. Sendo impossível referir todos ou sequer um número elevado, e tendo tentado incluir pelo menos alguns géneros de diferentes abordagens, parece interessante referir sucintamente mais dois ou três casos.



Fig. 112 *Slow chair*, Ronan e Erwan Bouroullec, 2006

Apple e Johnathan Ive

O trabalho de Johnathan Ive e da *Apple*, caracteriza-se pela pureza visual, pela simplificação do complexo mundo dos dados digitais, “embalado” de uma forma simples e atractiva, mesmo “sexy”. As questões fundamentais da estratégia da *Apple* passam pela imagem limpa do exterior e pela correspondente clareza de interface, analógico e digital. A solução passa pela simplificação não apenas do objecto, mas especialmente das suas funções. Em termos gerais, um pouco como a *Plus Minus Zero*. Reduzindo primeiro ao essencial, anulando o supérfluo nas funções, e posteriormente no interface e no “package”. Essa redução de funções é por vezes discutida, nomeadamente em casos em que é levada ao extremo, como no *iPod shuffle*.

O primeiro exemplo foi o *Imac* de 1998, sendo seguido pelo *iPod* (Fig. 113) de 2001 e pelo *G5*, todos modelos bastante mais *clean* do que os seus concorrentes. O seu exterior transmite simplicidade e serenidade. Pretendem apenas resolver problemas, não havendo aqui argumentos para pensar em expressão pessoal.

Um trabalho, não da *Apple* mas de Marc Berthier, que de certa forma encaixa neste perfil é o rádio *Tykho* (Fig.114). Referido como uma forma actual que revive conceitos da *Bauhaus*, desenhado para a *Lexon*, é um modelo de simplicidade extrema. Feito de borracha resistente ao choque e à água, recorre ao uso de materiais banais de forma inesperada. Lembra um pouco os racionalistas italianos, como Marco Zanuso ou Enzo Mari.

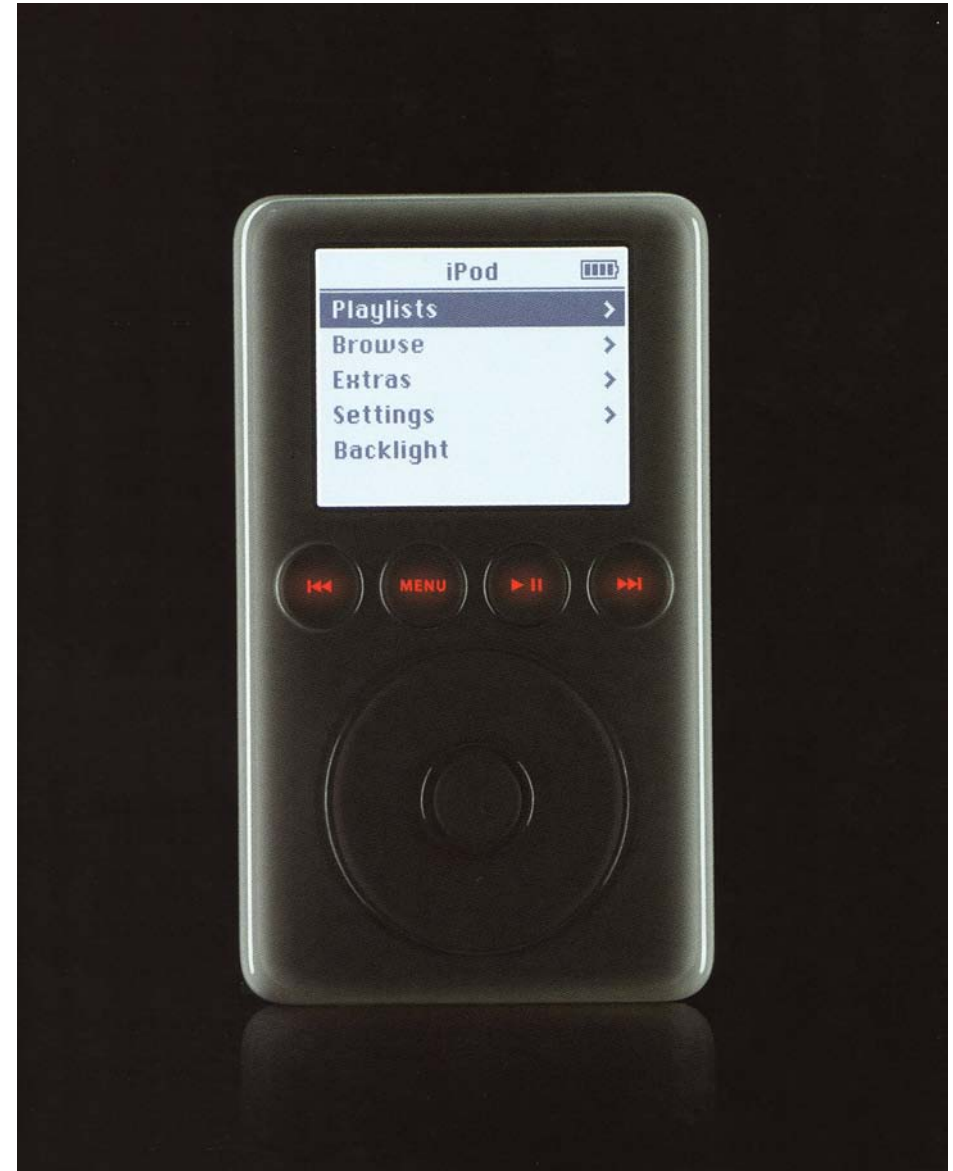


Fig. 113 iPod, Apple e Johnathan Ive, 2001



Fig. 114 Tykho, Marc Berthier, 1997

DROOG

Uma das razões da racionalidade na utilização dos materiais e da redução é a necessidade de encontrar respostas às questões suscitadas pela sustentabilidade do planeta. Num contexto não puramente industrial surgem outras propostas. A *Droog design*, referência incontornável do panorama actual, é um caso particularmente interessante de observar pela sua abordagem radical à simplicidade e redução.

Droog é uma empresa com sede em Amsterdam nascida de uma declaração surgida pela mão de Renny Ramakers e Gijs Bakkers, no *Salone del Mobile*, de 1993 em Milão, e do salão de Colónia do mesmo ano. Rejeita a discussão do design baseada na produção industrial. Denuncia o desaparecimento da realidade controlável, por diluição na tecnologia, cada vez de menor escala e invadindo cada vez mais toda a nossa vida. Leva-nos à standartização, e funde-se nos nossos corpos e mentalidades num avanço cyber-modernista, criando uma realidade artificial.

Re-use

Droog procura a reposição do natural. Nasce da ideia de design baseado na re-utilização de uma forma abrangente. Re-utilização, não dos materiais, mas dos objectos. Não reciclagem, mas re-uso (Fig. 115). O design não precisa de criar mais objectos e recorrer a mais materiais, ou mesmo inventar novas soluções. Precisa, sim, de reinventar, de voltar a propor e encontrar novas possibilidades para os objectos existentes.

O conceito passa por dar uma segunda vida a produtos velhos que, por algum motivo, deixaram de ter lugar na nossa vida.

Numa sociedade absolutamente caracterizada pelo desperdício, procuram ter um comportamento de elevada responsabilidade social.

O conceito de reutilização dos objectos em novo contexto não é absolutamente novo.



Fig. 115 MilkBottle lamp, Tejo Remy, 1991

Os *ready-mades* de Duchamp são um exemplo, o *Consumer's Rest* (Fig. 116) de Stiletto, de 1983, é outro. Reinventa um objecto de todos os dias, como a cadeira de tractor dos irmãos Castiglioni, obedecendo à mesma construção a partir de objectos disponíveis, reinterpreta um carrinho de supermercado, atribuindo-lhe uma nova função.

Os conceitos não são exactamente iguais, mas têm semelhanças. O *Consumer's Rest* apesar de ir buscar a linguagem, altera mais significativamente o objecto original. No entanto o conceito base é semelhante. Segundo Stiletto "Redesign aqui tem menos a ver com reciclagem e mais com renascimento. O design é sobre carácter, não "design de embalagem"". ⁴²

A resposta *Droog* é uma espécie de evolução do *Mezzadro* (Fig. 45) de Achille Castiglioni, ou da declaração implícita à *Rover chair* do pós-industrialismo de Ron Arad. O re-uso pode ser considerado a mais extrema forma de redução. Esta abordagem é particularmente útil para produtos obsoletos, e surge como uma saída viável.

O *Chest of drawers* (Fig. 117), de Tejo Remy em 1991 é um exemplo claro de re-uso, embora com finalidade semelhante, utilizando materiais prontamente disponíveis.

"Each drawer carries its own memories, and these are all jumbled up in your head. So the chest must chaotic". ⁴³

No que toca ao re-uso, a abordagem mais sistemática é a de Jurgen Bey, que reconhece um valor superior a um objecto fora de moda ou estragado, ao qual possa ser concedida uma nova vida (Fig. 118). Bey defende não ser necessário inventar novas formas, visto existir uma tal riqueza de objectos, formas e materiais disponíveis ao nosso redor. Com esta abordagem de redução radical pela ausência de recurso a materiais novos, Jurgen Bey assume o seu principal objectivo como sendo a relevância social do que faz. Afirma que "Como designer apenas tenho de descobri-los e reintegrá-los em novas histórias". ⁴⁴



Fig. 116 Consumer's rest, Stilleto, 1983



Fig. 117 Chest of drawers, Tejo Remy, 1991



Fig. 118 Lamp shade shade, Jurgen Bey, 1999

O valor vem, em parte, das histórias e memórias que o mobiliário antigo traz consigo

A insinuação da presença de histórias por trás dos objectos é cativante para Bey, um valor acrescentado que as coisas novas não poderão nunca ter, permitindo-lhes ainda assim, afirmar também algo de novo. A familiaridade e recurso à memória são importantes, mas aplicados de uma forma nova. A longevidade e nostalgia são alcançadas emocionalmente pela utilização do objecto e não através da sua reciclagem (Fig. 119).

Bey começa por coleccionar coisas cheias de “Honest beauty of real life”.⁴⁵ Ao construir um banco a partir de um tronco deitado está a recorrer à familiaridade. Naoto faz o mesmo, embora reconstruindo o gesto de uma forma industrial, mas recorrendo ao mesmo princípio base. Apenas a abordagem é diferente, mas o recurso à memória está presente nos dois casos, no de Naoto mais por síntese, no de Bey mais por redução. A utilização dos objectos recolhidos é facilmente conotada como artística, porém a funcionalidade não tem de ser considerada perdida por assumir esse carácter.

Segundo Jaako van ‘t Spijker,⁴⁶ a standartização produz e vende a individualidade em massa. O novo produto permite que o tornemos único, que os actos a ele associados sejam únicos.

Droog é um grupo de pessoas, uma comunidade, uma espécie de uma tribo. Não existe uma linha de autoria corente, por isso não se põe a questão ou discussão de autoria e visibilidade, pois cada produto é um produto. Tem alguns princípios chave estabelecidos, mas diversidade de resposta. Contudo, Jurgen Bey destaca-se no conjunto da “tribo” pela vitalidade do seu trabalho.

Reinvenção da Simplicidade

No modernismo, na Bauhaus, nas afirmações “a forma segue a função” ou “o ornamento é crime” é aberta guerra ao ornamento e feita a apologia da linguagem minimalista. O ornamento faz parte do conceito, mas não



Fig. 119 Tree-trunk bench, Jurgen Bey, 1999

é identificado como ornamental por estar ao serviço do conceito, que é geralmente simples. Ornamento refere-se a um suplemento desnecessário, a beleza acrescentada gratuitamente. Ora, aqui, o ornamento não é desnecessário.

A Droog é, por princípio, minimal. No entanto, o seu minimalismo não se apresenta da forma que estamos habituados a reconhecer. Não é tanto formal, é mais conceptual. É gerido em função do conceito. Utiliza apenas o necessário para transmitir o conceito, o qual por vezes exige ornamento. Muitas vezes o mínimo é muito, mas é o mínimo que é utilizado. Não acreditam na solução formalmente mais minimal a um problema. Aliás, não existe sequer a noção de problema e solução. A abordagem não tem a ver com eficiência. A simplicidade e minimalismo são alcançados pela análise, não pelo desenho ou pela produção. O minimalismo é alcançado pela ausência de produção de nova matéria, pelo re-uso. É uma forma diferente de procurar a simplicidade e redução, não formal, real.

Trata-se de uma afirmação de simplicidade sem ser formalmente simples. Os exemplos formalmente mais minimais talvez sejam os *Function Tiles* (Fig. 120), que inserem novas funcionalidades nos azulejos de casa de banho, explorando a invisibilidade. São uma projecção de possibilidades, de funcionalidades, mais do que de objectos.

Outro exemplo de grande simplicidade é a *Flex lamp* (Fig. 121) de Sam Hecht. A diferente abordagem é conseguida pela flexibilidade do material, dando um novo uso à técnica de moldagem do PVC. Qualquer solução de Sam Hecht teria de ser formalmente simples, pelo que este candeeiro é demonstrativo da enorme diversidade de abordagens da *Droog*, nomeadamente no que diz respeito à simplicidade.

As torneiras *Stop* (Fig. 122) de Dick van Hoff são produzidas a partir de tubos de canalização não tratados, fabricados sem acabamento e destinados a estarem escondidos. O interface é feito com torneiras de exterior, de jardim, conferindo um carácter menos luxuoso à casa de banho.



Fig. 120 Function Tiles, Amout Visser, Erik Jan Kwakkel, Peter van der Jagt, 1997



Fig. 121 Flex lamp, Sam Hecht, 2004

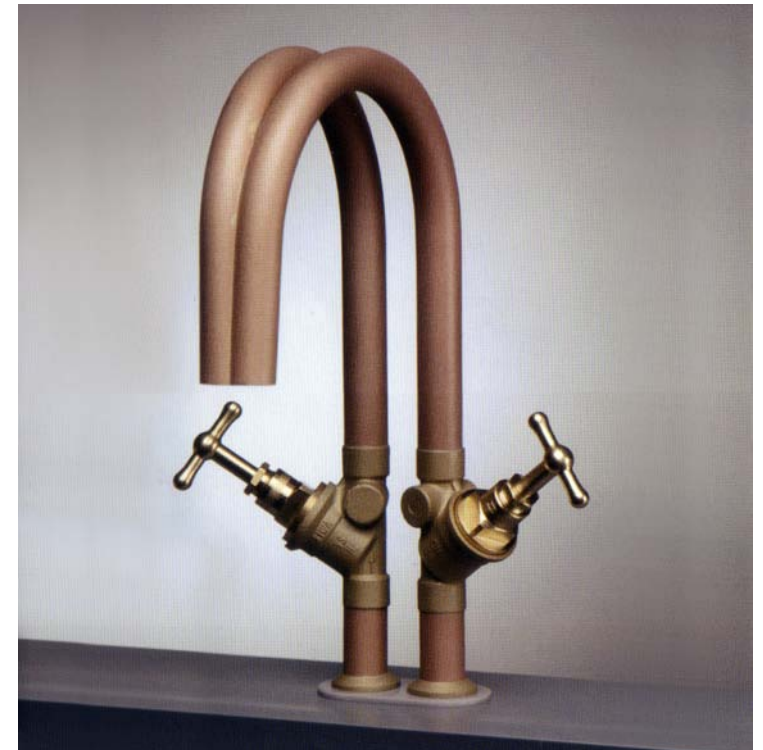


Fig. 122 Stop, Dick van Hoff, 1995

Ironia

Não se pode falar de *Droog design*, e mesmo não sendo relevante, sem pelo menos referir a ironia que está por trás de grande parte da sua linguagem. *Droog design* significa *dry design*, design seco. Esse carácter é bem evidente na exposição *Dry Tech* (Fig. 123) de 1996 ou no “Sofa” *Do Break* (Fig. 124) de 2000. Segundo Ed van Hint “Refletem a cultura de forma crítica com uma distorção subtil”.⁴⁷

Preço

O desejo de contribuir para a discussão do papel do design é sublinhado em 2005, na apresentação *Value for Money* (Fig.125) em Milão, coordenada por Ed Annink, onde lançam uma das mais directas questões do design de responsabilidade social. O visitante é convidado a expressar a sua opinião sobre o preço.

“What determines the price of a product? Is it the amount of raw material or the value of the material? Is it defined by the production time, the labour costs, the edition or uniqueness? Or is it rather the reputation of the designer or brand that sets a product’s price?”.⁴⁸



Fig..123 Dry Tech, Richar Buitten, 1994



Fig.124 Do break, Frank Tjepkema, Peter van der Jagt, 2000



Fig. 125 Value for money, Niels van Eijk e Mirin van der Lubbe, 2005

FERNANDO E HUMBERTO CAMPANA

Numa lógica não tão radical, mais ligada à reciclagem de materiais do que propriamente à vida e memória dos objectos, um pouco representando o *eco-design* dos países do *BRIC*,⁴⁹ estão os irmãos brasileiros Fernando e Humberto Campana. Não encaixa totalmente no objectivo de recolha de informação relativa ao design de vertente mais ligada à produção, e especialmente à simplificação, mas não pode, neste contexto, deixar de ser referido.

Surgem no panorama do design em 1989, com a apresentação de produtos que funcionaram mais como um manifesto do que como afirmação de funcionalidade. A ideia da utilização de materiais baratos e disponíveis é recorrente hoje, mas não o era tanto em 1989. A corda, o cartão, os tecidos reciclados e o pvc são os fundamentais, sendo a função determinada pelo material, ou seja, não recorrendo tanto à adaptação dos materiais a fins radicalmente imprevisíveis. Mas também por vezes lhes são atribuídas novas utilizações, procurando associar a tecnologia a materiais baratos, dando ao produto final uma aparência artesanal.

O trabalho procura, através da emoção e função, refletir as disparidades de uma São Paulo rica e pobre, urbana, sub-urbana e rural. Mesmo em pleno neo-minimalismo dos anos 90, nunca assumiram uma postura minimalista. Na *Corallo armchair* (Fig. 127) baseiam o conceito nas formas do coral. O aspecto é o de um desenho bidimensional. Como a quase totalidade do seu trabalho, é produzida de uma forma mais adequada à produção em pequena escala do que industrial, como aliás a maioria das produções do mesmo género. Pelo design e pela produção semi-artesanal, cada peça é diferente de todas as outras. O facto de as suas propostas serem produzidas de uma forma não puramente industrial, e embora parte do seu objectivo seja a mensagem, não pode deixar de colocar a questão do preço, atingindo valores que restabelecem a discussão do papel do design e da proximidade da arte.



Fig. 126 Gardening Bench, Jurgen Bey, 1999



Fig. 127 Corallo, Fernando e Humberto Campana, 2003

- 1 Associar o design à inclusão, como propunha o *Ergonomic design gruppen*, surgido na Suécia muito antes, em 1979 é um dos percursores deste tipo de movimentos baptizados de *Universal Design*.
- 2 Michael Graves em entrevista a Alberto Alessi, Michael Graves, Ernst&Sohn, Berlin:1994
- 3 Cfr. Naoto Fukasawa, Jasper Morrison, Everything but the walls, Lars Muller Publishers, Baden:2006
- 4 Cfr. Alberto Alessi, The Dream Factory. Alessi since 1921, Electa, Milano:2003, p.71
- 5 A expressão “utilismo”, pese o facto de se tratar de um neologismo, representa um conceito ligeiramente diferente de “utilitarismo”, razão pelo qual é o termo escolhido
- 6 Jasper Morrison, Jasper Morrison, Everything but the walls, Lars Muller Publishers, Baden:2006, p.15
- 7 Jasper Morrison, *op. cit.*, p.40
- 8 idem
- 9 Cfr. Rolf Fehlbaum, Project Vitra, Birkhauser, Basel:2008, p.176
- 10 Cfr. Terence Conran, Designers on Design, Conran Octopus, London:2004, p.174
- 11 Jasper Morrison em entrevista, designboom.com, Milano:2002
- 12 Jasper Morrison, Jasper Morrison, Everything but the walls, Lars Muller Publishers, Baden:2006, p.158
- 13 idem
- 14 Cfr. Francesca Picchi, Super Normal, Lars Muller Publishers, Baden:2008, p.103
- 15 Cfr. Jasper Morrison, Jasper Morrison, Everything but the walls, Lars Muller Publishers, Baden:2006, p.72
- 16 Marc Newson em entrevista a Alice Rawsthorn, New York Times magazine, New York
- 17 Sobre esta questão, é feita mais à frente uma referência mais detalhada a propósito do leitor de CD que desenhou para a Muji
- 18 Jasper Morrison, Naoto Fukasawa, Phaidon, London:2007, p.36
- 19 idem
- 20 Naoto Fukasawa em entrevista, designboom.com, Milano:2004
- 21 Naoto Fukasawa, Naoto Fukasawa, Phaidon, London:2007, p.189
- 22 Antony Gormley, Naoto Fukasawa, Phaidon, London:2007, p.116
- 23 Naoto Fukasawa em entrevista, vitra.com, 2007
- 24 Kenya Hara, Naoto Fukasawa, Phaidon, London:2007, p.228
- 25 Antony Gormley, *op. cit.*, p.116
- 26 Plusminuzero.jp
- 27 Plusminuzero.jp
- 28 Rolf Fehlbaum, Maarten van Severen Werken, Stichting Kunstboek, Gent:2004, p.37
- 29 Cfr. Tomás Maldonado, Avanguardia e razionalità, Einaudi, Torino:1974, cit. Francesca Picchi, KGID Konstantin Grcic Industrial Design, Phaidon, New York:2005, p.225
- 30 Pierre Doze, KGID Konstantin Grcic Industrial Design, Phaidon, New York:2005, p.216
- 31 Francesca Picchi, KGID Konstantin Grcic Industrial Design, Phaidon, New York:2005, p.225
- 32 Konstantin Grcic, cit. Francesca Picchi *op. cit.*, p.225
- 33 idem, p.234
- 34 Cfr. Terence Conran, Designers on Design, Conran Octopus, London:2004, p.20
- 35 Marc Newson em entrevista, designboom.com, Milano:2003
- 36 Marc Newson em entrevista, Designers on Design, London:2004, p.178
- 37 Marc Newson em entrevista, *op. cit.*, p.178
- 38 Buro fur form, Benjamin Hopf and Konstantin Wortmann, Design for the 21st Century, Taschen, Koln:2003, p.74
- 39 Jasper Morrison em entrevista, International Herald Tribune, 2008
- 40 Cfr. Giulio Cappellini, Ronan and Erwan Bouroullec, Phaidon, New York:2003
- 41 Ronan e Erwan Bouroullec em entrevista, Designers on Design, London:2004, p.64
- 42 Stilleto, Prototypen, Uigeveri, 010 Publishers, Rotterdam:1986), Cit. Peter Duna, 100 Masterpieces of Vitra Design Museum, Vitra, Weil am Rhein:1996, p.228
- 43 Mel Byars, 100 years, 100 designs, Rotovision, Crans-Près-Céligny:1999, p.194

- 44 Louise Schouwenburg, Droog 10+3 Updated edition, Idea Books, Amsterdam:2006, p.35
- 45 Jurgen Bey em entrevista, Designers on Design, London:2004, p.54
- 46 Cfr. Jaako van 't Spijker, Droog 10+3 Updated edition, Idea Books, Amsterdam:2006, p.53
- 47 Ed van Hint, Droog 10+3 Updated edition, Idea Books, Amsterdam:2006, p.104
- 48 Niels van Eijk e Mirin van der Lubbe, Droog 10+3 Updated edition, Idea Books, Amsterdam:2006, p.295
- 49 Nome dado ao quarteto de países emergentes, Brasil, Rússia, Índia e China, pela *Goldman Sachs* num relatório económico de 2003, referindo-as nesse mesmo documento como potências dominantes no ano de 2050.

Conclusão

Discussão

Ao recolocar a discussão sobre o papel do design, a exposição Super Normal veio recuperar uma temática que não é original, mas que se tem repetido desde a revolução industrial com diferentes intensidades. A investigação desenvolvida permitiu localizar alguns dos focos de discussão. Inicialmente na Europa, origem da revolução industrial, as formas tomadas pela discussão foram diversas. O papel do design começou por ser discutido nas suas implicações sociais e estéticas mais básicas, pela discussão da própria máquina e da sua legitimidade no final do século XIX e início do século XX. A discussão passa pelo *Arts and Crafts*, pela perspectiva mais inovadora mas ainda decorativa da *Arte Nova*, à vertente mais funcionalista da *Escola de Glasgow*, até à defesa da relevância do design industrial pela *Deutscher Werkbund*. Atravessou todo o século, passando por duas guerras, milagres económicos, estabilidade e consumo, até ao pós-modernismo. A verificação da alternância de ciclos de maior estabilidade com ciclos de maior agitação, devidamente coordenados com ciclos económicos e sociais, permite identificar essa discussão não como algo novo, mas como um acontecimento periódico e reiterado, o que permite ver a actual discussão noutra perspectiva. Assim como o lançamento da exposição Super Normal serve de ponto de partida e de localização de alguns conceitos que têm estado repetidamente presentes nessa discussão, a visão geral resultante da investigação permitiu detectar paralelismos com as épocas precedentes.

Simplificação e redução

Se o papel social do design era, desde o início, a base do tema, a simplificação e redução acabaram por se tornar no seu centro e alicerce estrutural. Dos conceitos reafirmados hoje, são estes os mais presentes e repetidos. A redução, particularmente material, e por consequência visual, está presente inúmeras

vezes por razões de racionamento puro e simples. As crises foram cíclicas, provocando alterações económicas reiteradas. A simplificação formal, por sua vez, surge inúmeras vezes associada aos mesmos constrangimentos materiais, mas frequentemente tem um papel fundamental na discussão mais filosófica do combate ao supérfluo. Está relacionada, por exemplo, com o funcionalismo modernista, o qual tem forte presença em grande parte do século XX. O exagero da reacção pós-modernista à rigidez e regras associadas ao modernismo, acaba por estar no origem do ressurgimento da simplicidade nos anos 90 e nos dias de hoje.

Esse ressurgimento, mais do que por razões puramente racionais ou funcionais, deve-se a razões de afirmação da simplicidade visual como antítese ao design berrante, ao ruído que invadiu o nosso dia-a-dia. A própria definição de simplicidade ganhou novos contornos e diferentes leituras, passando por, desde a procura da pureza visual de Naoto Fukasawa, da simplicidade evolutiva de Jasper Morrison, da simplificação funcional via interface de Sam Hecht ou Johnathan Ive, da complexidade formal como meio de redução estrutural de Konstantin Grcic, à redução real por ausência de produção material de Jurgen Bey.

Alargamento

A investigação foi essencial também para a redefinição da noção do papel social do design. Social como base não se dirigiu nunca apenas ao preço, mas a percepção das inúmeras abordagens permitiu alargar muito significativamente a investigação. Afirmou-se como central a discussão do essencial e do supérfluo, assim como a inclusão do conceito de obsolescência. À discussão juntaram-se novos valores como normalidade, conforto, conhecimento, memória e gesto. E evolução. Para compreender os caminhos da simplificação hoje, já não é possível não questionar o que está na sua razão de existir. A simplificação no design, mais do que por razões económicas directas, de redução de custos, está hoje fortemente relacionada com a necessidade social de rejeição do ruído, da

reconquista do conforto por via evolutiva, do conhecimento, da memória ou do gesto. Estes conceitos alargaram significativamente a noção de simplicidade, e por consequência atribuíram uma nova perspectiva mesmo ao que já estava analisado e sistematizado à luz da História. Particularmente ao analisar o século XX, deste novo ponto de vista, foi possível detectar inúmeras semelhanças de abordagem.

Industrial

Uma das mais fortes confirmações foi a preponderância do papel da indústria em todo o processo evolutivo do design. A indústria esteve sempre associada à evolução do design. Esteve presente na recuperação das nações e no crescimento social e foi simultaneamente veículo e motor do design em todos esses momentos. Quando a discussão se deslocou para campos mais artísticos do que tecnológicos, continuou a desenvolver o seu caminho esquivando-se aos debates filosóficos. O surgimento de movimentos de reacção e protesto relativamente ao seu envolvimento e responsabilidade na organização social acaba por, mesmo sendo crítico, ser uma forma de reconhecimento da sua importância. Mesmo com o surgimento dos movimentos de protesto, do anti-design e posteriormente do pós-modernismo, que tiveram origem na crítica ao envolvimento industrial na construção duma ordem social alienante, nunca se procuraram afirmar fora dela. O pós-industrialismo britânico é talvez o movimento que mais se afasta da lógica industrial, mas afasta-se mais da lógica de linha de montagem, do que propriamente da indústria.

”Não é mobiliário *Memphis* aquele que não seja produzível com a normal tecnologia em uso. O móvel *Memphis* é construído como qualquer outro”.¹

Mesmo o pós-modernismo, dos movimentos mais comprometidos com a afirmação de autoria e menos com a viabilidade e funcionalismo, só teve a sua afirmação mais democrática quando se adaptou às necessidades industriais de produção e às contingências funcionais da utilização. O *best-seller* do pós-

modernismo, o *Bird Kettle* de Michael Graves é disso bem representativo. A indústria foi durante todo o século XX, de uma forma serena, o centro de uma revolução silenciosa. A sua evolução continuada, comprometida com a viabilidade, acaba por ter um efeito tão grande ou maior que as grandes movimentações de discussão filosófica do design. Grande parte da afirmação do design prende-se com o sucesso dos produtos, e por consequência não vive sem a indústria e sem a sua viabilidade. A afirmação não depende apenas do sucesso comercial, mas existe uma forte consciência da sua importância. Disso foram exemplo Alvar Aalto, Michael Graves, e são Jasper Morrison, Konstantin Grcic ou, noutra género, Philippe Starck.

Contextualização

A compreensão do contexto tornou-se essencial. A análise do design pelo design não faz qualquer sentido desligada do contexto no qual se insere. Torna-se aliás impossível, pois nem sequer é possível perceber as reacções do design, se não se souber a que reage.

Desse contexto fazem parte a História, a Política, a Economia, e a Tecnologia. A compreensão dos ciclos históricos e económicos é fundamental para uma mais completa noção dos momentos de maior evolução. Curiosamente (ou talvez não), os momentos de maior evolução são os de mudança e não os de estabilidade. A estabilidade convida a alguma inércia, à ausência de procura ou de necessidade de criar novas soluções. Se tecnologicamente houve alguns momentos fundamentais em que se aproveitou a paz e a estabilidade económica, foi nos momentos de crise que o esforço geral de nações inteiras permitiu maiores saltos evolutivos. Da necessidade surgiram algumas das mais completas investigações: a utilização de aço tubular nas cadeiras dos anos 20 e 30 surge da disponibilidade material e dos constrangimentos económicos. A máquina *Kazam!* de Charles Eames, surge da tecnologia desenvolvida pela necessidade de criar talas e macas leves para a guerra.

Desta forma, o caminho de investigação mais contextualizado e próximo da

História, menos específico e técnico, acabou por ser uma abordagem que se confirmou adequada para a materialização deste trabalho.

Ao escolher alguns autores não se pretende reduzir o design a meia dúzia de nomes, mas através deles representar tendências e movimentos. Não sendo possível incluir todos os autores representativos de cada fase, a focagem procura critérios de representatividade reconhecida através da selecção de Jasper Morrison e Naoto Fukasawa, assim como pela catalogação feita por Terence Conran na sua recente edição *Designers on Design*.

Objectivo

O objectivo inicial de investigação do papel social do design foi essencial como ponto de partida e pretexto para a recolha de informação. O produto resultante dessa recolha contribuiu para a definição mais nítida do campo de investigação, provocando o seu alargamento e, conseqüentemente, inevitáveis alterações estruturais. O contributo dos pontos de vista actuais, nomeadamente das perspectivas de Jasper Morrison e Naoto Fukasawa permitiu analisar, não apenas o estado da arte, mas também estabelecer um novo ponto de vista para examinar o passado. Por mais que se defina a estrutura, o desenvolvimento da investigação acaba por ser essencial para a sua definição de uma forma mais coerente, tendo neste caso trazido alterações significativas.

Outra consequência da investigação foi a impossibilidade de construir um discurso tão simples e acessível quanto desejado. Se estruturalmente foi possível estabelecer valores eventualmente equilibrados de abrangência e detalhe, em termos de dissertação o mesmo não foi viável, devido à complexidade do discurso de debate do papel do design. Recordando a apresentação “*a world without words*” ou a exposição “*Super Normal*”, não existirá, talvez, discurso tão eficaz como aquele que não tem palavras.

Simplificação e redução: um possível regresso à normalidade.

Hoje a diversidade é uma das palavras de ordem, talvez a que melhor caracteriza o design.

Michael Graves previa em entrevista a Alberto Alessi, que:

“(No futuro do design) vai haver preto e branco e tudo pelo meio, como tendências. Além de muita cor”.²

Essa diversidade é precisamente uma consequência da liberdade, que é o que ficou do pós-modernismo. Ao falar de preto e branco, previa a ocupação de espaços conceptuais, a diversidade de produção, de posição filosófica ou da sua ausência, situação que se confirma presentemente.

O panorama geral da actualidade denota uma certa tendência para o decorativismo, tendo atingido especialmente os produtos de dia-a-dia. Por consequência têm surgido inúmeras vezes e produtos a reagirem pela simplificação. Essa simplificação tem tomado inúmeros caminhos, ou mesmo diferentes abordagens da ideia do que é simplificar e do próprio significado de simplicidade, o que já é, só por si, o importante. O risco tem sido essencialmente a sua frieza e racionalismo excessivo, o que é contrariado, segundo Giulio Cappellini, pelo trabalho de designers como Ronan e Erwan Bouroullec.³ A existência de diferenças subtis nas abordagens demonstra algum crescimento da preocupação com o *estado da arte*, e alguma aproximação, nalguns casos perfeitamente consciente, à normalidade e à *Nova Normalidade*. Se esta constatação permite concluir que existe algum esforço de regresso a uma certa normalidade, a diversidade como marca do design actual não permite afirmar que esse regresso seja mais do que apenas parcial.

O trabalho de afirmação autoral continua em grande escala a dominar o mercado de topo, o design decorativo a dominar as prateleiras de supermercado, o *design-moda* ameaça recuperar o *styling* e ausência de evolução por investigação. Por consequência não se pode, com facilidade e sem maior

distanciamento temporal, falar de um mercado. Pode-se sim falar de mercados, ou de nichos, para uma maior precisão. Sempre existiram, mas ou são mais ou aparentam ser, tendo em conta a já referida ausência de sistematização.

A análise feita ao século passado permite, além das perspectivas sobre a simplificação e redução, proporcionar uma noção de alguma naturalidade na discussão actual, pois esta já se repetiu ao longo de todo o século XX. Essa discussão é particularmente viva nos momentos como o que, à luz das análises aos ciclos de Kondratieff,⁴ se pensa poder estar a viver neste momento. O início de uma transição de ciclo. O ocaso de uma economia dominante e o surgimento de uma nova organização económica mundial.

Afirmar-se-á a normalidade no futuro do design? Especialmente neste momento, de repetidas crises petrolíferas, de crise financeira generalizada, um severo abrandamento da economia mundial em que país após país declara ter entrado em recessão, especialistas e ignorantes partilham uma certeza: não se faz a mais pequena ideia do que poderá vir a acontecer.

A objectividade acaba por assumir formas diferentes nos dois capítulos. No caso do primeiro capítulo essa objectividade é facilitada pela filtragem histórica, por alguma uniformidade de leituras possibilitada pela distância temporal. No que se refere aos designers em actividade, a selecção, embora feita com base em critérios autorizados, acaba por se referir a um universo menos abrangente. A ausência de análises devidamente afastadas no tempo não proporcionou ainda a separação entre o essencial e o acessório. Se por um lado permite um acesso mais rico à informação, por outro é também mais caótico, sendo a objectividade da leitura mais dada pelo conjunto do que por cada uma das leituras, provenientes de diferentes pontos de vista.

Existe um possível regresso à normalidade por via da simplificação e redução? Talvez sim, mas tentar encontrar uma resposta a esta pergunta abriria o caminho a uma outra dissertação, onde a própria ideia de normalidade teria de ser

escrutinada e onde poderiam ser detectados outros caminhos conducentes a essa mesma normalidade. Caminhos esses que não teriam de incluir obrigatoriamente a simplificação e a redução como resposta. É nesta diversidade de respostas que residem as fragilidades mas também o vigor do design.

- 1 Ettore Sottsass, *cit.* Ornella Selvafolta, Storia del disegno industriale, Electa, Milano:1991, p.350
- 2 Michael Graves em entrevista a Alberto Alessi, *cit.* Alex Buck, Mathias Vogt, Michael Graves, Ernst&Sohn, Berlin:1994
- 3 *Cfr.* Giulio Cappellini, Ronan and Erwan Bouroullec, Phaidon, New York:2003
- 4 Segundo Tessaleno Devezas - no artigo O ocaso da actual super-potência (o fim de ciclo de hiper-poder dos EUA?) - pode estar a aproximar-se o final de um ciclo, de uma das ondas de Kondratieff. Nikolai Kondratieff defendeu no início do século passado que a economia funcionava por ciclos regulares de dezenas de anos, com primavera em ligeira subida, verão de grande ascensão, estabilização, outono em pequena crise, e posterior inverno de queda abrupta. Mais recentemente a sua investigação foi recuperada por Schompeter, e posteriormente por George Modelski, Tessaleno Devezas, F. Carvalho Rodrigues e Carlos Duarte. As investigações mais actuais permitiram fazer comparações dos ciclos económicos com as ondas de Kondratieff, encontrando-se uma semelhança gráfica acentuada. Estendendo esse gráficos de actividade até aos dias de hoje, será previsível, o que não é de estranhar perante os sinais dados pela economia actual, que se aproxime um período de ocaso da potência dominante, os EUA, e o aparecimento de um novo ciclo económico dominado por novas potências, eventualmente encabeçadas pela China.
Cfr. Tessaleno Devezas, O ocaso da actual super-potência (o fim de ciclo de hiper-poder dos EUA?, janelaweb.com, Covilhã, 2004

Bibliografia

- Aisher, Otl, The world as design, ernst and sohn, Berlin, 1991
- Albrecht, Donald; Lupton, Ellen; Skov Holt, Steven , Design Culture Now, National Design Triennial. Princeton Architectural Press, New York, 2000
- Alessi, Alberto, The Dream factory , Electa, Milano, 2003
- Alessi, Alberto, the dream factory, alessi since 1921, electa, Milano, 2003
- Antonelli, Paola; Guarnaccia, Steven; Achille Castiglioni, Corraini Editore, , 2001
- Arad, Ron; Guidot, Raymond; Boissiere, Olivier, Ron Arad, Dis Voir, Paris, 1998
- Ashby, Mike; Johnson, Kara, Materials and Design, The Art and Science of Material Selection in Product Design , Butterworth-Heinemann, Oxford, 2002
- Bacelar, Jorge, A Letra, comunicação e expressão, Universidade da Beira Interior, Covilhã:1998
- Baellaty, Nally, Le Nouveau Design Italien, Terrail, New York, 1990
- Baltanas, Jose, Diseño e historia invariantes , Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004
- Bee, Harriet Schoenholz, MoMA highlights, 350 obras do MoMA de New York, MoMA, New York, 1999
- Berry, John R., Herman Miller, the purpose of design, Rizzoli, New York , 2004
- Bertoni, Franco, Minimalist Design, Birkhauser, Basel, 2004
- Bhaskaran, Lakshmi, Designs of the times, Rotovision, Mies, CH, 2005
- Bohm, Florian, KGID Konstantin Grcic Industrial Design, Phaidon, New York, 2005
- Bookland, Tessa, Material World 2, innovative material for architecture and design, Birkhauser, 2005
- Bouroullec, Ronan; Bouroullec, Erwan, Ronan and Erwan Bouroullec, Phaidon, New York, 2003
- Branzi, Andrea, Introduzioni al design italiano, una modernità incompleta, Baldini&Castoldi, Milano, 1999
- Brauner, Judith, vitra projects, vitra, Freiburg, 2004
- Buck, Alex; Vogt, Mathias, Michael Graves, Ernst & Sohn, Berlin, 1994
- Burall, Paul, Green Design, Design Council, Bournemouth, 1991
- Burdék, Bernhard E., Design, História Teoria e pratica do design de produtos , Birkhauser / Edgard Blucher, Ulm / São Paulo, 2005 / 06
- Burkhardt, François, Marco Zanuso, Federico Motta Editore, Milano, 1994
- Burkhardt, François; Capella, Juli; Picchi, Francesca , Enzo Mari, Federico Motta Editore, Milano, 1997
- Byars, Mel, New chairs, design, technology, and materials, Lawrence King, London, 2006
- Byars, Mel, The design Encyclopedia, MoMA, New York, 2004
- Byars, Mel; Barré-Despond, Arlette, 100 designs, 100 years. Innovative designs of the 20th century, Rotovision, Crans-Près-Céligny, 1999
- Carmel-Arthur, Judith, Bauhaus, Carlton Books Limited, London, 2000
- Carol, Carolin, Objectos do século, Expresso, Lisboa, 2000
- Castelnuovo, Enrico, Storia del disegno industriale 1919-1990 il dominio del design, Electa, Milano, 1991
- Chaize, Thomas, Kondratieff waves, dani2989.com, 2007
- Chanaud, Michel, Droog design, designer&design 065, Pyramid editions, Paris, 2008
- Collins, Michael; Papadakis, Andrea, Post-Modern Design, Rizzoli, New York, 1989
- Dachs, Sandra; de Muga, Patricia; Hintze, Laura Garcia; Remmele, Mathias, Alvar Aalto, objects and furniture design, Ediciones Polígrafa, Barcelona, 2007
- Dachs, Sandra; de Muga, Patricia; Hintze, Laura Garcia; Remmele, Mathias, Charles and Ray Eames, objects and furniture design, Ediciones Polígrafa, Barcelona, 2007
- Dachs, Sandra; de Muga, Patricia; Hintze, Laura Garcia; Remmele, Mathias, Jean Prouvé, objects and furniture design, Ediciones Polígrafa, Barcelona, 2007

- Daenens, Lieven, Maarten van Severen Work, Stichting Kunstboek, Gent, 2004
- de Noblet, Jocelyn, Industrial Design, Reflection of a century, Flammarion, Paris, 1993
- Dearstyne, Howard, Inside the Bauhaus, David Spaeth edition, New York, 1986
- Devezas, Tessaleno, O ocaso da actual super-potência (o fim de ciclo de hiperpoder dos EUA?), janelaweb.com, Covilhã, 2004
- Dorfles, Gillo, O design industrial e a sua estética, Presença, Lisboa, 1978
- Dormer, Peter, Design since 1945, Thames and Hudson, New York, 1993
- Dormer, Peter, Twentieth century designers, Bantam Books, London, 1991
- Droste, Magdalena, Bauhaus 1919-1933, Bauhaus Archiv-Museum fur Gestaltung, Berlin, 1992
- Duarte, Carlos A. M.; Devezas, Tessaleno; Rodrigues, F. Carvalho, The Paths of Design. Socio-economic pointers, IADE, Lisboa, 2003
- Dunas, Peter, 100 Masterpieces from the Vitra Design Museum Collection, Vitra, Weil am Rhein, AU, 1996
- Englund, Magnus; Schmidt, Chrystina, Scandinavian modern, ikea, Almhult, 2003
- Ferrari, Paolo; Gregotti, Vittorio, Achille Castiglioni, Electa, Milano, 1984
- Feyyaz, Young european designers, daab, koln, 2005
- Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, 1000 Chairs, Taschen, Koln, 1997
- Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, Design of the 20th Century, Taschen, Koln, 1999
- Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, Designing the 21st century, Taschen, Koln, 2003
- Fischer, Volker, Design Now. Industry or Art?, TeNeues, Stuttgart, 1989
- Fitoussi, Brigitte, Memphis, memoire du style, Assouline, Paris, 1956
- Fraser, Max; Conran, Terence, Designers on design, Conran Octopus, London, 2004
- Fuad-Luke, Alastair, The eco-design handbook, Thames and Hudson, London, 2002
- Fukasawa, Naoto; Gormley, Antony, Naoto Fukasawa, Phaidon, London, 2007
- Garner, Philippe, Eileen Gray, Taschen, Koln, 1993
- Girard, Xavier, La Bauhaus, memoire du style, Assouline, Paris, 1999
- Gorman, Carma, The industrial design reader, Alworth Press, New York, 2003
- Grais, Paula Gris, Best of, 180 produtos de design potuguês, CPD, Lisboa, 2003
- Guidot, Raymond, Histoire du design 1940 1990, Hazan, s.l., 1994
- Hauffe, Thomas, Design, A concise History, Lawrence King, London, 1998
- Hudson, Jennifer, 1000 new designs and where to find them, Lawrence King, London, 2006
- Julier, Guy, The Thames and Hudson Dictionary of 20th Century Design and Designers, Thames and Hudson, London, 1993
- Kita, Toshiyuki, Toshiyuki Kita, movement as concept, Shuhei Hashimoto, s.l., 1990
- Lovegrove, Ross, Supernatural, the work of Ross Lovegrove, Phaidon, London, 2004
- Maldonado, Tomás, Design Industrial, edições 70, Lisboa, s.d.
- Marcus, George H., Funcionalist Design, an Outgoing History, Prestel Verlag, Munich, 1995
- Marcus, George H., Masters of Modern design, The Monacelli Press, New York, 2005
- Marcus, George H., What is design today, Abrams, New York, 2003
- Mauperrin, Maria José, Os objectos do século, Expresso, Lisboa, 1995
- Maurer, Ingo; Webb, Michael, Richard Sapper, Chronicle Books, San Francisco, 2002
- McCalley, Bruce, Model T Ford, The car that changed the world, Krause publications, Centerville, US, 1994
- McDermoot, Catherine, 20th design, Carlton Books, London, 1998
- McLean, Ruari, Typographers on Type, W.W.Norton & Co, New York:1995
- Miller, R. Craig, Modern design 1890-1990, Abrams, New York, 1990
- Montaner, Josep Maria, As formas do século XX, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002
- Moors, Anneke, Droog, Updated edition 10 +3, Idea books, Amsterdam, 2006
- Morgan, Conway Lloyd, Starck, Universe, New York, 1999
- Morozzi, Cristina, Stefano Giovannoni, Design and Italy, Mondadori Arti, Milano, 2008
- Morrison, Jasper, Jasper Morrison, Everything but the walls, Lars Muller

Publishers, Baden, CH, 2006
 Morrison, Jasper; Fukasawa, Naoto; Muller, Lars, SuperNormal, Lars Muller Publishers, Baden, CH, 2008
 Munari, Bruno, Das coisas nascem coisas, edições 70, Lisboa, 1981
 Nelson, Katherine E., New scandinavian design, chronicle books, San Francisco, 2004
 Neuhart, John; Neuhart, Marylin; Eames, Ray , Eames design, Abrams, New York, 1989
 Nichols, Sarah, Aluminium by design, Abrams, Pittsburgh, 2001
 Papanek, Victor, Design for the real world, Thames and Hudson, MilJorn och miljornerna, 1970
 Pereira, Jose Fernandes, História das Artes Visuais, Texto editores, Lisboa, 1987
 Polster, Bernd, The A-Z of modern design, Merrell, London, 2006
 Raizman, David, History of Modern Design, Lawrence King, London, 2003
 Ramakers, Renny, Droog design in context, Less + More, 010Publishers, Rotterdam, 2002
 Rashid, Karim, Karim Rashid, I want to change the world, Universe, London, 2001
 Rawsthorn, Alice, Marc Newson, Booth Clibborn editions, London, 1999
 Rizzi, Roberto; Steiner, Anna; Oriogni, Franco, Compaso d'Oro, CLAC, Borghetto Lodigiano, 1998
 Rodgers, Paul, Inspiring designers, a source book, David Krut Publishing, s.l., 2004
 Rosa, Rui Namorado, Ondas de Kondratieff - Schumpeter, olhar de um físico, janelaweb.com, Évora, 2006
 Sembach, Klaus-Jurgen, Twentieth Century Furniture Design, Taschen, Koln, 1990
 Sertori, Renato, Philippe Starck Distordre (Distortion), Electa, Milano, 1996
 Solaguren-Beascoa, Félix, Jacobsen, Santa & Cole, La Roca del Vallès, 1991
 Stattmann, Nicola, Ultra Light, Super Strong, Birkhauser, Basel, 2003
 Sudjic, Deyan, Ron Arad, Lawrence King, London, 1999
 Sweet, Fay, Alessi, Art and Poetry, Thames and Hudson, London, 1998
 Sweet, Fay, Phillipe Starck, subverchic design, Thames and Hudson, London,

1999

Tambini, Michael, A imagem do século, DK, London, 1996
 Toman, Rolf, Best of Graphis Design, Page One, Singapore, 1993
 Torrent, Rosalia; Marin, Joan, História del diseno industrial , Arte Catedra, Madrid, 2005
 Uphaus, Nicolas, Ecological design, teNeues, Stuttgart, 2008
 von Vegesack; Remmele, Mathias, Verner Panton, Vitra Design museum, Weil am Rhein, 2000
 Whitford, Frank, Bauhaus, Thames and Hudson, New York , 1984
 Windlin, Cornel; Roger, Basil, Project Vitra, Birkhauser, Basel, 2008
 Wingler, Hans M., La Bauhaus, Weimar, Dessau, Berlin 1919-1933, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1975
 Woodham, Johnathan M., Twentieth-century design, Oxford History of Art, Oxford, 1997
 Zec, Peter; Derksen, Bettina; Huberty, Phillip; Zec, Jana, Who is who in design, volume II, Reddot, Essen, 2003

Outros artigos

Adams, Mark et al, Rams vs Rams, Abitare 487, Venezia, 2008, p.138
 Ronan and Erwan Bouroullec, Abitare 2007
 Ronan and Erwan Bouroullec, International Herald Tribune 2008

Fontes consultadas online

braun.com
 designboom.com
 designcouncil.org.uk
 designmuseum.org
 dwr.com
 jaspermorrison.com
 konstantin-grcic.com

moma.org

naotofukasawa.com

ted.com

Catálogos

Alessi catalogo generale 2004-2005, alessi, Crusinallo, IT, 2004

Aluminium chair, 50 años, Vitra, Weil-am-Rhein, 2008

experimenta design 2005, experimenta design, Lisboa, 2005

extremis, tools to togetherness 2008, extremis, Gijverinkhove, BE, 2008

vitra standards, vitra, Birsfelden, CH

vitra, the home collection, vitra, Birsfelden, CH

Índice remissivo

- Aalto, Alvar**, 24, 25, 50-54, 51, 52, 56, 60, 61, 62, 77, 78, 95, 160
- Alchymia**, 98, 99
- Alexander, Christopher**, 114
- Annink, Ed**, 152
- anti-design**, 97
- Arad, Ron**, 103, 104, 109, 147
- Archizoom**, 98
- Arp, Jean**, 54
- Art Deco**, 101
- Arte Nova**, 35, 37, 71, 159
- Arts and Crafts**, 35, 159
- Asplund, Gunnar**, 50, 53
- Bakkers, Gijs**, 146
- Barman, Christian**, 66
- Bauhaus**, 8, 38-46, 56, 58, 62, 81, 84, 85, 149
- Behrens, Peter**, 37
- Bellini, Mario**, 74, 91, 96
- Berthier, Marc**, 145, 146
- Bertoia, Harry**, 64, 136
- Bertone, Flamino**, 89, 90
- Bey, Jurgen**, 147, 149, 149, 150, 154, 159
- Bialetti, Alphonso**, 28, 28, 56
- Bill, Max**, 24, 25, 45, 81, 84, 92
- Bonet**, 68, 69
- Botta, Mario**, 109
- Bouroullec, Ronan e Erwan**, 140-144, 141, -144, 161
- Brandolini, Andreas**, 114
- Brandt, Marianne**, 44, 45
- Branzi, Andrea**, 101
- Breuer, Marcel**, 37, 41, 42, 42, 44, 44, 45, 53, 60
- Campana, Fernando e Humberto**, 154-155, 154
- Castegioni, Achille**, 72, 72, 73, 74, 118, 147
- Cawardine, Georges**, 68, 69
- Colin, Kim**, 82
- Colombo, Joe**, 24, 93, 93
- Conran, Terence**, 11, 96
- Coray, Hans**, 57, 58
- d'Ascanio, Corradino**, 68
- Day, Robin**, 67, 93
- De Lucchi, Michele**, 98, 99, 101
- De Pas, D'Urbino, Lomazzi e Scolari**, 98, 99
- De Stijl**, 38, 45
- Dells, Christian**, 40
- Deutscher Werkbund**, 37, 38, 39, 85, 159
- Diez, Stephan**, 131
- Droog**, 8, 73, 111, 146-153, 147-154
- Duchamps, Marcel**, 72, 147
- Eames, Charles and Ray**, 52, 53, 54, 57, 59-65, 60, 62, 63, 64, 93, 94, 95, 118, 130, 136, 144, 160
- Eco-Design**, 111
- Eichler, Fritz**, 81
- Escola de Glasgow**, 37, 159
- Farina, Giovan Battista**, 88
- Ferrari-Hardoy**, 68, 70
- Ford, Henry**, 35, 36, 101
- Frank, Kaj**, 77, 79
- Fukasawa, Naoto**, 11, 21, 21, 24, 28, 38, 75, 110, 119-126, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 129, 130, 131, 134, 139, 141, 159, 161
- Garland, Ken**, 97
- Gaudi, Antoni**, 71
- Giacosa, Dante**, 56, 68, 71, 89, 90
- Gibson, James**, 123
- Giugiaro, Giorgetto**, 90, 91
- Good design**, 24, 54, 65, 81, 83, 92, 97, 99, 100, 118, 131
- Graves, Michael**, 7, 101-103, 102, 160, 161
- Gray, Ellen**, 42, 43
- Grcic, Konstantin**, 28, 29, 32, 118, 130-137, 132-137, 159, 160
- Green-Design**, 111
- Gropius, Walter**, 37, 38, 39, 45, 50
- Grupo Memphis**, 99, 101, 103, 109, 118, 160
- Gugelot, Hans**, 81, 82, 83, 118
- Hecht, Sam**, 82, 110, 125, 129, 130, 131, 150, 151, 159
- Henningsen, Poul**, 78, 79
- Hoffmann, Josef**, 37, 54
- International Style**, 45, 47, 83
- Issigonis, Alec**, 67, 68, 90
- Itten, Johannes**, 40
- Ive, Johnathan**, 82, 110, 145, 145, 159
- Izosaki, Arata**, 102
- Jacobsen, Arne**, 78, 79
- Jensen, Jakob**, 81
- Jucker, Karl J.**, 40, 41
- Juhl, Finn**, 79
- Kandinsky, Wassily**, 45
- Kepes, Gyorgy**, 45
- Kjaerholm, Poul**, 26, 78, 115, 115
- Klee, Paul**, 45
- Klint, Kaare**, 54, 55
- Koppel, Henning**, 79
- Lancia, Vincenzo**, 88
- Le Corbusier**, 37, 42, 46-47, 47, 50, 88, 89, 89
- Loewy, Raymond**, 56, 85, 90, 92
- Loos, Adolf**, 37, 45, 54
- Lovegrove, Ross**, 52, 111
- Lubs, Dietrich**, 82
- Mackintosh, Charles Rennie**, 37, 37,

- 52
- Magnussen, Erik**, 56
- Maldonado, Tomás**, 92
- Mantovani, Aldo**, 91
- Mari, Enzo**, 23, 23, 25, 103, 109, 118
- Marinetti, Filippo Tommaso**, 87
- Mariscal, Javier**, 101
- Masoni, Luigi**, 29, 29
- Mathson, Bruno**, 52
- Matsumoto, Ippei**, 82
- Matt Black**, 109
- Mayer, Hans**, 41, 44
- Mazzeri, Carlo**, 29, 29
- Mendini, Alessandro**, 98, 99, 100, 100
- Moholy-Nagy, Lazlo**, 40, 44, 45
- Mollino, Carlo**, 71
- Mondrian, Piet**, 38
- Morris, William**, 35
- Morrison, Jasper**, 7, 11, 21, 22, 23, 24, 26, 26, 27, 27, 28, 38, 75, 77, 78, 81, 103, 109, 110, 112-119, 113, 114, 116, 117, 119, 122, 130, 131, 134, 139, 159, 160, 161
- Muthesius, Hermann**, 37
- Nelson, George**, 61, 95
- Newson, Marc**, 28, 29, 52, 109, 118, 138-139, 139, 140
- Nizzolli, Marcello**, 72
- Nogushi, Isamu**, 87
- Okutani, Takashi**, 21
- Olbrich, Jose Maria**, 37
- Palavicino, Cesare**, 71
- Panton, Verner**, 93, 94, 94
- Papanek, Victor**, 111
- Petri, Ermenegildo**, 91
- Pinifarina, Andrea**, 71, 90
- Ponti, Gio**, 72, 75, 77
- Porsche, Ferdinand**, 56, 57, 58, 88
- pós-industrialismo**, 101, 160
- Prost, Robert**, 95
- Prouvé, Jean**, 47-50, 48, 49, 60, 73, 73, 118, 127
- Race, Ernst**, 66, 67, 67
- Ramakers, Renny**, 146
- Rams, Dieter**, 81, 82, 82, 83, 84, 84, 86, 118
- Rashid, Karim**, 52, 111
- Remy, Tejo**, 147, 147, 148
- Riemerschmid, Richard**, 37
- Ritveld, Gerrit Thomas**, 38, 38, 46, 57, 58, 69, 70, 94
- Rossi, Aldo**, 102
- Rowland, David**, 115
- Rushkin, John**, 35
- Saarinen, Eero**, 52, 53, 60, 60, 64
- Saarinen, Eliel**, 56
- Sapper, Richard**, 73, 74, 75, 75, 76, 94, 102
- Sasen, Sixton**, 79
- Signac, Paul**, 100
- Sottsass, Ettore**, 98, 99, 100
- Stam, Marc**, 42, 58
- Starck, Philippe**, 103, 104, 109, 160
- Stiletto**, 147, 148
- Summers, Gerald**, 54, 55
- Superstudio**, 98
- Taut, Bruno**, 38, 85
- Thonet, Michael**, 35, 36, 46, 54
- Tupper, Earl**, 66, 92
- van de Velde, Henry**, 37, 38
- van der Rohe, Ludwig Mies**, 37, 42, 43, 45, 50, 64, 95
- van Hoff, Dick**, 150, 151
- van Severen, Maarten**, 28, 127-129, 127, 128
- Vasegaard, Gertrude**, 79
- Venturi, Robert**, 98
- Vienna Secession**, 37
- Wagenfeld, Wilhelm**, 40, 41, 81
- Weber, Kem**, 56
- Wegner, Hans**, 79
- Weiss, Reinhold**, 82
- Whright, Frank Lloyd**, 37, 50, 52
- Wirkkala, Tapio**, 77
- Yanagi, Sori**, 86
- Zanuso, Marco**, 72, 73, 74, 74, 75

Créditos das fotografias

- 1** Naoto Fukasawa Design, Naoto Fukasawa Design
- 2** Jasper Morrison, Lars Muller
- 3** Artek Archives, Helsinki
- 4** Junghans
- 5** Jasper Morrison, Lars Muller
- 6** Walter Gumiero, Cappellini
- 7** Desenho Morrison Studio / Foto Studio Frei, Desenho Morrison Studio / Foto Vitra
- 8** Peter Harholdt, Peter Harholdt
- 9** Jasper Morrison, Lars Muller
- 10** Jasper Morrison, Lars Muller
- 11** Jasper Morrison, Lars Muller
- 12** Florian Bohm, KGID
- 13** Katrin Paul, Lars Muller
- 14** Magis
- 15** Walter Gumiero, Cappellini
- 16** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 17** ni
- 18** Barry Friedman, New York, Barry Friedman, New York
- 19** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 20** Philip Johnson, MoMA New York 1999
- 21** Knoll
- 22** The Herman Miller Collection
- 23** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design

Museum and Authors

- 24** Andreas Sutterlin, Vitra Miniature Collection
- 25** Galerie Patrick Seguin
- 26** Fonds Jean Prouvé - Archives départementales de Meurthe-et-Moselle
- 27** Fonds Jean Prouvé - Archives départementales de Meurthe-et-Moselle
- 28** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 29** Schecter Lee, Musée des Arts Decoratifs de Montreal, The Liliane and David M. Stewart Collection
- 30** Ole Woldbye, Danske Kunstimuseum
- 31** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 32** MoMA New York
- 33** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 34** Eames Office, Vitra
- 35** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 36** Lena Amuat, Vitra
- 37** Eames Office LLC
- 38** Victoria and Albert Museum, London 1951
- 39** Edith Englert
- 40** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 41** National Museum of Science and Industry
- 42** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 43** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 44** Afonso Borges, Afonso Borges
- 45** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design

Museum and Authors

- 46** Fonds Jean Prouvé - Archives départementales de Meurthe-et-Moselle
- 47** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 48** Gregory S. Krum, New York, Collection of Form and Function, New York
- 49** Artemide
- 50** Quadrifoglio, Alessi
- 51** Quadrifoglio, Alessi
- 52** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 53** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 54** Louis Poulsen
- 55** Braun
- 56** Braun
- 57** Braun, Apple, Epson
- 58** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 59** ni
- 60** Citroen
- 61** Kartell
- 62** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 63** Sony Corporation of America
- 64** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 65** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 66** Quadrifoglio, Alessi
- 67** Alessi
- 68** Alessi

69 Vitra

- 70** ni
- 75** Antony Hill, Morrison Studio
- 76** Morrison Studio, Morrison Studio
- 77** Antony Hill, Morrison Studio
- 78** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design Museum and Authors
- 79** Walter Gumiero, Cappellini
- 80** Morrison Studio, Morrison Studio
- 81** Christoph Kicherer, Morrison Studio
- 82** Antony Hill, Morrison Studio
- 83** Hidetoyo Sasaki, Naoto Fukasawa Design
- 84** Akihiro ito, un, Danese
- 85** Sachiko Matsue, Seiko Watch Corporation
- 86** Yoneo Kawabe, nextmaruni
- 87** Tamotsu Fujii / Ryohin Keikaku, Muji
- 88** Hidetoyo Sasaki, PLUS MINUS ZERO CO.
- 89** Hidetoyo Sasaki, PLUS MINUS ZERO CO.
- 90** Lena Amuat, Vitra
- 91** Maarten van Severen, Maarten van Severen
- 92** Fonds Jean Prouvé - Archives départementales de Meurthe-et-Moselle
- 93** Muji
- 94** Florian Bohm, KGID
- 95** Florian Bohm, KGID
- 96** KGID Office, KGID
- 97** KGID
- 98** Thom Pfister, Studio Beda Achermann, Thom Pfister, Studio Beda Achermann
- 99** Florian Bohm, KGID
- 100** KGID Office, KGID
- 101** Florian Bohm, KGID
- 102** Frank Stolle, Plank

- 103** Luciano Fainello Prograf, Plank
- 104** Marc Newson
- 105** Marc Newson
- 106** Morgane Le Gall, Ronan e Erwan Bouroullec
- 107** Paul Tahon, Ronan e Erwan Bouroullec
- 108** Miro Zagnoli, Ronan e Erwan Bouroullec
- 109** Ronan e Erwan Bouroullec, Ronan e Erwan Bouroullec
- 110** Paul Tahon, Ronan e Erwan Bouroullec
- 111** Ronan e Erwan Bouroullec
- 112** Ronan e Erwan Bouroullec
- 113** Apple
- 114** Lexon
- 115** Droog e Designer
- 116** Thomas Dix, Andreas Jung, Roland Engerisser, Miron Landreau, Vitra Design
Museum and Authors
- 117** Droog e Designer
- 118** Droog e Designer
- 119** Droog e Designer
- 120** Droog e Designer
- 121** Droog e Designer
- 122** Droog e Designer
- 123** Droog e Designer
- 124** Droog e Designer
- 125** Droog e Designer
- 126** Droog e Designer
- 127** Campana