

## ,OVO – O HIBRIDISMO NO DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO.

Rogério Zanetti Gomes<sup>1</sup>

Olympio José Pinheiro<sup>2</sup>

### Resumo

O presente estudo, que se caracteriza investigativo qualitativo, tem como objetivo principal analisar a convergência entre os campos das artes visuais e do design. Para fundamentar a análise, foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica que levantou o conceito de linguagem híbrida, a mestiçagem no design brasileiro, as relações entre arte e design e o Prêmio Design Museu da Casa Brasileira (MCB). Com base nesse levantamento teórico, foram apresentados os designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, da empresa ,OVO, e os objetos selecionados por este estudo, que são os dois produtos premiados pelo MCB, que possuem características artísticas e são comercializados e reconhecidos objetos do design brasileiro. Esses produtos foram analisados e foram levantadas as características híbridas dos mesmos.

**Palavras-chave:** Design; Artes visuais; Hibridismo; ,OVO.

### Abstract

The present study, is characterized as qualitative investigative, has as main objective to analyze the convergence between the fields of the visual arts and design. To base the analysis, it was developed a bibliographical research that raised the concept of hybrid language, the mixing of different races in Brazilian design, the relations between art and design and the Design Prize Museum of Brazilian House (MCB). As shown on the basis of this theoretical survey, it was presented the designers Luciana Martins and Gerson de Oliveira, from the company, OVO, and the objects selected for this study, that are the two products awarded from the MCB, which contain artistic characteristics and are commercialized and recognized as objects of Brazilian design. These products were analyzed and the hybrid characteristics of them were raised.

**Keywords:** Design; Visual arts; Hybridism; ,OVO

<sup>1</sup> Mestre em Design pela UNESP,  
www.rogerioghomes.com  
hola@rogerioghomes.com

<sup>2</sup> Doutor docente do Programa de pós graduação em Design da UNESP – FAAC Bauru,  
holin@uol.com.br

## 1. Introdução

A presente pesquisa visa a refletir sobre a natureza do design e sobre a tênue linha que separa o universo da criação artística da produção industrial ou pós-industrial. Para tal, foram analisados os processos de hibridação entre o design e as artes visuais, em produtos do design brasileiro contemporâneo, especificamente, nos produtos desenvolvidos pelos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, detentores do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira e responsáveis pela empresa ,OVO.

A pesquisa, que tem como foco principal a inter-relação de linguagens e a miscigenação ou hibridismo, fundamenta-se na obra de Lúcia Santaella, no que diz respeito à significação do objeto, e na obra do sociólogo Nestor Canclini, que aborda questões relacionadas à miscigenação cultural.

Com base no levantamento bibliográfico, abordou-se o objeto de análise da pesquisa e, para tal, apresentou-se um breve histórico do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, de modo a destacar produtos de design com características híbridas. Assim, foram selecionados dois produtos, a cadeira Cadê, premiada com o primeiro lugar na categoria mobiliário residencial, em 1995, e o cabideiro Huevos Revueltos, também primeiro lugar, na categoria utensílios, em 2005, ambos projetados por Luciana Martins e Gerson de Oliveira.

Esta pesquisa de investigação qualitativa foi realizada, num primeiro momento, no Museu da Casa Brasileira, em março de 2009, com a equipe que coordena o Prêmio Design, com a colaboração expressiva do Professor Auresnede Stephan Pires, que integrou a comissão de premiação por 12 edições. Buscou-se informações sobre o processo de trabalho, o desenvolvimento dos produtos e o processo de pesquisa realizado pelos designers selecionados. Assim, o presente estudo propôs-se a analisar as contribuições do campo da arte e do design, com suas linguagens e funções e a hibridação dessas linguagens, presente em muitos produtos-objetos da arte contemporânea.

Como os dois campos, o do design e o da arte, são de natureza subjetiva, uma vez que trabalham a função estética das mensagens, pretende-se analisar as contribuições entre as duas áreas e, desse modo, reconhecer o produto híbrido na construção de sentido desta linguagem, no seio da sociedade contemporânea.

## 2. Linguagens híbridas

Muitas artes são híbridas pela própria natureza: o teatro, a ópera e o desempenho são as mais evidentes. Conforme Santaella (2003, p. 135), são consideradas híbridas as produções artísticas que se utilizam: “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”.

Os processos de hibridização ou processos de intersemiose tiveram seu início nas vanguardas estéticas do século XX, com o Cubismo. “Esses procedimentos, desde então, foram gradativos, acentuando-se até atingir níveis tão intrincados a ponto de pulverizar e colocar em questão o próprio conceito de artes plásticas” (SANTAELLA, 2003, p.135).

A razão para o desenvolvimento de processos de intersemiose talvez seja a necessidade de se procurar entender a complexidade contemporânea, pois, segundo Santaella (2003), a hibridização é fruto do progresso tecnológico e das descobertas no campo da percepção, que possibilitaram aos artistas as misturas de materiais e inúmeros meios e suportes, que favoreceram a sobreposição e a sincronização das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática.

Não existem mais limites entre as técnicas, pois a arte solicita, cada vez mais, outras percepções além da visão. O fim do ciclo desconstrutor da arte moderna, seu ponto de chegada, coincidiu com o ponto de partida de um fenômeno que passou a marcar, crescentemente, os caminhos da arte: a explosão dos meios de comunicação e da cultura de massas no contexto de uma expansão tecnológica que não cessava de avançar (SANTAELLA, 2003).

A partir dos anos de 1950, sob o impacto desse avanço tecnológico, os processos artísticos começaram a se transformar, o que se acentuou nas décadas de 1960 e, principalmente, na de 1970. Neste momento, a então denominada *pop art* começa a apresentar processos de misturas de meios e efeitos, especialmente dos pictóricos, fotográficos e até mesmo, gráficos, como na obra de Roy Lichtenstein, e a fazer uso irônico, crítico e inusitadamente, criativo dos ícones da cultura de massas, dando continuidade, assim, à hibridização das artes já iniciada pelo movimento Dada. Essa hibridização se intensificou, realmente, na década de 1970, quando as instalações começaram a proliferar. De acordo com os teóricos, na década de 1960, a arte moderna cedia terreno para outros tipos de criação, dentro de novos princípios, denominados de pós-modernos.

Observa-se, por outro lado, que a mistura de imagens não se dá somente no universo das artes, embora aconteça nesse meio, de modo privilegiado. No cotidiano, de forma natural, as imagens se acasalam e se interpenetram, a ponto de se poder afirmar que essa mistura constitui o estatuto da imagem na contemporaneidade. Assim, também a computação gráfica herdou caracteres plásticos da pintura e, evidentemente, da fotografia, o que produziu uma verdadeira revolução neste meio, devido às manipulações que passaram a ser desenvolvidas.

É fato conhecido que, logo após a invenção da fotografia (França, 1839), os pintores passaram a deixar os seus ateliês para flagrar a vida cotidiana como faziam os fotógrafos, assim, artistas como Ingres, Millet, Courbet, Delacroix serviram-se da fotografia como ponto de referência e de comparação. Os impressionistas: Monet, Cézanne, Renoir e Sisley fizeram-se conhecer, expondo no ateliê do fotógrafo Nadar, e se inspiraram nos trabalhos científicos de Eugene Chevreul.

Os híbridos da fotografia e da arte, que tiveram início com os impressionistas, perduram até hoje. A eles, Dubois (1994, p. 291-207 apud SANTAELLA, 2003, p. 138-139) dedica um capítulo, em sua obra *O ato fotográfico*, sob a título de *A arte é (tornou-se) fotográfica?*, onde reflete sobre o percurso das relações entre a arte contemporânea e a fotografia, no século XX.

Revolução similar, ou até mesmo, mais profunda, do que a produzida pela fotografia em relação à pintura, foi a provocada pela infografia sobre a fotografia. Neste sentido, Lister (2001, p. 303-347 apud SANTAELLA, 2003, p. 139) assinala que tal fato “equivale a uma ‘infecção’ na estabilidade analógica da imagem fotográfica por um código digital intrinsecamente fluido e maleável”.

Duchamp foi o primeiro a se dar conta das repercussões que os objetos industrialmente produzidos, quer dizer, objetos-signos, traziam para a arte (SANTAELLA, 2003). Nas suas enigmáticas contravenções, ele evidenciava, ironicamente, que, assim como qualquer imagem tem um caráter de signo, pois se trata, obviamente, de uma forma de representação, qualquer objeto também tem uma natureza sígnica ou quase-sígnica, que lhe é própria e que é ditada por sua funcionalidade. Do mesmo modo que uma palavra muda de sentido quando se desloca de um contexto para outro, também os objetos encontram, nos usos, inevitavelmente contextuais, a consumação de seus significados.

Duchamp é uma espécie de rito de passagem: momento em que a era mecânica industrial sai do seu apogeu e dá início à era eletrônica, pós-industrial. É por isso, também, que a *art pop*, na sua reação ao desmesurado crescimento dos meios e dos produtos da cultura de massas, não foi senão a explicitação de uma atividade estética inseparável da crítica, que já estava implícita em Duchamp.

### 3. Mestiçagem e design brasileiro

O design, no Brasil, nos anos de 1980 não produziu quantidade significativa, mas iniciou um novo processo para o reconhecimento de uma estética brasileira, multicultural e mestiça. Assim, abriu-se um novo caminho para os designers brasileiros, por intermédio da decodificação do próprio pluralismo estético local, cujo modelo, em sua forma mais madura, surge a partir da segunda metade dos anos de 1990.

A nova realidade do país conduziu a esse novo modelo, que começou a pôr em evidência uma estética múltipla, em que se nota uma forte presença dos signos híbridos e de uma energia particularmente brasileira.

Branzi (1988, p. 65 apud MORAES, 2006, p. 170) observa a afinidade do pensamento múltiplo pós-moderno com a realidade local brasileira, ao afirmar que o “Brasil foi um país destinado a viver em uma pós-modernidade de fato”. A heterogeneidade local, desta vez, está presente, no design brasileiro, como aspecto positivo, um espelho do mix social existente no país.

O ideal pluralista do design brasileiro continua a apresentar muitos desafios, uma vez que se desenvolve em uma sociedade cujos maiores conflitos foram e ainda são gerados pela complexidade de decodificação da grande diversidade existente.

Cabe notar que um novo cenário é delineado, a partir dos anos de 1990, no design ocidental, quando se abre um grande espaço para o debate sobre a sociedade da mídia e da informação, do conhecimento e do saber. Os autores Lyotard, Hassan e Bell observam a importância da mídia e da nova tecnologia da informação para a criação de uma nova realidade ‘desmaterializada’ para o homem pós-industrial. Eles afirmam que, se o produto industrial foi o símbolo da era moderna, a informação seria o símbolo da era pós-moderna, o que sugere que, o modernismo foi a cultura da sociedade industrial e o pós-modernismo seria a cultura da sociedade pós-industrial (MORAES, 2006).

É importante reconhecer que a globalização, em curso, traz,

“[...] de forma acentuada, para dentro da cultura do design, elementos, códigos e conceitos de sentidos múltiplos, híbridos e sincréticos, mas, ao mesmo tempo, tende a valorizar a essência da cultura local”. [...] “o design passa a ser entendido como metáfora de um conjunto de conceitos gerando significados e conferindo valor na

sua significância, e tudo isto hoje passa a ser considerado ao se desenvolver um novo produto” (MORAES, 2006, p. 192).

Existe, ainda, a questão da estética, que passa do âmbito subjetivo para seguir a ética e o modelo comportamental de determinados grupos sociais. Por tudo isto, o design deixou de ser uma atividade somente do âmbito projetual e passou ao patamar intelectual. Hoje, pode-se, assim, falar, de fato, da existência de uma cultura do projeto.

#### **4. Relações entre a arte e o design**

A discussão sobre o caráter artístico do design é uma das questões que, tradicionalmente, mais preocupam os jovens que se deparam com problemas conceituais pela primeira vez. A resposta mais simples à questão "o design é uma arte ou não?" é a que avalia que este não deve ser assim considerado, pois, de acordo com a história da arte, a partir do século XIX, nesse conceito encaixavam-se as produções individualistas e transcendentais, enquanto os designers sempre defenderam uma atividade funcional, que atendesse à sociedade. No século XIX, novas necessidades socioeconômicas levaram a uma cisão nas atividades ditas artísticas e houve, a partir daí, uma diferenciação gradual, mas bastante evidente, entre designers e artistas plásticos.

Por outro lado, é importante ressaltar que o termo "arte" não é restritivo, isto é, não deve estar atrelado a qualquer atividade profissional. Neste sentido Ernest H. Gombrich (1999, p.15) apresenta uma leitura relativista da arte, ao afirmar que "nada existe realmente a que se possa dar o nome de arte", ou seja, a arte é um valor e não um fenômeno da cultura.

O historiador italiano Giulio Carlo Argan (1992) propõe uma visão mais abrangente da arte moderna, ao entendê-la como um momento de reavaliação, de crise histórica, que atinge (ou abrange) todas as manifestações artísticas legítimas da modernidade, entre elas, a arquitetura, o urbanismo e os vários campos do design. Vale ressaltar, entretanto, que, devido à reestruturação do consumo de massa, no período pós-moderno, que produziu a fetichização acentuada da produção industrial, novas definições epistemológicas do design se fazem necessárias, o que o afasta, consideravelmente, da arte contemporânea.

#### **5. Premio design museu da casa brasileira**

Os objetos e seu design representam a cultura de seu tempo. Neste sentido, Suzan Yelavich, diretora do Cooper-Hewitt, o museu nacional do design dos Estados Unidos, afirmou (1993, apud FERLAUTO, 2006, p.10) que "lugares, produtos, assim como o ciberespaço, quase todas as coisas produzidas pelo homem expressam idéias sobre como viver – e são o resultado de idéias de design"

Desse modo, faz-se necessário o registro referente a essa produção que se caracteriza conforme o modo de viver e os costumes da sociedade. Por reconhecer os valores socioeconômicos e antropológicos do design, em 1986, Jorge da Cunha, na época secretário da Cultura do Estado de São Paulo, e o publicitário Roberto Dualibi, diretor do Museu da Casa Brasileira, idealizaram a criação do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira. Segundo Marlene Acayaba, diretora do Museu no período de 1995 a

2002, o Prêmio Design MCB tem, como objetivos, promover o “[...] ofício do designer, estimular a adoção de soluções de arte e tecnologia brasileiras e revelar novos talentos” (ACAYABA, 2001, p.7).

Este prêmio, que foi criado por uma instituição cultural pública, é mantido pela Secretaria de Estado da Cultura do Estado de São Paulo e não tem interesses comerciais, mas busca agregar personalidades importantes, tanto na área de projetos quanto da produção teórica. Esses fatores o credenciaram como o termômetro por excelência área, pois assumiu a tarefa de definir e exibir o design brasileiro, de formar o gosto popular e de sensibilizar o empresariado e o poder público para a valorização do mesmo, bem como, do profissional, o que o tornou o grande incentivador dessa produção.

O Prêmio Design do MCB, um dos primeiros concursos de design de produtos, assistiu às mudanças econômicas, tecnológicas e de comportamento dos últimos anos, e, sem dúvida, é uma referência fundamental para os profissionais do design nacional. Desde o início da instituição do prêmio, existe um comprometimento com a construção de mecanismos que busquem a qualidade e a inovação no design do país. A semente plantada por esses dois visionários frutificou, pois propiciou a percepção consciente da sociedade, sobre a importância do design para a economia do país e o atendimento às premissas dessa produção, que consiste na busca pela melhoria da qualidade de vida e do bem estar do cidadão, o que demonstra a sua grande evolução ao longo dos anos.

O Prêmio Design MCB, que, atualmente, está sob a responsabilidade do arquiteto Giancarlo Latorraca como diretor técnico, e de Miriam Lerner, como diretora geral, foi gerido, desde a sua instituição, por: Roberto Duailibi (1985-1988), Maria de Lourdes Janotti (1988-1989), João Marino (1989-1991), Cláudia Vada (1991-1992), Carlos Bratke (1992-1995) e Marlene Acayaba (1995-2002); e Adélia Borges (2002-2006).

## 6. ,OVO – Luciana Martins e Gerson de Oliveira

,Ovo é o nome da loja-atelier da dupla de designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, que é não só um lugar de trabalho, mas também, um espaço para realização de palestras, workshops e cursos. A palavra ,Ovo, que acompanha os sócios desde o início de suas atividades no campo do design, partilha significados e sentidos relevantes à criação. Além do sentido próprio da palavra ovo, que remete à ideia de origem, criação, o uso da vírgula, como parte integrante da identidade visual da marca, como demonstrado abaixo, exerce a função de pausa e tempo, o suspiro de uma ação, neste caso, a criação. “É simplicidade, formação, humor, dá uma ideia de duplicidade. Congrega conceitos de nosso trabalho” afirma Luciana, em entrevista concedida ao autor.

Figura 1: Logotipo da empresa ,OVO. Fonte: MARTINS; OLIVEIRA (2009).

A dupla Luciana Martins e Gerson de Oliveira estrearam no campo do design em 1991 e, desde o início, seus produtos marcam território com forte personalidade. “Dizem coisas para além do uso pragmático”, como afirma Mara Gama, na apresentação dos designers no site oficial da dupla. (GAMA, 2009)

Seus objetos possuem um fio condutor, um pensamento que fica entre o estranhamento e a dúvida, que é respondida a partir do uso cotidiano. As peças são reconhecíveis não só pela qualidade plástica, mas, também, pelos procedimentos artísticos e de comunicação. A relação com as artes plásticas vem desde o início precoce da dupla, que, apenas dois anos depois da estréia, participa de duas exposições coletivas de designers: a exposição Entre Objetos, na galeria Montessanti-Roesler, e outra, no MASP, intitulada Iluminativa. Em 1994, são selecionados para a 8ª edição do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira. A expressiva capacidade de comunicação e uma sutil contaminação com universos mais artísticos conferem ao trabalho da ,OVO dimensões mais simbólicas (GUEDES, 2008, p. 202).

Em 1995, os designers recebem o primeiro prêmio, pela famosa e lúdica cadeira Cadê, objeto de estudo desta pesquisa. No mesmo ano, participam da exposição Entre Objetos, com três luminárias, das quais, duas foram produzidas com algodão-bolinha, e a outra, com material de primeiros socorros, como gazes, o que deu à peça uma leveza superior à sugerida por suas dimensões. A cadeira Cadê também integrava o conjunto exposto nessa mostra. A curadora da exposição, Maria Alice Milliet, comenta, no texto de apresentação da exposição:

As pessoas interessadas em arte e design ficam confusas quando o trabalho dos criadores é levado a extremos que abalam noções estabelecidas. Na maioria dos casos, a resistência ao inusitado não se deve ao apego à tradição. O público, disposto a aceitar novidades veiculadas pelos meios de comunicação disponíveis no mercado, desconfia do que ocorre à margem da produção massificada. Os bloqueios à percepção e a desconfiança dificultam a aparição de qualquer coisa que ouse existir fora do sistema de grande circulação. Isso acontece com as artes plásticas e o design, mas também na música, no cinema, no teatro e na literatura, quando surgem como produções independentes. Embora reconhecidas pela crítica como sendo os segmentos mais criativos, são acolhidos com reserva pelos consumidores até que absorvidos por empresas de porte que entram no circuito, via de regra, previamente expurgada dos excessos. Só está disponível para o incomum quem guarda ainda a curiosidade da criança e o espírito aventureiro do jovem. (MILLIET, 1995)

A Itália é o país líder mundial no segmento do design e foi em Milão, cidade centro desse processo, que Luciana e Gerson fizeram sua primeira incursão no exterior, ao apresentar a cadeira Cadê, na 1ª edição da mostra Brasil Faz Design, que ali recebe nova premiação.

Em 1997, com apenas seis anos de incursão no campo do design, são selecionados pelo designer francês Philippe Starck, para a exposição *Design Mit Zukunft*, em Bremen, Alemanha. No mesmo ano, acontece a exposição Subjetos no MuBE – Museu Brasileiro da Escultura. O título da exposição é um neologismo, que une os termos sujeito e objeto e se refere, entre outras coisas, à relação que se estabelece entre o autor e o usuário, através do objeto. A exposição coletiva foi organizada pelos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, pelos Irmãos Campana e por Jacqueline Terpins. Em 1998, Luciana e Gerson apresentam suas criações em Miami, na exposição Design Brazil, na *5 Contemporary Designers*.

Na virada do século XX, em 2000, realizam a exposição Playground na galeria Brito Cimino Arte Contemporânea onde expõem, pela primeira vez, Huevos Revueltos,

peça comercializada, hoje, também na loja do MOMA, em New York, e que é objeto do presente estudo. O objeto que dá título à exposição é um tapete multiuso, produzido em couro, material que confere calor e conforto. O tapete é, ao mesmo tempo, um sofá, no chão, pois o volume acoplado forma um espaço lúdico para se deitar, ler, ou para outras inúmeras utilizações. Para Luciana Martins, a exposição Playground serviu para mostrar que a linha que separa a arte do design está mais embaralhada do que nunca. “São dois universos que cada dia mais se funde em um só. O que ajuda a definir o que é arte e o que é design é o contexto, se está exposto numa galeria, museu ou loja”, explica Luciana, em depoimento à revista Casa Vogue.

No texto crítico da exposição, Martin Grossmann comenta:

Observando atentamente os objetos expostos na galeria e também aqueles que estão presentes no catálogo, deduzo que são possuidores de uma qualidade geométrica, e por extensão abstrata. Neste âmbito, as qualidades essenciais de cada objeto independem de seu uso, função ou até mesmo sua estética. Desta forma, o contexto de utilidade, funcionalidade ou exposição são secundários, ou seja, não é primordial promover um debate acerca da classificação destes: não resolve denominá-los arte ou design, mesa ou cadeira, etc. Em essência, cada objeto é uma singularidade, algo que basta a si próprio. Como conjunto, os objetos são também generalidades, princípios elementares. Neste estado eles estado, eles estão muito próximos ao universo da matemática pura, que estuda as propriedades das grandezas em abstrato. (GROSSMANN, 2000)



Figura 2: Vista parcial da Exposição Playground. Fonte: Martins e Oliveira (2009).

Em 2000, Luciana e Gerson retornam a Milão para mais uma edição da mostra Brasil Faz Design e, posteriormente, apresentam seu trabalho no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro – MAM RJ, e no Museu da Casa Brasileira – MCB, em São Paulo.

Em 2001, é em Portugal que a dupla aporta, desta vez, na Bienal da Prata. No Brasil, os designers participam da exposição comemorativa do cinquentenário da Bienal de São Paulo, criada por Ciccilo Matarazzo, em 1951, no segmento Rede de tensão, que explora limites fronteiriços da arte. É importante ressaltar que, desde o seu início, a Bienal vem acolhendo o design, pois, já na primeira edição, premiou o artista-designer



suíço, Max Bill, com o primeiro lugar na categoria escultura, com a obra Tripartida. Este fato foi bastante positivo para o Brasil, pois, em 1953, Bill retorna e se encontra com Pietro Maria Bardi, então diretor do MASP, quando trocam informações para aperfeiçoamento do IAC – Instituto de Arte Contemporânea, que facilitou o contato de artistas brasileiros com oportunidades de estudos na UfG, em Ulm, na Alemanha.

Em novembro de 2002, Luciana e Gerson inauguram sua loja-ateliê ,OVO - na Vila Olímpia, em São Paulo, com a exposição Home Sweet Home. O título da mostra batiza a peça multifuncional, feita em aço inox e acrílico e fixada à parede, que possibilita sentar, escrever, pendurar um casaco, ou utilizá-la como estante. O caráter lúdico, característico da dupla, continua presente nesta nova fase profissional.

Em 2004, acontece um fato diferenciado: Eduardo Brandão, curador e sócio da Galeria Vermelho, convida-os para criar um produto-objeto, para a mostra Hora Aberta, com uma funcionalidade específica, a de acomodar o espectador dos vídeos da mostra. Hoje, o produto, denominado 'Campo', é comercializado, ou seja, o produto criado inicialmente para uma mostra de arte, em 2008 passa a ser produzido, industrialmente, como objeto em sua função original, a de servir como assento. O objeto carrega, na sua configuração, características de uma instalação; disponibiliza criações modulares extremamente versáteis, que lembram uma colméia; e apresenta, ainda, uma elegante cartela de cores expandidas. O objeto-obra tem um produto complementar, para maior comodidade e conforto do usuário: uma manta-almofada, o que vem reforçar o caráter lúdico escultórico do produto, pois este se configura de acordo com a referência e a interação do usuário.



Figura 3: Exposição Hora Aberta - objeto campo. Fonte: Martins e Oliveira (2009)

Ainda no ano de 2004, em parceria com sua vizinha, a Galeria Brito Cimino Arte Contemporânea, concebem a exposição Sala de Arte. Para esta ação, a proximidade física tornou a relação arte design ainda mais forte, a tal ponto que o muro que dividia os imóveis foi derrubado, rompendo, simbolicamente, os limites dos campos de atuação das duas linguagens. Assim, as relações vão além da simples vizinhança, pois “muitos dos artistas que a Brito Cimino representa rompem com as barreiras do suporte tradicional. Tentamos aproximar estas obras com o espaço de uma casa. Procuramos fazer associações construtivas, dos aspectos formais, dos materiais, para promover o diálogo”, diz Gerson de Oliveira, em entrevista concedida ao autor, sobre a exposição. Num amplo exercício de linguagens e rompimento de limites, assumindo a hibridação entre arte e design, artistas como Rochelle Costi, Regina Silveira e Ana Maria Tavares,

representados pela galeria, também atuam nos limites da arte e se utilizam de procedimentos de produção industrial.



Figura 4: Sala de Arte. Fonte: Martins e Oliveira (2009)

Em 2005, surge uma oportunidade ímpar na carreira da dupla Luciana Martins e Gerson de Oliveira, quando esta é convidada, pelo curador Felipe Chaimovich, para participar do Projeto Parede, no MAM, em São Paulo. Este projeto este criado em 1996. Era a primeira vez, até aquele momento, que os designers participavam deste renomado e disputado espaço expositivo, que convida apenas dois artistas por ano, pois o período de exibição é de seis meses, o que propicia um altíssimo nível de visibilidade aos autores. Para esta exposição, foi retomado e ampliado o objeto *Home Sweet Home*, então assumido como uma instalação denominada de Projeto P.A., título que reafirma as características híbridas utilizadas pela dupla, desta vez, no campo da linguística, carregado de dualidade na interpretação e significação entre as linguagens verbal e não verbal. Pode-se afirmar que esta é uma das características marcantes da linguagem da ,OVO, que estimula e instiga um exercício interpretativo do espectador-usuário que, diante de suas criações, não fica passivo. Em relação ao projeto P.A., há várias possibilidades imagéticas, pois pode ser interpretado como “prova de artista”, terminologia utilizada no campo da gravura, mas, também, pode ser a abreviatura de “Para Ação”, ao assumir múltiplas ações exercidas pelo corpo, como sentar, apoiar, pendurar, recostar, subir, sustentar e até mesmo deitar.

A obra, que utiliza a linha como elemento visual, numa operação aparentemente simples, como um desenho realizado sem retirar o lápis do papel, num traçado único, é de aço inox, acrílico e madeira, com pintura em poliuretano emborrachado, e tem, aproximadamente, 20 metros de extensão e oscilações de altura respaldadas por tabelas antropométricas. Este é o conceito fundamental do projeto, pois estas alterações de alturas determinam a função ou a ação que pode ser exercida pelo espectador-usuário. A obra propicia a interação dos visitantes do museu, que podem experimentar as situações propostas pelos designers. Essa ação, não usual num museu, aproxima o espectador do terreno da arte e do design. “Há um uso real, não é ficção. O trabalho foi pensado para funcionar”, afirma Gerson. O procedimento de variar alturas foi resgatado da mesa Camelô, de 1998, premiada com menção honrosa na 10ª edição do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira.



Figura 5: Vista parcial do Projeto P.A. – MAM SP. Fonte: Martins e Oliveira (2009)

A linha, além das variações de alturas, também apresenta variações de espessura, o que confere resistência ao material que recebe a carga do corpo para as diferentes ações cotidianas e agrega valor ao desenho do objeto. Cabe colocar que foram utilizados alguns Huevos Revueltos na composição da instalação, sobre a qual comenta Gerson: “O trabalho veio da ideia de que existem diferentes alturas para essas ações referenciais do corpo”. A obra-objeto integra a coleção do Museu de Arte Moderna de São Paulo.

Ainda em 2005, os designers retornam ao Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, então na 19ª edição, quando recebem três premiações: o primeiro lugar, na categoria utensílios, com Huevos Revueltos – objeto de investigação desta pesquisa; uma menção honrosa, na mesma categoria, com Box in the Box; e na categoria Mobiliário residencial, um 2º lugar com a cadeira Terceira.

Luciana e Gerson conheceram-se no final dos anos de 1980, na USP, no espaço da ECA, Escola de Comunicação e Artes, especificamente, no curso de cinema, ambiente que proporcionou e possibilitou as primeiras experiências lúdicas e sensoriais com o espaço vivenciado por seus personagens imaginários.

Desta formação em cinema, percebe-se a transposição de elementos textuais para a linguagem visual, como movimentos, direção, enquadramentos; o uso de recurso da memória imagética, ações lúdicas, articulações da forma e um intenso exercício de gravar, velar, revelar, conceitos constituintes de seus objetos.

A transposição também se realiza ao se permitir que a projeção da película cinematográfica se desprenda do plano vertical da projeção e invada a malha urbana, proporcionando experiências sensoriais em espaços públicos e privados. Hoje, este cenário passa a ser a casa inserida no espaço urbano, vivenciada por usuários que valorizam ações lúdicas e que privilegiam a reflexão no uso atribuído aos objetos que compõem seu habitat particular, seu espaço reservado no universo – sua casa.



Figura 6: Cabideiro Huevos Revueltos e Cadeira Cadê. Fonte: Martins e Oliveira (2009)

Os objetos dos designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, selecionados para comentários mais aprofundados, neste artigo, foram delimitados pela classificação: 1<sup>o</sup> lugar no Prêmio Design Museu da Casa Brasileira; para a cadeira Cadê, contemplada, em 1995 com o Prêmio Joaquim Tenreiro na categoria Mobiliário Residencial; e o cabideiro Huevos Revueltos, premiado, em 2005, na Categoria Utensílios.

## 7. Cadeira cadê

Nome perfeito para definir um cubo em tecido elástico, com estrutura em vergalhões de aço. Este produto é carregado de valores sógnicos e questionadores, pois proporciona a investigação do usuário em relação ao objeto, a iniciar-se pelas questões: “Por onde devo me sentar?”, “Cadê a frente?”, “Cadê o encosto?”

O objeto fascina por esse questionamento que a forma proporciona ao espectador-usuário, reforçado pelo espaço negativo gerado pelo corpo do mesmo. Assim, remete à definição de forma negativa, em que o espaço delimita a forma. A forma será configurada pela interação do usuário com o objeto: o elastano, material resiliente, carregado de memória, retorna ao estado físico inicial assim que o usuário se levanta, ou seja, à configuração do cubo. Esta ação reaparecerá na mesa Mientras Tanto, premiada na 4<sup>a</sup> edição do “Brasil Faz Design”, em 2000.

A cadeira foi desenvolvida a partir de uma brincadeira lúdica com a afilhada da dupla e atua no campo da arte, quando se considera a forma como massa ocupando o espaço, conceito clássico herdado da escultura e ato relacionada à performance ou *body art*, ao delimitar o espaço negativo do sentar-se.

Segundo Adélia Borges:

A Cadê subverte o dogma da Bauhaus de transparência da construção, a idéia de que a forma de um produto deve levar a uma rápida percepção de sua função e de seu modo de uso. [...] O projeto transcende a contestação com bom humor e soluções técnicas apuradas, resultando numa poltrona confortável. Depois do prêmio do Museu, a Projeto decidiu produzi-la. (BORGES, 1996, p. 70)



Figura 7: Cadeira Cadê. Fonte: Martins e Oliveira (2009).

Esta atitude da Probjeto é confirmada pelo Professor Auresnede Pires Stephan, em entrevista ao autor, no Museu da Casa Brasileira, quando disse que o Prêmio confere uma chancela aos produtos e aos designers, o que influencia o seu ciclo no mercado e lhe agrega valor. A cadeira Cadê também recebeu prêmio na mostra Brasil Faz Design em Milão, em 1995, e está publicada na renomada edição suíça *50 Chairs* de Mel Byars, de 1997.

## 8. Huevos revueltos

Os Huevos Revueltos, produto premiado com o primeiro lugar, na categoria utensílios, no 19<sup>o</sup> Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, em 2005, traz aproximações com as práticas dos *ready made* de Duchamp. Neste caso, em específico, os designers não se apropriam diretamente dos objetos, as bolas de bilhar, mas as utilizam como referentes para exercer um procedimento projetual de espaço e tempo.

Como aponta Milliet (1995):

Como elo de ligação entre arte moderna e as manifestações contemporâneas é impossível não destacar a atitude irônica e premonitória de Marcel Duchamp: as apropriações de objetos industrializados – os *ready-made* – promovidos ao universo da arte. Deslocou com seu gesto a função social do artista, não mais o gênio criador de obras únicas ou modelos para a indústria mas alguém capaz de escolha, de crítica, de interação criativa com o seu entorno. (MILLIET, 1995)



Figura 8: Huevos Revueltos, interação do usuário com objeto. Fonte: Martins e Oliveira (2009).

O redimensionamento do objeto faz parte do processo de construção de Huevos Revueltos – as bolas de bilhar, para exercerem a função de cabide, sofrem alterações no seu dimensionamento; a transposição de planos é definitiva nessa produção, pois há um deslocamento do plano horizontal do jogo para uma ação lúdica de interação com o sujeito, que tem total liberdade para exercer a instalação do produto, de modo a simular ou não uma jogada no plano vertical de uma sala de jantar, de jogos ou mesmo em um escritório e, quem sabe, é a bola oito para uma decisão comercial.

Sem dúvida, Huevos Revueltos contempla ações interativas e retoma o senso de humor característico da linguagem dos designers, num extremo refinamento entre a poética e a produção industrial.

## 9. Considerações Finais

A produção da dupla, Luciana Martins e Gerson de Oliveira, desde o início, apresenta uma linguagem instigante e carregada de fortes valores indiciais, que transcende o seu uso pragmático. Essa qualidade estética diferenciada é reconhecida, no mercado, pela singularidade de sua linguagem ímpar, oriunda das artes visuais, como consequência do repertório de formação acadêmica em cinema de seus autores.

A cadeira Cadê carrega, em seu corpo matérico, questões imagéticas relacionadas ao repertório da escultura, tais como, massa, peso e espaço. Já o seu uso, que está subentendido num primeiro olhar, remete a questões da performance, ou ainda, da *body art*, ao se considerar a interação do usuário com o produto. No campo da arte, a relação que se estabelece entre o sujeito e o objeto, por meio do olhar, propicia um diálogo enigmático e desafiador, que coloca em cheque a função primeira do produto e abre inúmeras possibilidades de interpretação. A cadeira Cadê apresenta características resilientes, proporcionadas pelo uso do elastano, tecido elástico. Somente a interação com o usuário a transformará e a configurará como um objeto utilitário e não somente contemplativo.

O cabideiro Huevos Revueltos também possibilita uma interação com o agente-consumidor, ao lhe proporcionar a experiência de realizar a instalação de diversas maneiras. Nessa ação de interação e intervenção no espaço, o usuário articula uma configuração para o objeto, de modo a determinar a sua funcionalidade. A interação e a intervenção são possibilidades presentes na arte contemporânea, quando esta propicia uma articulação do pensamento em relação à obra-objeto.

Huevos Revueltos é uma produção que remete às reflexões propostas por Duchamp, ou seja, a transposição da significação original do objeto para uma nova função, fundamentada num argumento poético, cuja gênese está na memória imagética que esse objeto carrega, como valor simbólico ocidental. Huevos Revueltos possibilita ainda uma operação de inversão de valores e de planos, pois o plano horizontal do jogo de bilhar pode assumir uma projeção no plano vertical, o que resulta numa ação lúdica: o usuário-agente, ao interagir, numa construção criativa, para configuração e simulação de uma possível jogada, compõe a peça como melhor lhe convém.

A trajetória da dupla é notória e de grande receptividade e reconhecimento no campo do design e no da arte. Eles atuam em eventos de relevância tanto em espaços públicos quanto privados, haja vista que Huevos Revueltos são comercializados na sessão de design do MOMA, integram coleções de importantes museus e figuram em

anuários do design internacional como nos produtos midiáticos de notoriedade.

Sem sombra de dúvida, as proposições da dupla, Luciana Martins e Gerson de Oliveira, aproximam os campos das artes visuais e do design de modo a gerar uma miscigenação na operação promovida pelo usuário.

Assim, pode-se perceber a construção de um diálogo em torno do repertório da arte transportado para um produto de design, projetado para suprir uma demanda de mercado de um público alvo ávido por conceitos contemporâneos que traduzam seus anseios de reflexão e interação com o seu entorno.

### Referências

- ACAYABA, Marlene Milan (Org.). **11º ao 15º Premio Design Museu da Casa Brasileira 1997-2001**. São Paulo, Museu da Casa Brasileira, 2001.
- ARGAN, Giulio Carlo**. Arte moderna. **São Paulo: Companhia das Letras, 1992**.
- BORGES, Adélia**. Prêmio Design: **1986-1996**. São Paulo, Museu da Casa Brasileira, **1996**.
- FERLAUTO, Cláudio. **16º ao 20º Prêmio Museu da Casa Brasileira**. (Coordenação Adélia Borges). São Paulo: Museu da Casa Brasileira, 2006.
- GAMA, Mara. **Sobre a Ovo**: Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/ovo/perfil.htm>>. Acesso em: 04 maio 2009.
- GROSSMANN, Martin. **Exposição Playground**. Galeria Brito Cimino. São Paulo, 2000.
- GOMBRICH, Ernest H.. **A história da arte**. Rio de Janeiro, LTC Editora, 1999.
- GUEDES, Guta. **Experimenta design**. Lisboa, 2008
- MILLIET, Maria Alice. **Exposição entre objetos**. Galeria Nara Roesler. São Paulo, maio 1995.
- MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paullus, 2003.