

entrevista

Adélia Borges

[MÔNICA MOURA]

Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Pesquisadora e professora em Design no Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP (Bauru). Autora de vários artigos, capítulos e livros publicados a respeito do design contemporâneo, novas mídias, ensino em design, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, arte e tecnologia. Membro de várias associações, comitês científicos e do corpo editorial de diversas publicações acadêmicas das áreas de Design e de Moda. Vice-Presidente da Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI).

E-mail: monicamoura.design@gmail.com

Design Brasileiro: muito além das fronteiras



Alpargatas havaianas Soul Collection, 2010.
Design: Equipe de Estilo da Alpargatas.
Produção: Alpargatas, São Paulo, SP.

O mês de setembro conta com a abertura de um relevante e significativo evento para a área do design, a Bienal Brasileira do Design 2010, que ocorre entre os dias 14 de setembro e 31 de outubro, em Curitiba, no Paraná.

A Bienal Brasileira do Design 2010, além de um panorama expressivo da produção em design no Brasil, aponta também questões políticas, econômicas e industriais, históricas e sociais que são tangenciadas nas suas exposições, mostras e atividades. A Bienal é importante não só para o desenvolvimento, reconhecimento e comunicação do design brasileiro no âmbito nacional e internacional, mas também fundamental por constituir a própria história do design brasileiro.

A curadora geral desta edição da Bienal é a jornalista Adélia Borges, a quem entrevistamos para este número de *dObra[s]*. Adélia Borges é uma pessoa plural, com amplitude de pensamento, sabe observar, olhar, refletir e selecionar. Sempre atenta a tudo ao seu redor e ao design brasileiro de forma especial, guarda a cultura mineira e caipira, como ela diz, "com muito orgulho". Mineira de Cássia, paulista de Ribeirão Preto, cidadã de uma metrópole como São Paulo e do mundo, pois transita pesquisando, comunicando e expondo o design brasileiro aonde for. Sua experiência na grande imprensa, somada à imprensa de esquerda e à alternativa, conferiu-lhe uma visão política e social para pensar o design. Adélia chegou a esse campo, primeiramente, por meio de sua atuação em reportagens especiais, depois na direção e editoria da histórica e importante revista *Design & Interiores*; posteriormente na editoria de design do célebre caderno "Fim de Semana", da *Gazeta Mercantil*, seguiu na direção do Museu da Casa Brasileira, partindo depois para seu voo como curadora independente. A soma dessas vivências e experiências deu a ela essa peculiaridade de entender, refletir, comunicar e exercer o design em sua essência maior, sem fronteiras e sem preconceitos, trafegando entre instituições, comunidades artesanais e no meio profissional, no caminho entre o erudito e o popular, entre os profissionais consagrados e os jovens profissionais, entre a academia e o mercado de trabalho, entre o pensamento e a ação.

Nesta entrevista, Adélia traça um importante panorama sobre esta edição da Bienal e a sua maneira de pensar o design a partir de suas várias vertentes de formação e atuação, como jornalista, ensaísta, professora, curadora.

MM – Adélia, fale sobre o significado, a proposta, as inovações e as mostras desta edição da Bienal Brasileira de Design 2010¹.

AB – Quando fui convidada pela Letícia Castro, do Centro de Design Paraná, para ser a curadora geral da BBD 2010, sugeri que, pela primeira vez, tivesse um tema, uma coisa que existe em outras bienais, como a Bienal de Arte de Veneza, a Bienal de Arte de São Paulo. Nas bienais o curador sempre propõe um tema, que serve de moldura, de recorte, de foco para a seleção dos projetos. Daí propus o tema sustentabilidade. Depois eu soube que o comitê organizador da Bienal também já havia fixado esse tema. Então esta Bienal inova por vários motivos. Em primeiro lugar por ter um tema, um eixo temático, a sustentabilidade. A segunda inovação é que, em vez de ser feita em um único local, ela vai ser realizada em vários lugares de Curitiba, a ideia é que a "cidade respire design". Há diversas ações em vários lugares, porque se a gente fica só esperando que o público vá até a um museu, até a uma sala expositiva, o alcance acaba ficando pequeno, por isso a Bienal vai para as ruas, vai fazer coisas nas ruas. Delineei para esta edição uma série de mostras expositivas. Uma delas, "Design

Urbano: uma trajetória", é a respeito de uma experiência que acho notável, que é a da própria cidade de Curitiba sobre o design urbano desenvolvido por Jaime Lerner. Nesse caso, não só lá, como também em outras cidades nacionais e internacionais, o enfoque é o que o design pode fazer para melhorar a vida do cidadão, da pessoa que vive na cidade. Outro aspecto significativo é o resgate da história do design brasileiro, pois considero importante a cada bienal se contar a história relacionada ao design, e isso ocorre nesta edição por meio de duas mostras. Uma sobre a memória das bienais, denominada "Bienais de Design: primórdios de uma ideia", e a outra sobre a "Memória da Indústria: o caso CIMO", uma fábrica brasileira que teve grande importância e foi a maior fábrica de móveis da América Latina, cujo design foi importante para o país e cujos móveis ainda hoje estão na memória afetiva da gente. Além disso, temos uma mostra de cartazes chamada "Sustentabilidade: e eu com isso?". Essa mostra ocorre em ruas e parques de Curitiba, e outra chamada "Novíssimos", que apresenta projetos de estudantes, indicados por professores universitários de todo o Brasil. Diretamente estou fazendo duas exposições: "Reinvenção da Matéria", que enfoca essa atividade bem febril que hoje a gente encontra no design brasileiro e no internacional, que é o design não da cadeira, da luminária ou do utensílio, mas o design da matéria da qual essas coisas são feitas, é o desenvolvimento de novos materiais. Também estou fazendo a principal exposição da Bienal que é "Design, Inovação e Sustentabilidade".



Logotipo da Bienal Brasileira de Design 2010.
Design Gráfico de Oswaldo Miranda (Mirian).

MM – Como você desenvolveu a principal exposição desta Bienal, tendo em vista a complexidade do tema que relaciona inovação e sustentabilidade?

AB – Para esta exposição o meu desejo era ter uma representatividade realmente nacional, porque, como a gente está no Sudeste do país, em São Paulo, acaba conhecendo mais o que está por aqui, e fica aquele círculo vicioso. A ideia foi aumentar a capilaridade e para isso a gente contou com uma equipe de pesquisadores no Brasil todo, em todas as regiões do país, e isso foi muito legal porque trouxe uma possibilidade de aproximação muito maior, de descobrir gente nova, tem nomes bem interessantes que estão sendo apontados nesta Bienal. Tivemos um número bem grande de

indicações, a pesquisa chegou a um universo extenso, e o problema aí foi selecionar, a partir desse universo, projetos que estivessem afinados com o conceito de inovação e sustentabilidade. Foi uma seleção dura e difícil. Em primeiro lugar, o objeto devia ter um bom design – design é o pressuposto –; ele podia ser um objeto supersustentável, mas com um design ruim, e aí isso não se segurava. Quase que inovação é sinônimo de design, então há também os designs selecionados que trazem coisas novas ou coisas e respostas para os nossos problemas de forma inteligente, inovadora. Finalmente, sustentabilidade foi o enfoque que a gente procurou ver de maneira bastante sistêmica, porque é um tema muito falado todos os dias, que tem ocupado os jornais, mas a gente vê que há muito de um discurso vazio, um discurso do marketing do 100% ecológico da empresa X ou Y, então, para além dessas coisas, dessas afirmações tão vazias de conteúdo, o que efetivamente a gente selecionou foi o que tem no Brasil que possa ser mostrado como exemplo. Acho que a gente chegou a uma seleção bem interessante que considera muitas variáveis, que considera os materiais reciclados e recicláveis, materiais cuja origem esteja próxima da fábrica. Depois, levamos em conta o âmbito dos processos, quais foram as formas de produção desse objeto, se são danosas ou não ao meio ambiente e, finalmente, o campo da atitude, se esse objeto nos leva a ter atitudes melhores em relação ao planeta, à nossa vida, ao mundo que a gente vai legar não para nossos filhos nem netos, mas para nossos tataranetos. É preciso pensar um pouco maior e acho que a gente chega num quadro bem interessante, agora esse quadro revela mais perguntas do que propriamente respostas. Ele ajuda a pensar mais a esse respeito e também a ver que a coisa não é tão simples assim. Não é porque usa um material reciclado que um produto necessariamente será sustentável, e como esse é um aspecto e um ponto crucial na conjuntura que a gente vive hoje, eu acho que a Bienal vai trazer uma boa contribuição e ajudar a guiar não só as escolhas dos designers e dos empresários quanto aos objetos que serão gerados nos próximos anos, como também vai ajudar a nós todos como consumidores, usuários e cidadãos a fazer escolhas mais conscientes e acertadas e, ainda, vai ajudar a entender que, quando se fala em design sustentável, estamos falando na verdade de todo um sistema, de uma coisa que antigamente se falava que a gente precisava pensar o sistema todo, do “berço ao túmulo” de um objeto, ou seja, como ele nasce e como ele vai ser desfeito depois, como ele ia morrer, mas hoje se fala do “berço ao berço”, como esse objeto vai nascer, como vai ser usado, como vai ser devolvido, como vai ganhar novos usos. Porque essa é a ideia principal, que a vida seja longa e que o objeto vá adquirindo ao longo de sua vida novas funções, novas coisas. Espero que esta Bienal faça a gente pensar, refletir e perceber como anda a reflexão sobre esse tema.

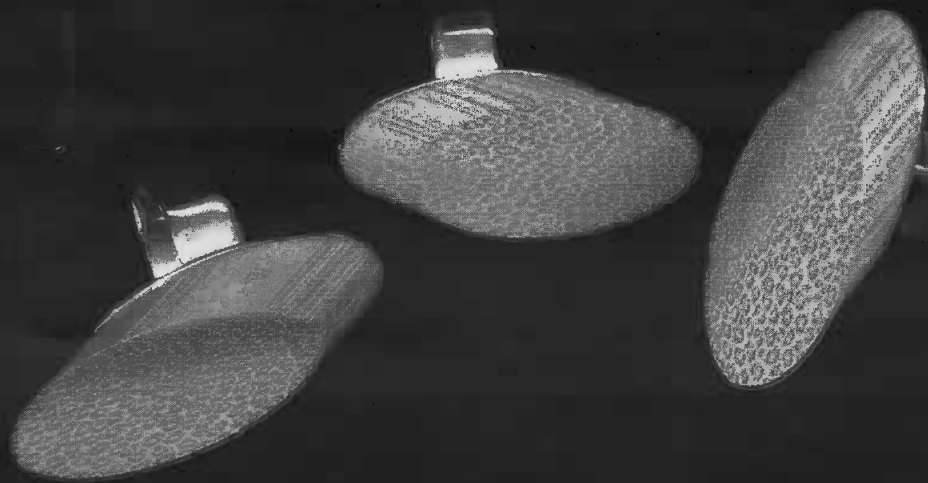
MM – Você falou sobre a importância do resgate da memória e da história do design brasileiro e nesse aspecto temos esta Bienal como resultado de várias outras iniciativas de bienais de design. Como isso se deu?

AB – A primeira bienal de design que eu vi no Brasil foi em 1968 no Rio de Janeiro. Foram três edições organizadas no MAM-RJ em 1968, 1970 e 1972. Essas três bienais foram muito importantes para esse período inicial, era um período logo após a implantação da primeira escola brasileira de ensino superior de design – a ESDI, no RJ. Essas exposições foram decisivas mesmo para muitos profissionais que hoje estão aí e marcaram época no Rio. Por vários problemas, essas bienais não tiveram continuidade. Daí, em Curitiba, o professor de design Ivens Fontoura voltou a realizar bienais em 1990 e 1992. Outro momento do design brasileiro e também acho que foi um evento de grande importância para nosso design. Essa ideia é recuperada por vários atores no início dos anos 2000 e principalmente pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MIDC) e pelo Programa Brasileiro do Design (PBD) junto

com o Movimento Brasil Competitivo (MBC) formado por industriais ligados à ideia do design como diferencial competitivo para as empresas. Então, a importância das bienais é recuperada e, felizmente, voltamos a ter bienal. A de 2006, essa primeira fase da retomada das bienais de design, foi na Oca, em São Paulo, com a curadoria geral de Fábio Magalhães. A bienal de 2008 foi em Brasília no Museu Nacional com a curadoria geral de Fábio Magalhães, novamente. Nessa de 2008 eu havia colaborado como uma das curadoras convidadas e fiz uma sala especial sobre os designers José Carlos Bornancini e Nelson Petzolt que foram pioneiros no design realmente industrial com características de alta seriação no Brasil.

MM – A moda é um campo sempre presente nas exposições sob sua curadoria. Eu gostaria que você falasse de sua visão sobre a moda e se você considera moda como design ou como um campo relacionado a outras áreas ou ainda como um campo independente.

AB – Acho que é meio complicado, ainda mais na contemporaneidade, definir isto é arte, isto é design, isto é moda, isto é artesanato. Será que o que os Campana fazem é artesanato? É, é artesanato. Agora podemos observar como as coisas, os significados, as palavras e as expressões vão perdendo ou adquirindo outros significados no decorrer do tempo, mas não é por isso que a gente vai deixar de usar uma palavra ou uma expressão. Acho que a linguagem é uma coisa muito difícil, até por ser viva e dinâmica. E acho também que o verdadeiro criador em moda, que é aquele cara que está criando, que está fazendo design, que está pensando, projetando para o futuro, ele não está se perguntando quais são as tendências, isso nem passa pelo universo dele, ele está seguindo uma trajetória de pesquisa, de desenvolvimento que ele já vem seguindo, esse cara é designer. Então, Lino Villaventura, Ronaldo Fraga, Alexandre Herchcovitch, Jum Nakao, ou seja, teríamos alguns bons nomes muito expressivos para falar, esses são designers e em geral até são pessoas que trafegam também pela arte. Por exemplo, Jum Nakao é artista, é designer, é estilista, ele mistura tudo e faz coisas que são vendáveis, ele projeta algo para a Nike, mas também faz uma instalação que faz a gente refletir sobre a vestimenta, sobre vestir algo, enfim, são pessoas geniais. A moda movimenta muito dinheiro e ela é um campo que já tem autonomia. Mas, por exemplo, em inglês é mais fácil a gente entender, pois tem *graphic design*, *packaging design*, *industrial design*, *fashion design*, *jewelry design*. Então pergunto, o cara que faz sapato é designer de moda ou é designer de produto? Na verdade, então, eu acho que não me importa tanto discutir o que separa essas coisas, mas mais o que junta. E acho também que os criadores fantásticos que têm essa visão e que nos levam para a frente são os criadores que fazem design que não está seguindo tendência, mas que está lançando tendência. Agora o que eu acho bem interessante na moda é que é um setor que até a gente adquire mais, pois adquire muito mais roupas do que móveis, e muito mais móveis do que geladeiras. Então acho que a moda é um lugar muito mais livre para experimentações, para ousadias, em segundo lugar está o móvel. Por que as revistas de design falam muito de móvel? Falam muito porque o móvel é um setor no qual a mudança estética se dá com bastante força, coisa que se atualiza de forma mais rápida do que esses outros setores. Então moda e mobiliário são setores muito estimulantes. Os Campana começaram fazendo mais móvel, mas hoje eles fazem tudo, inclusive cenário. E no cenário eles fazem figurino. O criador legal, quem cria de verdade, cria bidimensional, tridimensional, cria em cima do corpo em movimento. Ou seja, hoje é muito difícil ter categorias estanques. Acho que hoje o design de joias está muito interessante, atualmente algumas joias são esculturas vestíveis e até muito mais interessantes porque são esculturas que interagem com um suporte que é mutante, que é o corpo de quem usa, que está em movimento. Na verdade, o rótulo não me interessa tanto, talvez por dificuldade teórica de categorizar ou de achar que esse momento que a gente está vivendo é realmente um momento em que essas coisas se misturam e se interpenetram.



Anéis Bisel, 2010.

Design: Paulo Bustamante e Virginia Pinto Coelho, Gonçalves, MG.

Produção: A Bambuzeria e Oficina de Tramas, Gonçalves, MG.

Foto: Paulo Bustamante.

MM – Parece-me que na contemporaneidade a criação e a produção seguem um pensamento do design como algo amplo. O Gustavo Amarante Bomfim, com quem você trabalhou, falava muito sobre isso, ou seja, não interessa se é design gráfico, de produto ou de moda, é design. Um pensamento que norteia o design como algo amplo e maior. A sua visão segue esse sentido?

AB – Eu acho que seria sim, você citou um nome muito importante na teoria do design no Brasil, aliás foi a primeira pessoa que me chamou a atenção para isso da moda e do móvel como uma coisa que ia na onda das mudanças estéticas. Ele explicava o porquê de o móvel ser mais falado do que outras coisas, ele falava nessa sequência: a moda, o móvel e depois as outras máquinas e equipamentos. Foi ele que destacou essa visão. Aliás, ele era um nome, um cara realmente privilegiado, pena que a gente o perdeu muito prematuramente. Mas eu acho que essa capacidade também de alguns profissionais, mais do que outros, de pensarem sistemicamente uma marca ou um empreendimento, de pensarem no sentido de como isso vai interagir com seus públicos, desde o público interno, como o próprio funcionário daquela fábrica ou o público externo que vai comprar, até a família do funcionário, de uma forma sistêmica, de algo que passe uma identidade, porque o design também está falando de identidade. Então acho que esse pensamento do design pode trazer muita contribuição e quando a gente fala do termo sustentabilidade acho que encontra muito isso, uma capacidade de pensar em sistemas que se comunicam com seus públicos diversos, tendo em vista empreender algum tipo de ação. É até difícil tangenciar isso, mas a Bienal Brasileira de Design 2010 traz alguns exemplos do design como uma comunicação visual, uma tradução visual de uma ideia, mas que não é uma ideia que outros têm e que ao designer cabe apenas ser o tradutor, é o designer que também tem a capacidade de ver essas imbricações todas de uma coisa e de ajudar a formular isso estrategicamente, então é algo bem mais amplo do que fazer um desenhinho, ou fazer uma marquinha, ou fazer um produto, é uma coisa bem maior do que isso.

MM – Como você define um bom design?

AB – Tem vários critérios que a gente pode considerar e vamos falar apenas dos principais. Acho que é a capacidade de responder com inteligência a um problema, de satisfazer uma necessidade, de satisfazer uma demanda, acho que é um objeto do ponto de vista funcional que atenda a função para a qual foi feito, um objeto seguro que não traga ferimentos no uso e que não possa prejudicar quem o utiliza. É um objeto cuja forma expresse a sua qualidade intrínseca, cuja forma seja agradável para quem vá comprar, para aquele público-alvo ao qual ele se destina, que seja ecológico, com certeza, e tudo isso, na verdade, dá para a gente resumir a uma coisa bem mais curta: o bom design é aquele que melhora a vida das pessoas, melhora a vida de quem usa, melhora a vida do cidadão, não melhora a vida só de quem usa, mas também a das outras pessoas, numa ação consciente da coletividade. Ou seja, é um

objeto que faça bem para o maior número de pessoas: quem produz, quem desenha, quem projeta e que também faça bem para o planeta. Então para ser bem simples, o bom design é aquele que melhora a vida.



Gravata intercalada, coleção Brinquantos.
Colar articulável construído em fio de ouro, arcos de resina e metais diversos.
Design: Claudia Virela Sales - Brasília, DF.
Produção: eUeno, cidade Maricá, RJ.
Foto: Fábio Silva

MM – E como considera o design conceitual, aquele que leva mais a refletir e a questionar, que tem os usos subvertidos? Isso está apontado também na Bienal?

AB – Eu acho que a contemporaneidade é um momento em que as fronteiras se extinguem e tudo se comunica com tudo. Isso é bem característico da contemporaneidade, por várias razões, inclusive por esse avanço tecnológico que vivemos, especialmente no campo das comunicações. No entanto, o design por si já é aquela disciplina que é multidisciplinar, que é sem fronteiras, porque ela tanto está ligada à tecnologia, à tecnologia dos materiais e de outro lado está ligada a uma pulsão da arte, então ela pode estar conversando com um engenheiro, é uma coisa que podemos ver em alguns produtos nos quais a cabeça do designer teve de ser a cabeça de um engenheiro e você vê outros produtos em que a pulsão que move aquele designer é mais até uma autoexpressão, uma coisa que faz pensar, que provoca, pode até provocar um desgosto em um primeiro momento, esse é o design conceitual. Nesta Bienal a encomenda que me fizeram foi que eu ficasse no design mais propriamente industrial, e aí eu argumentei que se a gente ficasse apenas no design industrial três regiões do país ficariam de fora: Centro-Oeste, Norte e Nordeste, então incluímos também o artesanal. Agora na BBD 2010 você não vai ver muitas coisas desse design conceitual, no

entanto na exposição que eu fiz no MAM em 2009, *Design Brasileiro Hoje: Fronteiras*, eu procurei mostrar ao público como o design é multidisciplinar, é transdisciplinar. Nessa exposição havia muitos projetos e muitos produtos mais conceituais. O resultado foi uma resposta muito legal de público, muita gente a visitou.

MM – Como você vê o papel do museu em relação ao design e o design no museu?

AB – Para falar disso a gente volta um pouquinho no tempo, no período moderno, é a modernidade ou o movimento moderno que traz essa questão do design ou dos objetos de uso cotidiano para dentro dos museus. Então o museu abre-se para além do espaço da arte apenas para a fruição estética, mas volta-se à arte que está no dia a dia das pessoas, com a qual elas estão convivendo. Se bem que antes até da modernidade já existiam os museus de artes decorativas, por exemplo, com coleções de porcelanas. Ou seja, na verdade essa história vem de bem longe, mas com a criação do próprio conceito do design, da palavra design, alguns museus saem na frente e tomam a dianteira. Muitos museus de arte moderna, entre eles, o Museum of Modern Art (MOMA) de Nova York, se destacam hoje no cenário internacional por terem uma coleção muito completa e seleta de design internacional. No Brasil, tivemos alguns museus de artes decorativas mais voltados para mostrar como a elite vivia. Quando Pietro Maria Bardi veio da Itália nos anos 1940 e criou o Museu de Arte de São Paulo (MASP) tornou-se o pioneiro aqui no Brasil ao trazer o design para dentro do museu de arte. Já na primeira sede do MASP na Rua 7 de Abril ele fez a "vitrina da boa forma", como ele chamou, onde colocou uma máquina de escrever Olivetti, o que chocou, provocou, e acho que foi bem interessante.

MM – A expansão, a ampliação da percepção das pessoas e a formação de críticos no e do cotidiano estão presentes na sua ação e atuação como curadora. Nesse sentido gostaria que você falasse um pouco da Adélia Borges curadora de design. Como foi esse seu despertar para a curadoria? O que é exercer uma curadoria? Acredito que hoje seja muito importante pontuar isso porque atualmente esse termo vem sendo aplicado para muitas coisas, muitas pessoas ao atuarem em montagem e coordenação de uma exposição se autointitulam curadores e aí fica difícil para as pessoas e o público em geral terem a noção ou a consciência do que é um curador.

AB – Curar é escolher, é tomar conta de uma coisa e escolher, editar dentro de um universo X, é fazer um recorte que resulte numa coisa coerente, numa coisa que tenha um pensamento por trás e que desperte outros pensamentos nas pessoas que entram em contato com a proposta desenvolvida, e isso é diferente de coordenar ou organizar. A primeira exposição que eu fiz foi bem interessante porque Gloria Baie e Paula Perrone, funcionárias do Museu da Casa Brasileira em 1994, me procuraram na revista *Design & Interiores* e disseram que estavam organizando uma exposição sobre cadeiras e já haviam entrado em contato com os designers e tinham recolhido as peças. Elas tinham muitas dezenas de cadeiras e estavam com um universo tão grande que não iria caber no espaço de que dispunham, ou seja, tinham mais cadeiras do que espaço para mostrar, e estavam perdidas. Pediram para eu fazer a curadoria. Eu nunca tinha feito uma curadoria então chamei o Ginter Parschalk que era consultor de design da revista *Design & Interiores*. Fizemos juntos a curadoria e foi bem interessante. Eu comecei a partir daquele universo que tinha coisas bem legais e fui organizando, categorizando, então fizemos cinco núcleos. Cada núcleo tinha um tema. Resolvemos também fazer uma publicação, um catálogo que virou também uma referência, o livro *Cadeiras brasileiras*. Eu acho que curar é mais ou menos como editar um livro, uma matéria, alguma coisa. Por exemplo, um jornal. Hoje muitas coisas estão acontecendo no país e no mundo, no entanto o jornal em

suas 30 páginas editoriais faz um recorte, então é uma visão, é uma edição. Ocorre algo semelhante quando você sai com uma câmera e com seu conhecimento e com o seu olhar grava uma hora da sua visão sobre uma cidade como São Paulo. É o seu olhar sobre ruas e locais que você quis passar e depois você seleciona dez minutos para fazer um pequeno vídeo sobre São Paulo e para essa seleção você estabelece critérios. Curadoria é isso. A curadoria se complementa à organização, coordenação, produção, mas na verdade a curadoria é dar um conteúdo como o diretor de um filme. Ele não é o produtor que é quem banca aquele filme, que vai atrás de dinheiro, de locação, mas o diretor fala que tipo de locação ele precisa e quer conforme o foco que está trabalhando. Para uma exposição dar certo ela tem de ter bons atores, como no filme há também uma grande equipe, mas o curador é aquele que interpreta uma realidade X e a partir daí faz uma narrativa. A partir disso, necessariamente, ele vai deixar de lado muita coisa, então eu acho que o bom curador é aquele que exclui bem, não só o que inclui bem, mas o que exclui, separa e discerne o que quer mostrar, o que acha relevante, por que e como. O curador escolhe se a exposição vai ter um caráter mais cenográfico ou um caráter mais duro, se a iluminação será mais dramática ou mais chapada, aí o curador passa para o designer expositivo, para o arquiteto, para o iluminador as características que ele vai querer para passar determinada mensagem na exposição. Senão, é um acúmulo de objetos, um objeto do lado do outro que mais confunde do que esclarece, acho que há algumas exposições de design que são assim, parece uma loja ou uma prateleira de supermercado, e não se entende por que aquelas coisas estão ali, por que aquelas e não outras. Agora, curar é sempre subjetivo, e é sempre muito sujeito a críticas. Enfim, acho que ser curador é mais ou menos como ser jornalista editor, repórter ou ensaísta, só que em vez de ter uma página de jornal ou dez minutos na televisão ou cem páginas de uma revista, você tem um espaço X. Na minha concepção, um curador tem de ser um profissional muito aberto e disposto a correr riscos, porque acho que a exposição e a reportagem que não correm riscos ficam muito repetitivas.

MM – Você tem uma concepção muito rica e singular a respeito da relação entre artesanato e design e isso ficou muito bem representado na exposição *Puras Misturas*², na qual, pelo enfoque de sua curadoria geral, há um panorama amplo e dialógico entre o erudito e o popular. Fale a esse respeito.

AB – Eu ganhei uma bolsa da Fundação Japão e tive a oportunidade de passar dois meses, que pareceram dois anos de tão intensos, no Japão, onde pude entrevistar grandes designers e grandes figuras. Realmente foi uma coisa maravilhosa! Fiquei dois meses só entrevistando, conversando, vendo. Privilegiadíssima pelo fato de estar

lá. Aí eu vi que no Japão, ou seja, na cultura oriental, não tem essa divisão entre arte e arte utilitária ou arte não utilitária, é tudo uma coisa só. Eu fui a um museu onde estava escrito assim: "é belo porque é útil, é útil porque é belo", e eu achei essa reflexão linda, sobre essa "utilidade" da beleza e essa "beleza" da utilidade. Então acho que essas coisas do artesanato e do design se misturam muito. Lá no Japão eles também usam a expressão design em inglês, não tem uma expressão equivalente na língua japonesa. E nas especialidades do design (*graphic design, fashion design, packaging design, industrial design*) consta um segmento que é *craft-design*. Então o design é uma atividade que pressupõe uma criação de algo para resolver um problema e que supõe uma repetibilidade. Esta pode se dar industrialmente ou artesanalmente, e agora temos também um outro complicador que é a tecnologia digital, não sendo mais nem o industrial nem o artesanal, mas é o digital que mexe nas duas coisas. Isso nos leva a poder especificar daqui que uma fábrica na China possa fazer o jeans que você quer e que está comprando da Levi's Strauss e você pode ter esse jeans cortado com as medidas X, com um bordado feito à mão ou à máquina, mas com as cores que você quer, seja roxo e amarelo ou qualquer outra composição. Tudo isso é permitido pela tecnologia digital. Então, a customização leva a essa mistura também muito grande entre o industrial e o manual, entre o industrial e o artesanal. Eu, desde sempre, entendi dessa forma. Essa é uma posição polêmica, muita gente não concorda e me critica por isso. Eu acho que uma das razões de o design brasileiro ter demorado um tempo para decolar foi o fato de a gente ter virado as costas para nossa tradição artesanal, ao contrário de países como a Itália e o Japão, cujo design industrial se desenvolve a partir da tradição artesanal sem rupturas, mas como uma continuidade. Isso me marcou bastante. Então, nas minhas exposições, desde a primeira, das cadeiras, eu fiz um núcleo que era as anônimas, as de criação anônima, porque essa capacidade do povo brasileiro de responder com pouquíssimos recursos e a partir de situações precárias e difíceis com coisas muito criativas e inventivas, usando materiais e tecnologias que estão à mão, é um patrimônio incomensurável e que a gente não podia jogar fora, e sim se apropriar dele. Eu vejo assim essa questão. Quando a PMSP ia herdar o acervo do antigo Museu do Folclore que ocupava a Oca, no Parque do Ibirapuera, o secretário de cultura do município, Carlos Augusto Calil, por ter visto algumas exposições que eu fiz no MCB nessa linha, me contratou para pensar num projeto que absorvesse esse acervo, mas dentro de uma visão contemporânea. Foi

aí que fiz um projeto de uma instituição chamada Pavilhão das Culturas Brasileiras, cuja missão é valorizar, incentivar e divulgar o patrimônio material e imaterial das culturas do povo. Quando a gente fala culturas do povo, fala de todo o mundo, a gente fala da cultura indígena, da negra, da popular, da erudita, da cultura do imigrante, do caipira, do caicara, a gente está falando de Brasil, acima de tudo. Parece-me que hoje o *establishment* cultural dá menos importância para essa herança popular, então essa instituição terá uma especial atenção a essa coisa do popular tanto no campo das artes quanto no do design, da arquitetura, da música, da dança, das várias linguagens da cultura. Foi muito bom fazer esse projeto durante alguns meses, chamei algumas pessoas para trabalhar comigo, foi um projeto que me deu muita satisfação. Entreguei o projeto e foi aprovado pela PMSP e aí o secretário Calil me contratou para fazer uma exposição que anunciasse essa instituição, que tornasse mais tangível essa ideia que é muito abstrata. Foi nesse momento que eu concebi a exposição *Puras Misturas* que deve permanecer aberta até o dia 31 de outubro. É uma exposição que ocupa 2.500 m² do antigo prédio da Prodam, isso marca também a devolução para a população de São Paulo desse prédio que era o último do Parque do Ibirapuera que estava com uso não cultural. Essa exposição abre com uma coisa que faz um tempão que eu queria fazer, às vezes as ideias demoram para ser concretizadas. Eu queria fazer uma exposição de banquinhos, pois acho que a tradição brasileira em bancos é fantástica! Os bancos indígenas são uma coisa incrivelmente rica, diversa, bonita e aí temos também a tradição popular. Na minha infância no sul de Minas a gente sentava muito mais em banquinhos, quase não tinha cadeira. Acho também que temos soluções fantásticas, e o design brasileiro, nesse sentido, tem grandes criações. A começar do banco Mocho (1954) de Sérgio Rodrigues que eu acho um escândalo de lindo e de bem resolvido. Depois muitos outros dos nossos designers se debruçaram sobre isso. O banquinho é um objeto que coloca a todos num mesmo patamar, não é uma cadeira que tem um espaldar mais alto ou mais baixo, dizendo que a pessoa X é mais importante. O banquinho também faz com que a gente não se aproprie dele tanto quanto se apropria de uma cadeira, a "minha cadeira". O banquinho é de uso mais coletivo e também acho que essa é uma coisa que aponta para um novo, que a gente vai ter cada vez mais objetos de uso compartilhado. Então, bem na entrada do Pavilhão das Culturas Brasileiras, na exposição *Puras Misturas*, há uma mostra com uma instalação com banquinhos. Ela sinaliza para o público essa coisa da riqueza da diversidade brasileira e da igualdade, porque ali o Sérgio Rodrigues e o camelô da esquina estão no mesmo patamar. Também é uma instalação usável, as



pessoas podem se sentar, olhar, tocar, além do que, cria maior proximidade entre elas, isso foi bem legal! Ainda no campo do design, para essa exposição, começamos a constituir um acervo para essa instituição, uma coleção de design popular composta pelos carrinhos que vendem café no Centro de Salvador, os carrinhos de pipoca de vários lugares do Brasil, as churrasqueiras improvisadas, os objetos que no país afora as pessoas fazem. Eu fiquei muito satisfeita com o resultado. A exposição é grande, ocupa um grande espaço, é de mais largueza espacial e fiquei muito feliz de fazer essa curadoria.

MM – Quanto aos jovens designers, o que considera o ideal da formação em design?

AB – Eu não posso falar de maneira mais aprofundada sobre ensino, pois eu nunca me debrucei muito sobre esse tema, só que percebo que muitos designers saem da escola sem saber articular o seu pensamento, sem expressar e escrever. Acho para a formação uma coisa muito importante é que as escolas ensinem, forcem os estudantes a escreverem sobre os seus projetos e a defenderem os seus pontos de vista. Pois dizemos que o design bacana é aquele que expressa uma ideia, mas a gente não mostra como essa ideia se desenvolve e se manifesta. Quando você entrevista um designer italiano, ele, com toda a tradição humanista que tem na Itália, para falar do projeto dele, às vezes, vai até Adão e Eva ou vai para o Renascimento e faz isso com muita propriedade e te envolve muito e você vê que o projeto vai muito além daquela coisa material que você está vendo. Eu sinto falta disso. Então, acho que as escolas deveriam, além de ensinar o projeto, ensinar a representação do próprio projeto que é o desenho, a coisa no computador, se preocupar muito com a capacidade do designer de vender o seu peixe, de explicar qual o caminho que eles seguiram, por que, como, quando e onde. Eu acho também que o designer deveria estar muito, muito aberto mesmo para as outras linguagens da cultura. Então acho que o designer legal é aquele que vai a

espetáculos de dança, que assiste a bons filmes, que lê bons livros, que ouve música, enfim, que está aberto aí para o mundão, que está aberto para as outras coisas. O designer que fica só falando de design, que fica só dentro de seu mundo, sem olhar fora da caixa, como se diz, eu acho que não vai. Então, para esses jovens que encontro eu falo: leiam, ouçam música, vejam a dança, olhe a rua, observem, observem, observem muito as pessoas, tenham olhos para ver e olhar a natureza também.

MM – Para encerrar, fale sobre o design brasileiro e a repercussão internacional do nosso design.

AB – Eu acho que hoje está havendo uma mudança na geopolítica do mundo muito intensa, essa mudança está fazendo com que os países que até agora dominaram o mundo mudem de posição, vai haver um rodízio e também acho que é um momento em que mais vozes começam a ser ouvidas, e um monte de coisas aí simbólicas estão apontando isso; por exemplo, foi a primeira vez que uma Copa do Mundo foi realizada num continente africano. A importância dos continentes, dos países e como hoje os conceitos de centro e de periferia estão muito subvertidos nos trazem enormes oportunidades como país. Oportunidades essas que já têm se manifestado muito nos últimos anos em vários campos, como os da política e da economia, entre outros. A economia é o motor da sociedade, e o Brasil é um país que está sendo considerado um dos grandes, um dos líderes, e que no ano de 2020 estará entre as quatro potências mundiais em termos econômicos, traz oportunidades enormes para todos e, especialmente, para os designers. Sendo o design algo tão ligado à economia, eu acho que há muitas oportunidades, acho que o Brasil já está surfando nessa onda, e de uns anos para cá deixamos aquele complexo de vira-lata, e aquele complexo de inferioridade tão forte que a gente tinha começou a ceder lugar ao orgulho, à esperança. Eu acho que o nosso design está expressando isso. Então, nunca houve um momento tão bom até hoje, pelo menos, no Brasil, para ser designer, como o atual, e há um reconhecimento, há um interesse muito grande dos outros países pelo que a gente faz. Eu já fiz palestra sobre design brasileiro em mais de dez países, na Europa, na América, na Austrália, enfim, eu sinto essa coisa. Quando eu comecei a trabalhar com isso nos anos 1980, eu ia à Feira de Milão e as pessoas viavam a cara quando sabiam que eu era do Brasil, que era visto como um copiadador; hoje o Brasil é visto como um *player*, um ator importante, e há uma admiração, uma simpatia. Enfim, eu acho que nunca tivemos um período tão propício. Agora é arregaçar as mangas e conquistar essas coisas e avançar nas conquistas, mas eu acho que a gente realmente está vivendo um momento muito rico e internamente um momento de reconciliação com as nossas tradições, um momento de

maior união entre design e artesanato no país, e um momento propício em que há o aumento de renda das classes menos favorecidas, fato que também abre novos mercados para o designer. Então, eu realmente sou muito otimista, acho que estamos vivendo um momento bem legal, muito promissor!



Calçado infantil Miao Corry, 2009.
Design: Priscila Callegari, São Paulo, SP.
Produção: Cíao Mao, São Paulo, SP.
Foto: Priscila Callegari

NOTAS

Coordenação Geral: Centro de Design Paraná. Curadoria Geral: Adélia Borges. Curadores dos Módulos/Mostras: André Stolarski, Angélica Santi, Freddy Van Camp, Ivens Fontoura, Jaime Lerner, Renato Bertão, Antonio Razera Neto e Rico Lins. Produção Executiva: Arte 3 – Ana Helena Curti. Projeto de Arquitetura: Pedro Mendes da Rocha. Design Gráfico: Oswaldo Miranda (Miran). Para saber mais, acesse: <<http://www.bienalbrasileiradedesign.com.br/bienal2010>>.

A curadora geral é Adélia Borges, a curadora geral adjunta é Cristiana Barreto, o cocurador de *Fragmentos de um Diálogo* é José Alberto Nemer, e a cocuradora de *Da Missão à Missão* é Vera Cardim (CCSP). Exposição *Puras Misturas*. Visitação: até 31 de outubro de 2010. Local: Pavilhão Eng. Armando Arruda Pereira – Parque do Ibirapuera, portão 10. Endereço: Rua Pedro Álvares Cabral, s/nº – São Paulo, SP – Telefone: 11 5083-0199.