

Design, teatro e tecnologia na abordagem construtivista da revista MA (1916–1926)

Design, Theatre and Technology in the constructivist approach of MA magazine (1916–1926)

89

Márcio J. S. Guimarães, UFMA.
marcio.guimaraes@ufma.br

Cristina Portugal, PPG Design UNESP.
cristina.portugal@unesp.br

Otniel López Altamirano, UABJO - MX.
otniel.altamirano@gmail.com

Resumo

Este artigo apresenta a revista *MA* (1916–1926) e discute seu papel como um veículo de arte ativista e plataforma de convergência das vanguardas artísticas da Europa Central. A análise se concentra no diálogo entre arte e política promovido pela publicação, bem como em sua influência na difusão de linguagens revolucionárias como o Construtivismo e o Futurismo no teatro. Mediante pesquisa bibliográfica e documental, contemplando edições da revista, manifestos e crítica especializada, se buscou refletir como *MA* funcionou como espaço de experimentação estética e síntese interdisciplinar, com ênfase na renovação teatral com aporte do design. Conclui-se que a revista constituiu um marco na ruptura de modelos tradicionais, ao promover práticas artísticas centradas na tecnologia, movimento e integração sensorial, legando contribuições para a arte moderna e contemporânea.

Palavras-chave: história do Design, construtivismo, Revista *MA*, Vanguardas artísticas.

Abstract

This article presents the magazine MA (1916–1926) and discusses its role as a vehicle for activist art and a platform for the convergence of Central European artistic avant-gardes. The analysis focuses on the dialogue between art and politics promoted by the publication, as well as its influence on the dissemination of revolutionary languages such as Constructivism and Futurism in the theater. Through bibliographical and documentary research, including editions of the magazine, manifestos and specialized criticism, we sought to reflect on how MA functioned as a space for aesthetic experimentation and interdisciplinary synthesis. The conclusion is that the magazine constituted a landmark in the rupture of traditional models, promoting artistic practices centered on technology, movement, and sensory integration, leaving contributions to modern and contemporary art.

Keywords: Design history, constructivism, *MA* magazine, artistic avant-garde.



Introdução

Este artigo apresenta a revista *MA: Internacionális aktivista művészeti folyóirat* (em tradução livre, Hoje: Revista Internacional de Arte Ativista), um periódico internacional de arte ativista fundado por Lajos Kassák, na Hungria em 1916, destacando seu papel fundamental na articulação do ativismo húngaro e sua colaboração nas vanguardas artísticas da Europa Central. Como plataforma de experimentação e debate, *MA* tornou-se um ponto de convergência para movimentos revolucionários conhecidos, como o Construtivismo Russo e o Futurismo Italiano, com a colaboração de articulistas emblemáticos, entre eles László Moholy-Nagy, Varvara Stepanova e Filippo Marinetti.

Estudos sobre vanguardas artísticas abordam tangencialmente as contribuições do design e negligenciam o papel do design e da tecnologia como mediadores entre política e experimentação sensorial. Seu legado técnico-estético também é pouco articulado às práticas contemporâneas de arte interdisciplinar, que também tratam superficialmente as contribuições do design como agente de transformação das propostas artísticas.

Diante desse cenário, parte-se da hipótese de que a fusão inovadora entre texto, imagem e arranjos tipográficos promovida pela revista *MA* pode ter prenunciado práticas contemporâneas de design transmídiático, operando como “membro do elenco” atuante na construção de narrativas visuais e na mobilização política dos leitores. Nesse intuito, estabeleceu-se como objetivo geral analisar o papel do design na reconfiguração das artes cênicas, a partir da integração entre design, tecnologia e linguagens performativas discutidas na publicação.

A metodologia empregada se baseou em pesquisa bibliográfica e documental de caráter qualitativo, abrangendo fontes primárias, como os próprios números da revista e livros autorais dos articulistas, e secundárias, contemplando análises críticas, estudos históricos e teóricos sobre as vanguardas europeias e artistas vinculados ao periódico, a fim de traçar um panorama mais preciso de suas redes de influência. O corpus inclui 6 edições trimestrais selecionadas da própria revista, especialmente o conteúdo apresentado na edição de 15 de setembro de 1924, manifestos históricos do período e estudos críticos contemporâneos, visando traçar um panorama dos discursos e seu impacto na redefinição das práticas criativas do início do século XX.

Dessa maneira, este artigo visa apresentar como a revista *MA* incorporou as vanguardas europeias ao design gráfico e teatral, evidenciando seus mecanismos de articulação entre imagem, e discurso político. Busca-se, ainda, demonstrar como essa publicação propôs uma transformação radical no teatro, promovendo a integração de linguagens artísticas e o uso de tecnologia para criar experiências sensoriais inovadoras, que rompessem com as convenções tradicionais.

Ao recuperar a trajetória dessa publicação, este trabalho pretende revelar um capítulo essencial e pouco difundido da história da arte moderna, como também oferecer novas lentes para se compreender as práticas artísticas contemporâneas, igualmente marcadas pela experimentação radical, pela transgressão e pela centralidade do Design.

MA uma revista internacional de arte ativista

Idealizada por Lajos Kassák (1887–1967), escritor, poeta e artista húngaro, a revista *MA* foi inicialmente publicada em Budapeste entre 1916 e 1919, e transferida para Viena em 1920, onde permaneceu em circulação até 1926, período no qual assumiu papel central na articulação do Ativismo Húngaro, movimento artístico-político de vanguarda que buscava integrar arte, transformação social e engajamento político (Foster, 2011; Gábor, 2018).

Durante sua fase húngara, a publicação foi editada por Kassák com a colaboração da artista Béla Uitz. Contudo, a repressão que se seguiu à queda do regime de Béla Kun¹, ocorrida em julho de 1919, resultou no banimento da revista pelas autoridades locais, que consideraram Kassák e Uitz participantes ativos na produção de propaganda revolucionária por meio de cartazes e artes gráficas. As peças atribuídas a eles continham uma estética engajada, fundamentada na expressividade plástica orientada à mobilização política, com aspectos compostivos similares aos da revista (Gábor, 2018; Kassák Museum, 2022).

Em sua reedição vienense (1920–1926), a revista manteve uma postura internacionalista e radical, consolidando-se como ponto de convergência de movimentos de vanguarda europeus como o construtivismo russo e o futurismo italiano. Entre os colaboradores destacaram-se László Moholy-Nagy, Sándor Bortnyik, János Mátthias Teutsch, János Kmetty e Péter Dobrovic. Muitos deles, especialmente Moholy-Nagy, tiveram participação significativa na formulação do pensamento moderno em design, particularmente no âmbito da Bauhaus, escola com a qual Kassák e outros membros de *MA* mantinham interlocução (Bánkuti, 2018; Gábor, 2018; Monoskop, 2025).

Figura 1: Grupo MA em Viena, expoentes do Construtivismo Húngaro (1922).



Fonte: <https://kassakmuzeum.hu/en/>

Consolidada no exílio pós-Primeira Guerra como um epicentro das vanguardas europeias, a revista *MA* catalisou diálogos entre movimentos como o Construtivismo e o Futurismo, e estabeleceu um caminho para reflexões radicais sobre a integração da arte na vida moderna. Essa vocação experimentalista encontrou terreno fértil na reavaliação das artes performativas, culminando em edições dedicadas a desconstruir hierarquias tradicionais. É nesse espírito de

¹ O regime promovido por Béla Kun ficou conhecido como a formação de uma República Soviética Húngara, um governo que durou 133 dias em 1919, baseado no modelo da Rússia Soviética e focado na nacionalização da indústria e agricultura.

reinvenção que a edição publicada em 15 de setembro de 1924 se voltou criticamente para o teatro, questionando sua submissão ao texto literário e propondo ressignificar o palco como espaço de síntese sensorial, no qual o design emergiria como força catalisadora.

Teatro e Design: um encontro de linguagens em MA

92

A arte e o design têm atravessado constantes transformações ao longo da história, refletindo as inquietações estéticas, sociais e filosóficas de cada tempo. Em uma dessas ocasiões, em setembro de 1924, *MA* publicou uma edição inteiramente dedicada à reflexão sobre a necessidade de que as artes, sobretudo o teatro, buscassem uma nova forma de expressão artística, ultrapassando os limites da tradição, como a mera ilustração de textos literários.

Nesse contexto, discute-se a redefinição do papel dos elementos constitutivos do teatro: dramaturgia, atuação e cenografia; bem como a incorporação de inovações estéticas e tecnológicas, visando à construção de uma experiência sensorial e simbólica mais ampla, condizente com a complexidade do mundo contemporâneo. A análise dessa questão se baseou em pesquisa bibliográfica e documental de edições digitalizadas da *MA*, manifestos originais e crítica especializada. Foram codificados temas da arte, política, teatro e medidas suas aparições e frequência ao longo das edições.

Segundo Christina Lodder, o construtivismo pressupôs a criação de “objetos não-funcionais” cuja forma gera significado simbólico e político (Lodder, 1983, p. 51). No teatro de *Meyerhold* ou teatro construtivista russo, essa ideia se expandiu no “espetáculo total”, no qual cenografia, movimento e tecnologia interagem para provocar o espectador. A revista incorpora esse legado ao veicular fotografias de encenações e experimentos gráficos como componentes semióticos de sua narrativa editorial (*MA*, 1924, p. 15).

O teatro muitas vezes se configura como uma arte coletiva, um encontro de vozes, gestos, sons e imagens. Porém, por muito tempo, o texto dramático prevaleceu em absoluto, ditando as regras e subordinando o contexto dos outros elementos (cenografia, movimento, luz) à sua lógica narrativa. Hoje, essa hierarquia rígida está sendo questionada. Em sua edição de 15 de setembro de 1924, a revista discutiu o teatro contemporâneo e sua busca por uma nova identidade, em que cada componente da cena tivesse voz própria e contribuísse equitativamente para a construção de sentidos.

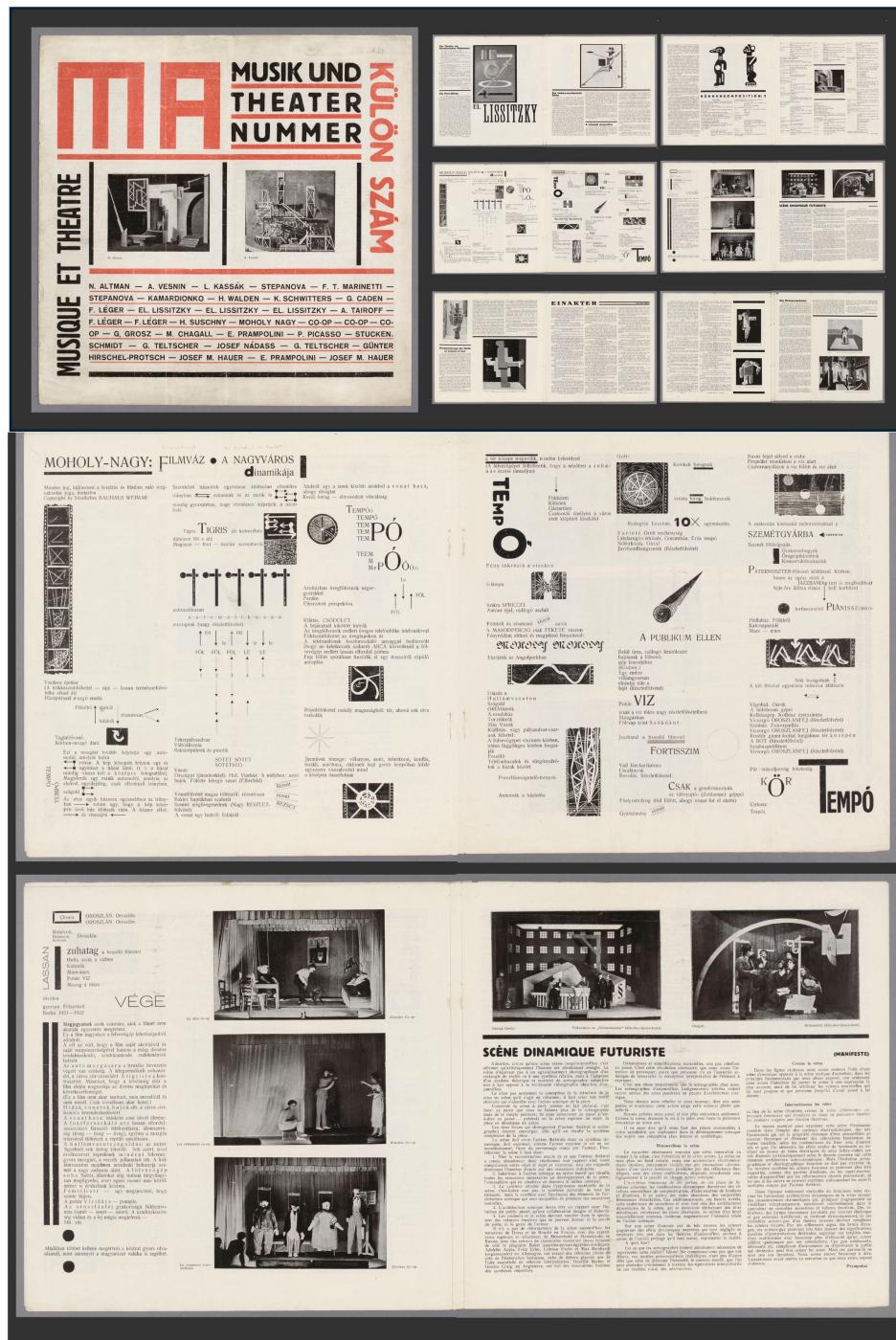
O design para o teatro, prenunciado em *MA*, surgiu como um aliado. Mais do que criar cenários ou figurinos, ele pôde colaborar na tessitura de uma experiência sensorial completa, na qual a visualidade, o som e o espaço dialogam de maneira orgânica. Se antes o teatro buscava representar a realidade, na contemporaneidade ele aspira a ser uma construção estética e simbólica, capaz de reverberar a complexidade das experiências humanas. E nesse aspecto, o design, com sua capacidade de síntese e inovação, pode fazer a diferença (*MA*, 1924, Barcelos, 2016).

Assim, a discussão apresentada em *MA* não se limitou a denunciar a hegemonia do texto dramático; ela lançou as bases para um novo paradigma cênico, no qual elementos visuais, espaciais e sonoros adquiriam autonomia narrativa. Foi precisamente essa reivindicação por uma linguagem teatral, plural e coletiva que abriu espaço para o design transcender sua função



decorativa. Como aliado estratégico na construção de experiências imersivas, o design passou a se posicionar não mais como serviçal, mas como coautor da cena, atuando como mediador sensorial capaz de materializar, através da luz, da forma, do som e do movimento, as aspirações construtivistas e futuristas que ecoavam no projeto modernista de Kassák e seus colaboradores.

Figura 2: Revista *MA*, ed. set. 1924.



Fonte: Monoskop - <https://monoskop.org/MA>

Segundo os editoriais publicados nessa edição, na década de 1920, o teatro contemporâneo não desejava ser refém de um único ator, seja o dramaturgo, o ator ou o cenógrafo. Ele buscava uma criação coletiva, na qual diferentes linguagens se entrelaçam (MA, 1924). Nesse cenário, ao



se tornar mediador de linguagens, o designer pôde assumir o papel de um produtor sensorial: alguém que estrutura luz, forma, movimento e som em uma composição coerente e aberta à experimentação.

As inspirações que permearam essa decisão têm por base sua própria história: movimentos como o futurismo, o construtivismo e Bauhaus já apontavam nessa direção. Varvara Stepanova, por exemplo, não via o figurino somente como adorno, mas como extensão do corpo em ação. Seus projetos de figurino eram funcionais e integrados à biomecânica do ator. László Moholy-Nagy explorou a luz e a tecnologia para criar atmosferas imersivas, nas quais a iluminação cênica ilustrava uma história, mas também provocava sensações (Foster, 2011; Weibel 2005, Gábor, 2018). Essas premissas revolucionárias sobre figurino como extensão cinética e luz como agente sensorial, desenvolvidas por Stepanova e Moholy-Nagy, materializavam-se concretamente em seus respectivos contextos criativos: ela na Rússia revolucionária, ele na Bauhaus alemã.

94

Stepanova e Moholy-Nagy: o traje, a luz e o espaço como formas de ação.

Integrante do movimento construtivista soviético e da escola Vkhutemas, Varvara Stepanova desenvolveu uma abordagem teatral alinhada aos valores da Revolução de 1917, segundo a qual não concebia o figurino ou o uniforme como adorno ou representação simbólica, mas como extensão prática do corpo em movimento. Suas criações vinculavam-se à lógica do trabalho, da função e da clareza visual, tornando os trajes parte integrante da ação performativa (MoMA, 2025; Rebelatto, 2021).

Figura 3: Varvara Stepanova e o teatro biomecânico.



Fonte: Monoskop - Design Work Life.

Esse modo de conceber o figurino se articulava com a proposta do *teatro biomecânico de Meyerhold*, que substituía a interioridade psicológica do ator por uma atuação baseada em ritmo, precisão e expressão corporal. Stepanova via o teatro como um espaço em que o corpo agia no mundo, não como intérprete de um texto, mas como elemento ativo em uma engrenagem coletiva (Leite, 2019; Rebelatto, 2021).

Da mesma forma, sua concepção de cenografia evitava a ilusão e a representação decorativa. Em vez de reproduzir ambientes realistas, ela propunha estruturas móveis, plataformas e volumes geométricos que interagiam com os corpos em cena. Essa concepção estava afinada com os princípios do construtivismo, que via a arte como parte da reorganização material da vida

cotidiana. Assim, o palco deixava de ser um espelho da realidade e se tornava um espaço de produção, no qual as formas visuais colaboravam diretamente com a ação.

Na Alemanha da década de 1920, László Moholy-Nagy explorava outras possibilidades para o teatro no contexto da Bauhaus, escola que buscava integrar arte, técnica e vida. Interessado nos efeitos da modernidade sobre a percepção humana, Moholy-Nagy propôs uma cena que não se limitasse à palavra ou à narrativa. Seu conceito de teatro de efeitos totais se baseava na articulação entre luz, som, movimento e estrutura, visando envolver o espectador em uma experiência sensorial integrada (White, 1993).

Influenciado pelas novas mídias, como o cinema e a fotografia, László Moholy-Nagy experimentava o uso de projeções, sombras, volumes translúcidos e movimentos mecânicos como recursos dramatúrgicos. Para ele, o espaço cênico funcionava como um campo de experimentação óptica e sonora, no qual a cena era construída não para ilustrar uma história, mas para propor atmosferas, contrastes e ritmos que despertassem uma nova atenção nos espectadores.

Seus escritos e projetos cênicos, como os estudos com o *modulador de luz-espacial*, revelam uma preocupação constante com a maneira como o ser humano moderno percebia o mundo em meio a estímulos fragmentados, múltiplos e velozes. A proposta renovava a forma teatral, bem como exercitava a sensibilidade do público diante das transformações culturais e tecnológicas do século XX. Além de contar uma história, o teatro de Moholy-Nagy buscava reorganizar como se via, se ouvia e se sentia (White, 1993; Weibel, 2005; Foster, 2011).

Figura 4: Lazlo Moholy-Nagy e o modulador de luz-espacial.



Fonte: Monoskop - Getty Images e ThoughtCo.

A desmaterialização da narrativa tradicional mediante recursos óptico-sonoros, característica da abordagem de Moholy-Nagy, converteu-se em paradigma fundamental para o design cênico como instrumento de ruptura, tal como evidenciado nas práticas revolucionárias apresentadas por Stepanova e Moholy-Nagy na revista *MA*.

Design como ferramenta de ruptura

Os princípios de autonomia sensorial e coautoria cênica defendidos por *MA* não permaneceram no campo teórico. Eles encontraram expressão concreta nas obras de artistas vinculados à revista que redefiniram radicalmente a materialidade teatral. É neste contexto de ruptura com hierarquias tradicionais que se destacam as contribuições pioneiras de Stepanova e Moholy-Nagy. Ambos,



embora atuando em cenários políticos distintos (a Rússia revolucionária e a Alemanha da Bauhaus), traduziram na prática o ideário da revista: Varvara Stepanova ao transformar figurinos em extensões cinéticas do corpo atuante, e László Moholy-Nagy ao converter o espaço cênico em laboratório de percepção sensorial. Suas experimentações materializavam a visão de um teatro no qual a luz, a forma e o movimento não ilustravam narrativas, mas agiam como forças autônomas na construção da experiência estética.

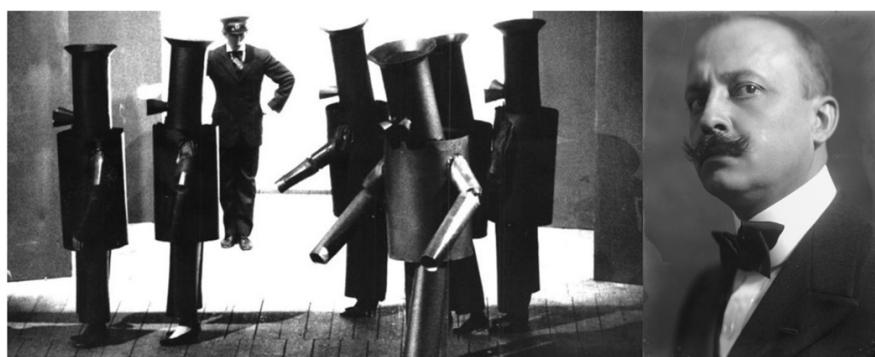
Se as transformações materiais promovidas por Stepanova e Moholy-Nagy redefiniram como se constrói a experiência cênica, questionando hierarquias e ampliando a agência dos elementos visuais, essa revolução formal abriu caminho para propostas ainda mais radicais de ruptura com o teatro tradicional.

O teatro tradicional muitas vezes se prende a narrativas lineares e cenários realistas, limitando seu potencial expressivo. O design pode ajudar a romper com essas convenções, propondo estruturas modulares, projeções dinâmicas, figurinos que desafiem a noção de personagem. A planejar um palco no qual os elementos visuais, além de ambientarem a cena, agem nela, seja por meio de plataformas que se movem, telas que interagem com os atores, luzes que se comportam como personagens, por exemplo.

Na Itália, Filippo Tommaso Marinetti, autor do Manifesto Futurista de 1909, conduzia um movimento artístico caracterizado pela exaltação da modernidade, da máquina e do dinamismo urbano. Para ele, o teatro precisava abandonar qualquer traço de lentidão, introspecção ou sentimentalismo, tornando-se um palco para o choque, a velocidade e a energia. Suas propostas cênicas dialogavam com a estética da ruptura e buscavam envolver o público de maneira direta e imprevisível (Marinetti, 1912; 1978).

O *Teatro Sintético*, proposto por Marinetti, consistia em cenas curtas, fragmentadas e intensas, que visavam provocar reações imediatas. Em vez de longos dramas baseados em conflitos psicológicos, defendia-se uma dramaturgia composta por flashes de ação, na qual as ideias eram lançadas ao público sem transições nem explicações. Em algumas apresentações, o público era estimulado a participar, às vezes com ruídos, intervenções ou gestos performativos inesperados, criando um ambiente de tensão e surpresa (*op. cit.*, 1978).

Figura 5: O teatro sintético de Filippo Marinetti.



Fonte: Monoskop - Futurismo.org.

Filippo Marinetti utilizava sons mecânicos, luzes intensas, fumaça e estímulos visuais não convencionais e via no teatro uma oportunidade de reinventar a experiência artística por meio de uma linguagem mais próxima do cotidiano urbano e da velocidade das máquinas. Ao enfatizar a interrupção das convenções e a integração de novos recursos técnicos, ele antecipava o uso de práticas experimentais que seriam retomadas por artistas performáticos décadas mais tarde (Marinetti, 1924; Shiró, 2012).

No entanto, sua ligação com o nacionalismo italiano e sua adesão ao fascismo criaram tensões em sua obra. Apesar do desejo de romper com a tradição, Marinetti via na arte futurista um instrumento de propaganda, celebrando a guerra, a virilidade e a ação violenta como expressões da “nova humanidade” (Shiró, 2002). Seu teatro, embora inovador em termos formais, carregava também um conteúdo ideológico alinhado a um projeto autoritário de sociedade, evidenciando os dilemas enfrentados por muitos artistas de vanguarda ao navegarem entre liberdade estética e compromissos políticos. Marinetti pregava um teatro de choque, velocidade e participação, do qual o espectador fosse arrancado da passividade.

Enquanto o construtivismo soviético e a Bauhaus buscavam uma reorganização sistêmica da linguagem teatral, outras vanguardas, como o Futurismo Italiano, liderado por Filippo Tommaso Marinetti, adotaram estratégias de choque e desestabilização ativa do espectador. É nesse contexto de experimentação que o design se consolidou como coautor, além de ferramenta de subversão das convenções cênicas, materializando, por meio tecnologias, estruturas dinâmicas e interações imprevisíveis, o projeto de um teatro que aspirava a ser espelho da velocidade e da fragmentação da modernidade.

Tendências modernistas no teatro e na música no pós-Primeira Guerra

As correntes modernistas que emergiram no período pós-guerra, conforme registradas na revista *MA* e relatadas nos escritos de Moholy-Nagy (MA, 1924; Moholy-Nagy, 1947), eram multifacetadas e refletiam um desejo coletivo de romper com o passado e abraçar a era tecnológica. A própria publicação exemplifica esse movimento internacionalista, reunindo artistas de diversas nacionalidades em colaborações que visavam redefinir radicalmente as artes. Dentre as principais tendências, destacam-se:

1. Ruptura com as formas tradicionais: marcada pelo naturalismo, pela primazia do texto literário e pela cenografia ilusória, o teatro tradicional foi alvo de críticas contundentes. Na música, a interpretação clássica era vista como uma "destruição da música", exigindo uma reinvenção de seus fundamentos (MA, 1924).
2. Movimento, dinâmica e ritmo como elementos centrais: o teatro passou a ser visto como a "organização de movimentos ópticos e acústicos", um "jogo construtivo" ou "movimento vital". Inspirado pela dinâmica das metrópoles, pelo cinema e pela estética das máquinas, o Teatro do Movimento (*Bewegungsdrdrama*) explorava a expressão pura do gesto, distanciando-se da narrativa linear (MA, 1924).
3. Abstração e elementos puros: rejeição à mimese, a nova arte buscava criar entidades abstratas a partir de elementos como cor, forma e som. A *Merz-Bühne* de Kurt Schwitters, se baseava em uma "obra de arte abstrata" que subvertia a lógica objetiva.



Já os futuristas defendiam sínteses alógicas para representar "as forças da vida em movimento" (MA, 1924).

4. Síntese e integração das artes: o teatro era concebido como uma "obra total", na qual todos os elementos, texto, atuação, luz, som e cenografia, coexistiriam em equilíbrio. Artistas como Schwitters e Marinetti buscavam a fusão desses componentes em experiências unificadas, como no Teatro Sintético (MA, 1924).
5. Tecnologia e mecanização como ferramentas criativas: o fascínio pela máquina conduziu propostas como o "espetáculo eletromecânico" de El Lissitzky, controlado por um organizador e utilizando luzes, sons industriais e aparelhos de transformação vocal. Na música, defendia-se a mecanização como meio de superar as limitações humanas e explorar novas possibilidades sonoras (MA, 1924).
6. Impacto sensorial e emoção direta visavam provocar reações imediatas no público, como surpresas, estímulos visuais ou sensações tátteis. Moholy-Nagy explorava efeitos que induziam até mesmo a sensações físicas, como a impressão de queda (MA, 1924, White, 1993).
7. O novo criador - do diretor ao organizador-ingenheiro: criticava-se a figura do diretor tradicional, subordinado ao texto, em favor de um organizador: um criador multidisciplinar, próximo dos aspectos que para eles caracterizavam um engenheiro; alguém capaz de sintetizar elementos artísticos e tecnológicos em obras coerentes com a era industrial.

Essas sete tendências interligadas, da ruptura formal à mecanização criativa, não constituíam meros experimentos isolados, mas sim os pilares de um projeto artístico coletivo que buscava ressignificar o lugar da arte na sociedade industrial. É precisamente essa ambição de síntese radical entre tecnologia, sensibilidade e transformação social que encontra sua expressão teórica mais elaborada na obra *Vision in Motion* (1947) de László Moholy-Nagy.

Se as vanguardas documentadas pela revista *MA* haviam desmontado as estruturas tradicionais das artes performativas, Moholy-Nagy propôs um marco conceitual para integrar tais conquistas em uma visão mais ampla: a de que a linguagem artística, ao assimilar criticamente o potencial da técnica, poderia cultivar no ser humano moderno a capacidade de perceber, processar e ressignificar a complexidade do mundo contemporâneo, superando dicotomias entre razão e emoção para construir o que chamou de "vida integrada" (*op. cit.*, 1947).

Visão em movimento: arte, tecnologia e a busca por uma vida integrada.

Ao escrever *Vision in Motion*, László Moholy-Nagy discutiu a necessidade do homem moderno superar ideologias ultrapassadas e preconceitos para assimilar as novas possibilidades abertas pelo avanço tecnocientífico. Sua proposta de uma "vida integrada", na qual razão e emoção se harmonizam, ecoa o espírito internacionalista e vanguardista presente em publicações como a revista *MA*. Esses movimentos artísticos buscavam transcender fronteiras nacionais, disciplinares e mentais, propondo uma arte capaz de refletir e moldar a modernidade (Moholy-Nagy, 1947, p. 11; White, 1993).

Moholy-Nagy concebeu a "visão em movimento" como uma habilidade essencial para o homem contemporâneo poder navegar e se integrar à complexidade do mundo moderno. Segundo ele, a persistência de estruturas arcaicas de pensamento impediu que a experiência da nova dimensão tecnológica se traduzisse em uma "linguagem emocional e realidade cultural", gerando conflitos e desencontros. A "visão em movimento", ao permitir uma percepção simultânea e integrada do intelectual e do emocional, surge como ferramenta fundamental para superar essa cisão e construir uma civilização mais equilibrada (Moholy-Nagy, 1947, p. 12).

A chamada arte internacionalista constituía-se como uma rede de artistas de vanguarda que compartilhavam e desenvolviam princípios para uma nova expressão teatral e musical. Embora com abordagens distintas, esses criadores convergiam na ruptura com as tradições nacionais e literárias, privilegiando a dinâmica, a abstração, a tecnologia e o impacto sensorial direto no público.

A ambição de uma "vida integrada" proposta por Moholy-Nagy, ao defender a superação de dicotomias entre técnica e sensibilidade, encontra eco direto no campo experimental do teatro contemporâneo. Se a visão em movimento preconizava uma percepção dinâmica capaz de sintetizar a complexidade do mundo moderno, o design cênico atual assume justamente esse papel de mediador sensorial, transformando o palco em laboratório no qual se materializam os princípios *moholy-nagyianos*. Ao converter espaços em campos de força, figurinos em interfaces corporais e tecnologias em extensões expressivas, o designer opera como engenheiro de experiências, atualizando o legado da publicação ao criar ecossistemas cênicos que traduzem visualmente a fragmentação, multiplicidade e fluidez da existência contemporânea. Nessa perspectiva, a cenografia deixa de ser suporte para tornar-se linguagem ativa, cumprindo o ideal de arte total imaginado pelas vanguardas: uma síntese viva na qual forma, movimento e tecnologia se convergem para ressignificar a relação com o real.

Design como espaço de experimentação

Se o teatro almeja representar a fragmentação e a multiplicidade características do mundo contemporâneo, o design pode auxiliá-lo como um campo fértil de experimentação. Em vez de simplesmente reproduzir lugares por meio da cenografia, pode-se conceber ambientes como campos de força, nos quais formas, cores e sons se entrelaçam, colidem e se reorganizam continuamente. Em substituição a figurinos que somente definem personagens, podem ser propostas vestimentas que influenciem o movimento corporal ou interajam sensivelmente com o ambiente.

Nesse contexto, o diálogo interdisciplinar com outras linguagens artísticas, como a música concreta, a videoarte e a performance, revela-se fundamental. O designer que atua nesse panorama deixa de ocupar uma função meramente operativa para assumir o papel de cocriador da cena, expandindo suas possibilidades estéticas e sensoriais.

Assim, o teatro contemporâneo caracteriza-se não mais pela hegemonia de uma linguagem única, mas pela intersecção entre múltiplas formas de expressão. O design, com sua vocação para o pensamento sistêmico e a articulação sensível dos elementos visuais, espaciais e tecnológicos, assume papel estratégico nesse cenário. Em sua edição de setembro de 1924, a publicação

antecipava estes discursos, argumentando que, seja por meio da cenografia, da iluminação, do figurino ou da mediação tecnológica, os princípios de arte e design contribuem para a construção de experiências cênicas mais dinâmicas, instigantes e humanizadas, capazes de refletir a pluralidade que marca os contextos contemporâneos de existência.

Considerações finais

Este estudo buscou demonstrar que a revista *MA* (1916–1926), liderada por Lajos Kassák, articulou, de forma pioneira, conceitos de design, teatro e tecnologia para promover uma reflexão radical acerca das inovações artísticas das vanguardas europeias. Como plataforma internacionalista, a publicação se converteu em um laboratório de experimentação estética, mediando diálogos entre movimentos como o *Construtivismo Russo* e o *Futurismo Italiano*. Sua abordagem redefiniu o papel do design cênico, transfigurando-o de elemento decorativo para agente ativo de ruptura com as convenções teatrais.

A análise evidenciou que o design operou como mediador político-sensorial, integrando tecnologia e engajamento crítico. Figuras como Varvara Stepanova, cujos figurinos biomecânicos fundiam funcionalidade e expressão corporal, e László Moholy-Nagy, com seus "teatros de efeitos totais" baseados em luz e movimento, exemplificaram essa articulação. A tecnologia emergiu como motor de inovação, materializada em propostas como o "espetáculo eletromecânico" de El Lissitzky e o "Teatro Sintético" de Marinetti, que substituíram narrativas lineares por experiências sensoriais baseadas em ritmo, abstração e impacto direto no espectador.

A síntese de linguagens artísticas (performance, visualidade, som) sob a égide do design revela-se em um projeto estético-político central. A revista defendeu a desconstrução de hierarquias entre texto, corpo e cenografia, privilegiando estruturas dinâmicas que refletiam ideais construtivistas de reorganização social. Seu legado reside na legitimação do design como disciplina nuclear na reconfiguração das artes performativas, antecipando práticas contemporâneas que unem interdisciplinaridade, transgressão e inovação tecnológica.

Em continuidade a este trabalho, propõe-se identificar desdobramentos investigativos, como a análise da recepção do legado dessa publicação em comparação com revistas coetâneas, como *De Stijl* e *L'Esprit Nouveau*, ou ainda suas contribuições práticas em encenações atuais.

Ao reivindicar a arte como um campo de revolução sensorial e política, a revista *MA* deixou como herança um manifesto atemporal: a verdadeira vanguarda não se limita a refletir o mundo, mas a reinventá-lo. Permanece, assim, como referência de ousadia criativa, notável por integrar design, tecnologia e teatro na subversão de convenções e na ressignificação da experiência artística, inspirando práticas criativas contemporâneas.

Referências

BÁNKUTI, Gábor. Kun Béla. 1914-1918-online. *International Encyclopedia of the First World War*, 2018. Disponível em: https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/kun_bela/?format=pdf. Acesso em: 1 jul. 2025.

BARCELOS, Carolina Montebelo. O teatro no contexto do contemporâneo. In: **O lugar das companhias teatrais cariocas no contexto do contemporâneo**. 2016. 201 f. Tese (Doutorado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/27953/27953_3.PDF. Acesso em: 25 maio de 2025.

FOSTER, Hal et al. *Art since 1900: modernism, antimodernism, postmodernism*. London: Thames & Hudson, 2011.

GÁBOR, Katalin. *Lajos Kassák and the MA Group: Avant-Garde Art and Politics in Hungary and Austria (1916–1926)*. Budapest: Central European University Press, 2018.

KASSÁK MUSEUM. *The Avant-Garde Magazines of Lajos Kassák from an Interdisciplinary Perspective (1915–1928)*. [S.l.]: Kassák Múzeum, 1 out. 2016–30 set. 2022. Disponível em: <https://kassakmuzeum.hu/en/avant-garde-magazines-lajos-kassak-interdisciplinary-perspective-1915-1928>. Acesso em: 10 jun. 2025.

LEITE, Tamires Moura Gonçalves. **A interferência construtivista na produção têxtil soviética**: estampas de Liubov Popova e Varvara Stepanova entre 1923 e 1924. 2019. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

LODDER, Christina. *Russian Constructivism*. New Haven: Yale University Press, 1983

MA, MUSIK und THEATER – Nummer 15. Sep. 1924. **Revista MA**. Disponível em: https://monoskop.org/MA#/media/File:MA_Musik_und_Theater_Nummer_15_Sep_1924.jpg. Acesso em: 1 nov. 2024.

MARINETTI, Filippo Tommaso. *Technical Manifesto of Futurist Literature*. Milão: Governing Group of the Futurist Movement, 11 mai. 1912. PDF. Disponível em: <https://www.loc.gov/item/2021667106/>. Acesso em: 1 jul. 2025.

MARINETTI, Filippo Tommaso. **Futurismo e fascismo**. Foligno: Stabilimento Tipografico F. Campitelli, 1924. Disponível em: <https://archive.org/details/f.-t.-marinetti-futurismo-e-fascismo-1924/page/n7/mode/2up>. Acesso em: 28 jun. 2025.

MARINETTI, Filippo Tommaso. *Manifiestos y textos futuristas*. Barcelona: Ediciones Del Cotal, 1978.

MONOSKOP. [S.l.]: **Monoskop MA**, s.d. Disponível em: <https://monoskop.org/MA>. Acesso em: 15 jun. 2025.

MOHOLY-NAGY, László. *Vision in motion*. Chicago: Paul Theobald, 1947.

REBELATTO, Tatiane. Criatividade não-objetiva e construtivismo russo por Varvara Stepanova. In: Encontro de História da Arte, 15., 2021, Virtual. **Atas do XV Encontro de História da Arte. Campinas**: [s.n.], 2021. DOI: <https://doi.org/10.20396/eha.15.2021.4705>. Acesso em: 15 jun. 2025.

SHIRÒ, Luis Bensaja dei. Futurismo e fascismo: percursos paralelos. **Revista de Humanidades e Tecnologias**, Lisboa, n. 6–8, 2002. Edições Universitárias Lusófonas. Disponível em: <https://recil.ulusofona.pt/items/c286a843-fb7f-4b17-a235-5fa07d7af87e/full>. Acesso em: 26 jun. 2025.

MoMA - THE MUSEUM OF MODERN ART. **Varvara Stepanova**. [S.l.]: MoMA, atualização em 2025. Disponível em: <https://www.moma.org/artists/5643-varvara-stepanova>. Acesso em: 1 jul. 2025.

WEIBEL, Peter. *Beyond art: a third culture*. Vienna: Springer Wien, 2005.

WHITE, Barbara. *László Moholy-Nagy: design and image*. Cambridge: MIT Press, 1993.

Sobre os autores

Márcio James Soares Guimarães

Doutor e mestre em Design, graduado em Desenho Industrial, professor da graduação e pós-graduação em Design da UFMA, coordena o Grupo de Pesquisa Tato Ativo Design Inclusivo (CNPq/UFMA) e é membro do Grupo de Pesquisa Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura (UNESP) e do Comitê de Ética em Pesquisa da UFMA. Desenvolve pesquisas e estudos em Design Inclusivo, Design e Educação e História do Design.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3964-006X>

Cristina Portugal

Professora e pesquisadora doutora do Programa de Pós-graduação em Design, da FAAC/UNESP. Colíder do Grupo de pesquisa Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura (CNPq/UNESP). Realizou três pós-doutorados em Design, um deles na School of Communication da Royal College of Art (RCA) Atua em Design, Tecnologia, Humanidades Digitais e Narrativas com foco interdisciplinar.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5515-9594>

Otniel López Altamirano

Doutorado em Design de Produto pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), Brasil. Atualmente, é professor e investigador na Universidade Autónoma “Benito Juárez” de Oaxaca (UABJO), México, e reconhecido pelo Sistema Nacional de Investigadores (SNI-CONAHCYT). Integra grupos de investigação na UABJO (México), UNESP, UFMA (Brasil) e UP (Argentina). Experiência em arquitetura, design digital e transmídia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7593-9715>