

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA**

LINDSAY JEMIMA CRESTO

**A RE-SIGNIFICAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE DESIGN E
TECNOLOGIA NA OBRA DOS IRMÃOS CAMPANA**

**CURITIBA
2009**

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

LINDSAY JEMIMA CRESTO

**A RE-SIGNIFICAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE DESIGN E
TECNOLOGIA NA OBRA DOS IRMÃOS CAMPANA**

Dissertação de Mestrado apresentada como
requisito para obtenção do grau de Mestre em
Tecnologia, área Tecnologia e Interação, da
Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Marilda Lopes Pinheiro
Queluz.

**CURITIBA
2009**



TERMO DE APROVAÇÃO

Título da Dissertação Nº 279

A re-significação da relação entre design e tecnologia na obra dos Irmãos Campana

por

Lindsay Jemima Cresto

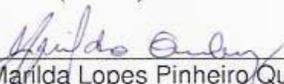
Esta dissertação foi apresentada às 14h30
do dia **13 de março de 2009** como requisito parcial para a obtenção do título de MESTRE EM
TECNOLOGIA, Linha de Pesquisa – Tecnologia e Interação, Programa de Pós-Graduação em
Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A candidata foi argüida pela Banca
Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca
Examinadora considerou o trabalho APROVADO

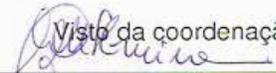
(aprovado, aprovado com restrições, ou reprovado)


Prof. Dr. Christian Pierre Kasper


Prof. Dr. Ronaldo de Oliveira Corrêa
(UTFPR)


Prof.ª. Dr.ª. Maristela Mitsuko Ono
(UTFPR)


Prof.ª. Dr.ª. Marilda Lopes Pinheiro Queluz
(UTFPR)
Orientadora


Visto da coordenação:
Prof.ª. Dr.ª. Luciana Martha Silveira
Coordenadora do PPGTE



À Profa. Dra. Marilda, que ajudou a re-significar
minhas concepções sobre o design

AGRADECIMENTOS

Aos professores, funcionários e colegas do PPGTE.

À Professora. Dra. Marilda Lopes Pinheiro Queluz, pela sabedoria e motivação contagiante com que orientou este trabalho. Meus sinceros agradecimentos por acreditar nas discussões propostas neste trabalho, e por estimular novos pensamentos sobre arte, design, tecnologia e suas dimensões culturais.

Aos Professores Doutores Maristela Mitsuko Ono, Ronaldo de Oliveira Corrêa e Christian Pierre Kasper pela atenção dedicada a este trabalho e pelas recomendações que enriqueceram a pesquisa e contribuíram para meu amadurecimento como designer e pesquisadora.

À Professora Msa. Marinês Ribeiro dos Santos, pelas informações e materiais que contribuíram com as análises feitas neste trabalho.

Ao Tiago, pelo companheirismo e compreensão. Pelos vários momentos em que contribuiu com este trabalho, na leitura, revisão, impressão e com o apoio incondicional.

Aos amigos Caroline e Marcelo, que proporcionaram bons debates e trocas de idéias nas muitas conversas durante o período do mestrado. Amigos de uma fase tão importante e enriquecedora, que serão amigos para toda vida.

Aos amigos que contribuíram de várias maneiras com este trabalho: Alan, Líber, Rodrigo, Luciano, Jusméri.

Aos meus pais, pela compreensão e por sempre incentivarem o conhecimento como o melhor caminho para a mudança.

“A tecnologia não é inventiva, as pessoas são”.
Design Academy Eindhoven, Holanda.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo investigar a re-significação de artefatos, mediada pelas inter-relações entre arte, design e tecnologia, na obra de Fernando e Humberto Campana. Esta pesquisa analisa e discute como acontecem os processos dinâmicos de revalorização dos artefatos, por meio de refuncionalizações, no mobiliário dos irmãos Campana, no período compreendido entre 1989 e 2008. Os designers possuem uma obra caracterizada pela intervenção dos materiais, muitos destes industriais e incomuns ao mobiliário. Partindo do material, que é o ponto principal de seu trabalho, os irmãos desenvolvem uma linguagem híbrida; utilizam processos artesanais e o gesto correspondente aos movimentos: trançar, enrolar, envolver, combinar. Estas práticas expressam conceitos e visões sobre o design e o papel da tecnologia nos processos de fabricação. A fabricação independe de processos mecanizados em muitos móveis; em outros é empregada tecnologia de ponta. Desta forma, os designers fazem várias propostas, desde os diálogos com as possibilidades de fabricação, passando por conceitos que remetem à arte de vanguarda e da década de 1960, passando por conceitos do design pós-moderno, abordando questões como reuso, reciclagem e *ready made*. Permitem um olhar de mediação sobre as várias faces do Brasil: a pobreza, o desenvolvimento, o artesanato, o design, o luxo, a multiplicidade e a criatividade. Com estas propostas, os designers acabam por re-significar a visão de pensar e fazer design. A percepção, discussão e análise destas questões foram desenvolvidas com base em procedimentos metodológicos adotados, tais como: análise de material de divulgação dos irmãos Campana, como a mídia impressa e eletrônica; análise semiótica, com base nos fundamentos de Charles S. Peirce; análise das interações entre design e tecnologia, a partir de termos associados ao design dos irmãos Campana; análise do hibridismo cultural e como este se apresenta na obra dos designers. A partir da análise do mobiliário, é possível perceber a gestualidade dos irmãos Campana, que convida a repensar a história do design brasileiro.

Palavras-chave: design, tecnologia, re-significação de artefatos, irmãos Campana.

ABSTRACT

This study aims to investigate the re-signification of artifacts, mediated by the inter-relationships between art, design and technology, in the work of Fernando and Humberto Campana. This research examines and discusses how to place the dynamic processes of revaluation of artifacts through rework of function, the furniture of the Campana brothers in the period between 1989 and 2008. Designers have a work characterized by the intervention of materials, many of the industrial and unusual furniture. Based on the material, which is the main point of their work, the brothers develop a hybrid language; craft and use cases corresponding to the gesture movements: braid, curl, involve, combine. They express concepts and views on the design and the role of technology in manufacturing. They employ manufacturing processes of independent mechanized in many mobile and in other high technology is employed. Thus, designers have several proposals, from the dialogues with the possibilities of manufacturing, through concepts that refer to the art and avant-garde, to the art of the 1960s, through concepts of post-modern design, addressing issues such as reusing, recycling and ready made. They look for a mediation on the many sides of Brazil: poverty, development, craft, design and luxury, the multiplicity and creativity. With these proposals, the designers will ultimately mean re-thinking of the vision and drive design. The perception, discussion and analysis of these issues were developed based on methodological procedures adopted, such as analysis of material to disseminate the Campana brothers, as printed and electronic media, semiotic analysis, based on the grounds of Charles S. Peirce, analysis of interactions between design and technology, from terms associated with the design of the Campana brothers; hybridism and cultural analysis of how this is presented in the work of designers. From the analysis of furniture, it is possible to see the gestures of the Campana brothers, who calls to rethink the history of Brazilian design.

Key-words: design, technology, re-signification of artifacts, Campana brothers.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1.** Móveis de Joaquim Tenreiro: Cadeira de Três Pés (1947), feita de imbuia, pau-marfim, jacarandá, roxinho e mogno; Cadeira Recurva de Espalдар Alto (1949): jacarandá e palhinha. Fonte: http://www.bndes.gov.br/cultura/espaco/galeria_mobiliamodernabrasileira.asp 15
- Figura 2.** Poltrona Mole (1963): imbuia e couro natural; à direita, desenhos de Sérgio Rodrigues mostrando encaixes e o assento despojado. Fonte: <http://www.bndes.gov.br/cultura/espaco/images/mobilia/007.jpg> 16
- Figura 3.** O prédio do Masp (1947) e o interior, com uma das salas de exposição. Fonte: http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.painel/artigos/val_fraser 18
- Figura 4.** Cadeira Girafa com mesa (1987) e a cadeira Frei Egidio(1987).Fonte:http://www.acasa.org.br/arquivo_objeto.php?secao=colecões&id=1618;http://www.acasa.org.br/arquivo_objeto.php?secao=colecões&id=1619 19
- Figura 5.** Poltrona fabricada pela Móveis Z (década de 1950); Mesa em três toras (década de 1980). Fonte: LEON, 2005; SANTOS, 1995. 20
- Figura 6.** Móveis da Unilabor (década de 1950) que mostram a racionalidade aplicada à composição de móveis modulados. Fonte: LEON, 2005. 21
- Figura 7.** Louça de empilhar TC 100 (1959): trabalho de conclusão de curso de Hans Roericht em Ulm. Um modelo de rádio da Braun. Fonte: CASA ANDRADE MURICY, 2007; <http://www.geocities.com/.../Hills/3262/braun.jpg> 27
- Figura 8.** Obra de Waldemar Cordeiro: têmpera s/tela, acervo MAC-USP. Cartaz de Alexandre Wollner, para a IV Bienal de São Paulo (1957).Fonte: <http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo3/ruptura/cordeiro/index.html>;<http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo3/ruptura/wollner/index.html>..... 32
- Figura 9.** Exposição de Lygia Clarck na Bienal de Veneza (1968), em sala especial. Fonte: <http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo3/frente/clark/index.html>..... 34
- Figura 10.** Huevos Revueltos, premiado pelo “caráter lúdico, que revela humor e surpresa”, segundo o júri, que destacou o deslocamento das peças de seu contexto original. Fonte: <http://www.geocities.com/.../Hills/3262/braun.jpg>

[//www.mcb.sp.gov.br/mcbEdicaoDetalhe.asp?sPremio=PPD&sEdicao=19&sTipo=P&sOrdem=0](http://www.mcb.sp.gov.br/mcbEdicaoDetalhe.asp?sPremio=PPD&sEdicao=19&sTipo=P&sOrdem=0).....38

Figura 11. Cartaz da ópera *Wozzeck*, de Jan Lenica (1964): uma referência ao *Grito*, obra de Münch; cartaz do concerto de São Francisco, de Wes Wilson (1966); Bob Dylan, de Milton Glaser (1966). Fonte: TAMBINI, 1997; <http://www.sixtiesposters.com/bg18.jpg>.47

Figura 12. Mobiliário pop: poltrona Sacco (1968); cadeira Blow (1968), de Lomazzi, De Pas & d'Urbino e a cadeira Panton, de Verner Panton (1969). Fonte: <http://www.kunsthhausgraz.steiermark.at/.../sacco.jpg>; <http://www.geocities.com/cadeiras122/todoss53.jpg>; http://modculture.typepad.com/.../05/zanotta_blow.jpg48

Figura 13. Central Living Block (1969), ambiente apresentado na Exposição Visiona I para a Bayer. A Tube Chair (1969-1970). Fonte: http://www.designmuseum.org/.../item/3906/-1/46_9Lg.jpg; <http://www.moma.org/images/collection/FullSizes/07523001.jpg>48

Figura 14. Mesa Quaderna (1971). Fonte: <http://modculture.typepad.com/photos/uncategorized/2008/06/29/quaderna.jpg>51

Figura 15. Móveis da Archizoom: o estofado *Safari Poltronova* (1968) e a cadeira Mies (1968). Fonte: <http://www.geocities.com/cadeiras122/todoss53.jpg>52

Figura 16. Sofá *Tramonto a New York* (1980) e poltrona *Donna*, da série *UP* (1969). Fonte: <http://www.viatraveldesign.com/journal/archives/donna.jpg>53

Figura 17. Cadeira Wassily, de Marcel Breuer, com intervenções de Mendini. (década de 1980) e uma exposição do Studio Alchimia, com a cadeira Proust, de Alessandro Mendini (1978). Fonte: http://www2.wright20.com:8080/auctions/37_wright/full/individual_lots/_images/109.jpg; <http://www.alchimiamilano.it/pages/alc215.htm>54

Figura 18. A estante Carlton (1981), de Ettore Sottsass e a cama-ringue de Massaroni Umeda com designers do Memphis (1981) da esq. para a dir.: Aldo Cibic, Andrea Branzi, Michele de Lucchi, Marco Zanini, Nathalie du Pasquier, George Sowden, Martine Bedin, Matteo Thun, Ettore Sottsass. Fonte: <http://www.bswords.files.wordpress.com/2008/01/ettore-sottsass-carlton.jpg>; <http://www.nautilus.fis.uc.pt/cec/designintro/images/memphis81.jpg>56

Figura 19. A Piazza d'Italia, de Charles Moore (1976-1979). Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f2/Charles_Moore_Piazza_d'Italia.jpg/300px-Charles_Moore_Piazza_d'Italia.jpg; <http://www.pitt.edu/~tokerism/0040/images3/316.jpg>60

- Figura 20.** Cadeira Newman (1989), série Desconfortáveis; Biombo Cerca (1992); Mesa Inflável (1996). Fonte: Campanas, 2003.....69
- Figura 21.** A premiada cadeira Vermelha (1993) com seus 450 metros de fios e o sofá *Boa* (2002). Fonte: <http://www.edra.com.br>70
- Figura 22.** Fernando Campana no workshop promovido pelo Vitra. Fonte: Arc Design, no. 23, 2003.71
- Figura 23.** Participantes com os móveis feitos com as câmaras de pneu. Ao lado, o transporte construído com as câmaras. Fonte: Arc Design, no. 23, 2003.71
- Figura 24.** Jóias desenvolvidas pela H.Stern, inspiradas no trabalho dos Campana. À direita, embalagem criada pelos irmãos Campana: feita com blocos que se unem e acomodam a peça. Fonte: Arc Design, 2001.....72
- Figura 25.** Catálogo da exposição “Zest for life” dos irmãos Campana em Londres. Fonte: <http://www.parana-online.com.br/colunistas/97/19302/>73
- Figura 26.** O modelo desenvolvido para a Grendene com a bolsa e as experiências com os modelos de sandálias já comercializados pela Grendene. Fonte: Arc Design, 2004.....74
- Figura 27.** A sapatilha Campana Corallo e as bolsas da linha. O conceito de linhas e fios, emaranhados, criando um aspecto escultural também está presente nos produtos Melissa. Fonte: <http://www.melissa.com.br/blog/>75
- Figura 28.** As ações e intervenções urbanas da Melissa: no Rio de Janeiro, o cenário natural foi usado para reforçar idéias de sustentabilidade e reciclagem, associadas aos produtos, que empregam material reciclado em sua composição. Os vídeos promoveram mensagens como “Recicle suas idéias” e “Seja Sustentável”. Fonte: <http://www.melissa.com.br/corallo/>75
- Figura 29. Os designers com a escultura de bambu criada para a instalação e a Vitória Régia de grandes dimensões. Fonte: <http://www.vam.ac.uk/images/image/39869-popup.html>76
- Figura 30. A cadeira Trans...Desenvolvida para o Cooper-Hewitt: à esquerda, o processo de trançar a fibra, com os objetos; cadeira pronta. Fonte: <http://www.ambient1.files.wordpress.com/2008/03/trans.jpg>78
- Figura 31.** Cena do *ballet* de Frederic Flamand. Fonte: Arc Design, no. 58, 2008.79
- Figura 32.** A mesa Fitas (1993) apresenta a idéia de tiras; banco Gangorra (1997): suas formas lembram dobraduras de papel; a estante premiada Labirinto

- (1997): configuração faz referência à escultura. Fonte: CAMPANAS, 2003; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>86
- Figura 33.** Mesa da série Blow up (1993) e o armário Casulo (1989): o metal com a mesma configuração: hastes, linhas, varetas. Fonte: CAMPANAS, 2003; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>87
- Figura 34.** Cadeira Discos (1992): o ferro como escultura e madeira nos detalhes. *Corallo* (2003): escultura de aço inoxidável semelhante a um “rabisco” em três dimensões. Fonte: CAMPANAS, 2003; <http://www.designmuseum.org/>88
- Figura 35.** Cadeira Martelo (1989), cadeira Favela (1991) e Célia (2003): a madeira em diferentes aplicações. Fonte: <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>89
- Figura 36.** Cadeira Papel (1993), sofá Papel (1993) e poltrona Wing (2000). Fonte: <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>91
- Figura 37. Anêmona e bancos Zig Zag. Fonte: <http://www.vejaonline.com.br>; <http://www.edra.com>.....92
- Figura 38. Poltrona Cone (1997): policarbonato e aço inox;; cadeira Wing (2000): policarbonato e papelão corrugado. Fonte: <http://www.firmacasa.com.br>; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>92
- Figura 39.** Poltrona Shark(2000) e a linha Transplastic (2007). Fonte: <http://www.firmacasa.com.br/AT200208/images/produtospq/164-1.jpg>; <http://blogs.miaminewtimes.com/riptide/transplastic2.jpg>93
- Figura 40.** A cadeira Sushi (2002), poltrona Sushi IV (2002) e o sofá Sushi (2002): o mesmo conceito com aspectos diferentes. Fonte: <http://www.vejaonline.com.br>; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>95
- Figura 41.** A cadeira Jean Genett: finas hastes verticais e a sombra ao fundo reforçam a associação entre o móvel e o personagem que o inspirou. Ao lado, o sofá Flintstone, com formas geométricas e irregulares que fazem referência à “idade da pedra”. Fonte: CAMPANAS, 2003.98
- Figura 42.** A cadeira Peixe com aparência de espinhos pelas hastes metálicas. A cadeira Samambaia, uma referência direta ao formato da folha da planta que lhe deu o nome. Fonte: CAMPANAS, 2003.100
- Figura 43.** Mesa Inflável (1996), comercializada pelo MOMA de Nova York; a cadeira Bolhas (1995) e a mesa Tadoo (1999), processo de *ready made* com resultado inusitado. Fonte: <http://www.moma.com>; CAMPANAS, 2003.103

- Figura 44.** Poltrona Leatherworks (2007) e Aguapé (2008). Fonte: <http://www.edra.com>..... 107
- Figura 45.** Áster Papousus e Kaiman Jacaré, da série Historia Naturalis. Fonte: <http://www.edra.com>..... 108
- Figura 46.** Mesa Brasília (2006) na versão mesa de centro com diversas cores e na versão mesa de jantar em azul. Fonte: <http://www.edra.com>..... 110
- Figura 47.** O urutu (cesto) e o trançado envolvendo o movimento das mãos. Fonte: <http://www.artebaniwa.org>..... 124
- Figura 48.** Dois móveis da linha Sushi (2002) e as poltronas Bouquet (2008), do designer Tokujin Yoshioka, com forte inspiração na arte popular brasileira. Estas poltronas foram apresentadas no Salão de Milão de 2008. A idéia da poltrona é a mesma dos tapetes artesanais, feitos com retalhos e sobras. Fonte: ARC DESIGN, 2003; <http://www.designmuseum.org>; ARC DESIGN, 2008. 125
- Figura 49.** A cadeira africana que deu origem às interpretações de Hella. A cadeira Kasese (1999) modelo dobrável, com estrutura em fibra de carbono. À direita, outro modelo feito de madeira, sem os revestimentos. Fonte: http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/kasese_chair/05/..... 132
- Figura 50.** O vaso Soft Urn (1995) de Hella Jongerius: resina flexível como recursos para inserir imperfeições ou “defeitos” de fabricação. O molde para o vaso foi feito a partir de um vaso já existente encontrado no mercado. Ao centro e à direita: produtos desenvolvidos no Projeto Design Solidário, com a Associação Comunitária Monte Azul (2001). Fonte: http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/kasese_chair/05/; <http://www.acasa.org.br> 133
- Figura 51.** Vistas da exposição *no tech*, realizada no MUBE em São Paulo, em 2001. Fonte: CAMPANAS, 2003. 137
- Figura 52.** Objetos apresentados na exposição *no tech*, criados durante a realização dos workshops: cadeira Craft (2000) em ferro e papel craft, de Carla Tenenbaum; luminária Nebulosa (2000) feita de cordas e saco de laranja, de Mariana Dupas e Rosa Berger; vaso Goma (2000), feito com câmara de pneu de bicicleta, de Tetê Knecht. Fonte: <http://www.vemprabrotas.com.br/.../foto51.jpg>..... 137
- Figura 53.** A Anêmona nas fotos do endereço eletrônico da Edra. A referência a um “habitat natural” e um ambiente requintado: opções para áreas externas e internas. Fonte: <http://www.edra.com>..... 158
- Figura 54.** Anêmonas marinhas: formas e cores que estão presentes na simbologia do móvel. Fonte: <http://www.youngreporters.org/IMG/jpg/anemona.jpg>; farm1.static.flickr.com/235/456030474_57d0ad7..... 158

- Figura 55.** Imagens do catálogo da Edra: o uso e as cores disponíveis da poltrona. À direita, as dimensões (em centímetros) demonstram o alargamento horizontal do móvel. Fonte: <http://www.edra.com>..... 159
- Figura 56.** Fotos da poltrona Anêmona para divulgação, sugerindo o uso em meio ao espaço urbano e para diferentes públicos. Fonte: http://www.veja.abril.com.br/160703?p_090.html..... 161
- Figura 57.** A cadeira Macarrão e o enrolador de cadeiras. Fonte: <http://www.afinsophia.blog.com/Economia/?page=2> 163
- Figura 58.** A cadeira Favela em foto que apresenta um cenário árido, que lembra escassez ou ainda a seca da região Nordeste. Ao lado, o contraste com um cenário que insinua uma elegância no interior. As duas fotos fazem parte da divulgação da cadeira no endereço eletrônico da Edra. Fonte: <http://www.edra.com>..... 166
- Figura 59.** As linhas e formas da cadeira a partir de um traçado feito sobre a imagem do móvel: formatos e composição tornam-se mais claros. Fonte: arquivo da autora. À direita, as dimensões da cadeira: o desenho da cadeira confirma a fixação “desordenada” dos sarrafos de madeira sobre a estrutura. Fonte: <http://www.edra.com/product.php?id=14&name=Favela>..... 167
- Figura 60.** A poltrona Multidão (2002) e as linhas formadas pelo contorno da poltrona: é possível observar as linhas verticais finas e discretas em comparação com a irregularidade do assento. À direita, o detalhe das bonecas posicionadas de maneira desordenada. Fonte: Arc Design, 2003; arquivo da autora. 172
- Figura 61.** Havaianas com estampa de chita, unindo elementos populares. (2008) Fonte: <http://www.mktdemoda.com.br/?=p348> 175
- Figura 62.** A diversidade com que se apresentam as bonecas, mostrando diferenças no vestuário, cabelos, etc. A representação do masculino também possui aspectos múltiplos, como a tipologia do vestuário. Fonte: <http://www.acasa.org>..... 176

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. O mobiliário dos irmãos Campana no período de 1989-1999.....	82
Quadro 2. O mobiliário dos irmãos Campana no período de 2000-2008.....	83

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. O DESIGN NO BRASIL	8
1.1. ANTECEDENTES	8
1.2. OS PIONEIROS DO MÓVEL MODERNO	11
1.3. MOBILIÁRIO ASSOCIADO À ARQUITETURA	13
1.4. O CONTEXTO QUE ANTECEDE A CRIAÇÃO DA ESDI.....	22
1.5. A ESCOLA DE ULM	25
1.5.1. A estética de Ulm	27
1.6. A ESDI.....	29
1.7. ARTE E DESIGN NO BRASIL ENTRE OS ANOS 1950 E 1960	30
1.7.1. Concretismo e Neoconcretismo	30
1.7.2. Outras possibilidades na década de 1960.....	34
1.8. O MOBILIÁRIO NO BRASIL: 1970 - 2000.....	36
2. O DESIGN PÓS-MODERNO E OS GRUPOS DE <i>ANTIDESIGN</i>	40
2.1. ARTE POP	43
2.2. O DESIGN POP	46
2.3. O RADICAL DESIGN ITALIANO	49
2.3.1. Superstudio	50
2.3.2. <i>Strum</i>	51
2.3.3. <i>Archizoom Associati</i>	51
2.3.4. <i>Global Tools</i>	52
2.3.5. <i>Studio Alchimia</i>	53
2.3.6. O Grupo <i>Memphis</i>	55
2.4. COMPLEXIDADE E CONTRADIÇÃO: O DESIGN PÓS-MODERNO	58
2.4.1. O pós-modernismo na obra dos irmãos Campana	63
3 A TRAJETÓRIA DOS IRMÃOS CAMPANA	66
3.1. O INÍCIO.....	67
3.2. O RECONHECIMENTO	68
3.3. AS PESQUISAS.....	71
3.4. DESDOBRAMENTOS.....	78

4 CLASSIFICAÇÃO DO MOBILIÁRIO DOS IRMÃOS CAMPANA	81
4.1. OS MATERIAIS.....	83
4.1.1. O Metal.....	84
4.1.2. A Madeira Coadjuvante.....	88
4.1.3. Papel e papelão.....	90
4.1.4. Os Materiais Plásticos.....	91
4.1.5. Mixed Series.....	92
4.1.6. Conceito <i>Sushi</i>	94
4.2. O SURREALISMO.....	95
4.3. O <i>READY MADE</i>	101
4.4. A METÁFORA NATURAL.....	105
4.5. CONSIDERAÇÕES SOBRE A CLASSIFICAÇÃO.....	111
5 DESIGN E TECNOLOGIA NA OBRA DOS IRMÃOS CAMPANA	113
5.1. A NOMENCLATURA ASSOCIADA AO PROCESSO DE FABRICAÇÃO.....	115
5.1.1. O Artesanato.....	116
5.1.2. Artesanato, fazer manual e gestualidade no trabalho dos irmãos Campana.....	120
5.1.3 Artesanato e objeto “único”.....	125
5.2. A IDÉIA DE RECICLAGEM E REAPROVEITAMENTO.....	128
5.3. O REUSO NO DESIGN HOLANDÊS.....	130
5.4. A NOMENCLATURA BASEADA NA TERMINOLOGIA DA TECNOLOGIA....	134
5.4.1. O <i>no tech</i>	135
5.4.2. Concepções sobre tecnologia.....	138
5.4.3. Baixa tecnologia.....	142
6 ANÁLISE SEMIÓTICA	150
6.1. METODOLOGIA DE ANÁLISE.....	152
6.1.1. A análise de imagem de Martine Joly.....	153
6.1.2. As dimensões comunicativas e as funções de Bernd Löbach.....	153
6.1.3. O modelo de Susan Vihma.....	155
6.1.4. O modelo adotado e a análise do mobiliário.....	156
6.2. ANÊMOMA.....	156
6.3. FAVELA.....	164
6.4. MULTIDÃO.....	170
7 O HIBRIDISMO CULTURAL NO DESIGN DOS IRMÃOS CAMPANA	181

7.1. O URBANO	185
7.2. ENTRE A ARTE E O DESIGN	188
7.3. A IDÉIA DE LUXO ASSOCIADA À OBRA DOS CAMPANA	189
7.4. O LOCAL E O GLOBAL	195
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	201
REFERÊNCIAS.....	208
APÊNDICE A – Quadro da obra dos irmãos Campana: 1989 – 2008.	221
APÊNDICE B – Quadro síntese: percepção da obra dos irmãos Campana	232
APÊNDICE C – Roteiro da análise semiótica.	238
ANEXO A – Principais entrevistas dos irmãos Campana usadas na fundamentação.....	240

INTRODUÇÃO

O móvel, como artefato do cotidiano, possui inúmeras e variadas funções que lhe são atribuídas pela sociedade na qual é utilizado. Pode ser um meio de expressão de aspectos simbólicos e comunicativos, que extrapolam as questões estritamente utilitárias. Por estar inserido nas atividades humanas diárias, propicia uma relação de proximidade e interações indivíduo-produto. O significado do móvel para a existência humana pode ser considerado sob quatro aspectos fundamentais: função, status, tecnologia e subjetividade (LUCIE-SMITH, 1997).

O termo função, como lembra Heskett (2008, p. 34) “tem sido um dos mais polêmicos do design. No início do século XX, várias idéias, em geral agrupadas sob o termo genérico de ” funcionalismo“, articularam os conceitos de design que rejeitavam a decoração floreada tão em voga no século XIX”. A função, como apresentada por Lucie-Smith, está associada à função prática ou utilidade do móvel. Neste sentido, a subdivisão do termo em utilidade e significado, como propõe Heskett (2008), pode esclarecer possíveis confusões. De acordo com esta subdivisão, a utilidade define-se pela qualidade de adequação ao uso. Uma cadeira é funcional à medida que atende os usos que compõem o sentar, levando em conta aspectos como conforto, proporção, resistência, entre outros. A utilidade está relacionada a como os produtos funcionam e com qual eficiência isto acontece. O significado, segundo Heskett (2008, p.37) “explica como as formas podem assumir sentido próprio de acordo com a maneira como são usadas, ou os papéis e valores a elas atribuídos, não raro se tornando símbolos ou ícones consistentes dos costumes e hábitos”.

Assim, uma cadeira pode se converter em mesa lateral, por exemplo, de acordo com a percepção de significado pelo usuário.

O segundo aspecto proposto por Lucie-Smith é o status, que pode oferecer um ponto de vista sobre as relações humanas. Pode ser considerado, por exemplo, uma narrativa sobre reis, nobres e faraós a partir da função hierárquica da mobília. Na corte de Luís XIV, conhecido como o rei Sol, seus súditos

sentavam-se em banquinhos baixos, enquanto o rei sentava-se no alto e ornamentado trono. Este tipo de distinção, feita por meio da mobília, possui exemplos em diferentes épocas e sociedades. Nas residências vitorianas, na Inglaterra do século XIX, o único espaço compartilhado pelos patrões e empregados era o vestíbulo. (FORTY, 2007) No local, onde as visitas eram recebidas pelos criados, geralmente havia uma cadeira, usada como um móvel misto: era para ser visto pelos visitantes e, por esta razão, era semelhante aos outros móveis da casa. Entretanto, como era um móvel usado na maioria das vezes por criados, acreditava-se que não havia motivo para serem mais confortáveis do que os modelos usados pelos criados.

O móvel é capaz de representar os valores de um indivíduo ou família; pode ser usado como instrumento de distinção social e ainda possuir um aspecto simbólico que o define como um bem de valor, simultaneamente simbólico e material. O aspecto do status também ajuda a compreender a questão do significado, dentro da proposta de Heskett.

O terceiro aspecto, a tecnologia, possui inúmeras interpretações, a começar pela própria palavra. De origem grega, *tekhnologia*, é formada por *tekchno*: arte, indústria, ciência + *logia*; *logos*: linguagem, estudo. Deste modo, tecnologia é a linguagem ou estudo da ciência (HOUAISS, 201: 2683). A palavra vem sendo empregada das mais variadas maneiras: como atributo dos equipamentos eletrônicos atuais, destacando uma qualidade ou característica, passando pelos tênis desenvolvidos nos mais avançados laboratórios de testes sobre movimento e absorção do impacto, até os equipamentos de ginástica, que utilizam a palavra como ferramenta de marketing. O móvel pode ser entendido como um índice do processo de fabricação que o produziu e do seu sistema tecnológico, que inclui as técnicas, as ferramentas e o saber-fazer. Pode fornecer informações sobre uma determinada sociedade, suas tecnologias e conhecimentos, dentro de um determinado contexto histórico.

O quarto aspecto, a subjetividade, diz respeito a um aspecto pouco discutido em relação ao móvel. Relacionado ao aspecto simbólico e à idéia de significado, o caráter simbólico de um móvel é uma forma de compreender o

papel do móvel na sociedade. Este aspecto ajuda a compreender como acontecem as interações entre indivíduo-produto e como essa interação influencia as relações humanas. Donald Norman (2004) lembra que a emoção, até bem pouco tempo atrás, era uma parte ainda inexplorada da psicologia humana; vista por algumas pessoas como vestígios de uma origem animal primitiva, pouco discutida quando o assunto é um produto. Segundo Norman, a ciência mostrou que, sob a perspectiva evolucionista, os animais avançados são mais emocionais do que aqueles animais primitivos, e que os seres humanos são os mais emocionais de todos. Norman ainda destaca estudos e pesquisas que comprovaram que produtos planejados sob uma estética atraente são mais reconhecidos e mais facilmente usados. O aspecto subjetivo relaciona-se com algumas propostas do design pós-moderno, nas décadas de 1970 e 1980, que argumentavam sobre a questão simbólica nos produtos, baseados nos conceitos da Semiótica.

Os quatro aspectos sugeridos por Lucie-Smith apresentam-se como possibilidades para compreender o móvel e sua inserção na sociedade, e refletir sobre seus significados.

Esta pesquisa apresenta uma reflexão sobre a relação entre design e tecnologia, a partir do mobiliário criado pelos designers brasileiros Fernando e Humberto Campana, conhecidos como irmãos Campana. Para compreender o contexto histórico e cultural, foi realizado um levantamento sobre o design de móveis no Brasil, o design pop dos anos 1960 e o design pós-moderno dos anos 1970 e 1980, referências da arte surrealista, dadaísta e das concepções de tecnologia.

O objetivo deste trabalho é investigar a re-significação e revalorização de artefatos por meio de refuncionalizações (desvios de função)¹, mediadas pelas inter-relações entre arte, design e tecnologia, na obra dos irmãos Campana.

No design de Fernando e Humberto Campana, a tecnologia é o elemento de questionamento e de modificação dos princípios tradicionais do design, que são convertidos em símbolos, sensações e informações. Os irmãos são

¹ De acordo com os conceitos trabalhados por KASPER (2006) e AKRICH (1995).

acusados, muitas vezes, de trabalharem com o design de luxo, com peças únicas de assinatura. São chamados de artistas, pelo fato de que nem todas as suas criações são produzidas industrialmente, em larga escala. Eles transitam entre a arte e o design, o artesanal e industrial, sem fixar categorias.

Nesta pesquisa serão abordados os aspectos que fazem do design dos irmãos campana o resultado de um processo de hibridação. As tentativas de classificar a linguagem de trabalho dos irmãos dentro das concepções do design modernista, expressam as tensões que surgem ao tentar nomear seu trabalho. Para García Canclini (1999, p. 40-41)

Em meio a essas tensões se constituem as relações complexas, nada esquemáticas, entre o hegemônico e o subalterno, o incluído e o excluído. Essa é uma das causas pelas quais a modernidade implica tanto processos de segregação como de hibridação entre os diversos setores sociais e seus sistemas simbólicos.

Este trabalho de pesquisa investiga como se tem re-significado e revalorizado artefatos por meio de refuncionalizações mediadas pelas inter-relações entre arte, design e tecnologia. Esta investigação possibilita uma reflexão sobre posturas e pensamentos que podem legitimar discursos hegemônicos no design e na visão sobre desenvolvimento tecnológico no país.

Os irmãos Campana possuem uma trajetória de 19 anos de carreira e participam de feiras e salões internacionais ligados ao mobiliário. Iniciaram seu trabalho em 1989, em São Paulo, com uma exposição intitulada Desconfortáveis. No final da década de 1990 alcançaram fama internacional e, no início dos anos 2000, tornam-se designers brasileiros mais conhecidos no exterior, com prêmios e exposições, além de cursos e palestras ministrados em vários países.

Os aspectos propostos para se pensar o mobiliário fornecem exemplos da complexidade do estudo do móvel como artefato ligado ao cotidiano. A riqueza de possibilidades para estudar o tema inspirou esta pesquisa, que discute e analisa aspectos como função, status, tecnologia e subjetividade no mobiliário criado pelos designers Fernando e Humberto Campana. A função é discutida nesta pesquisa a partir das concepções de Heskett (2008) e Lucie-Smith (1997); é

compreendida como aquela função a que o móvel se destina e a capacidade em atendê-la.

A escolha dos irmãos Campana como objeto de estudo foi motivada por vários fatores. O primeiro deles é que o design dos irmãos Campana alcançou grande reconhecimento nacional e internacional, com destaque na mídia brasileira e estrangeira. O segundo fator é que os designers estão em plena atividade profissional, o que enriquece a pesquisa, uma vez que podem ser encontrados materiais e publicações sobre eles. Outro fator são as polêmicas que envolvem a arte e design, ser ou não ser design, evocadas quando se trata do trabalho dos irmãos Campana. E, por último, o fator principal é que a forma como os irmãos Campana trabalham é difícil de ser classificada, em razão dos inúmeros aspectos que a compõe, como o diálogo com elementos da arte; os processos de fabricação, que podem ser artesanais, industriais e tecnológicos; os materiais variados utilizados no mobiliário, que representam conceitos, posturas e caracterizam-se como tema central de sua produção. Estas questões fornecem um rico material para a discussão sobre design e tecnologia e o trabalho destes designers, especificamente, permite uma interessante discussão e inspira reflexões sobre as interações entre design e tecnologia no design brasileiro.

O trabalho de pesquisa foi estruturado a partir de alguns procedimentos metodológicos, tais como: levantamento bibliográfico; coleta, análise e seleção de dados; estudo de caso; análise semiótica.

Foi feito um levantamento bibliográfico sobre arte, design, design no Brasil e tecnologia. As informações sobre conceitos da arte citados no trabalho foram pesquisados na obra de Giulio Carlo Argan, E. H. Gombrich, Miriam Oliveira e Walter Zanini. A base conceitual para discutir o design - em seu contexto histórico, no trabalho dos irmãos Fernando e Humberto Campana e na relação com a tecnologia – foi organizada com referências nas obras de Adrian Forty, Bernhard Bürdek, Charlotte e Peter Fiell, Dijon de Moraes, Ethel Leon, John Heskett, Maria Cecília Loschiavo dos Santos, Penny Sparke e Rafael Cardoso. As interações e questões da tecnologia foram discutidas com base no trabalho de Ruy Gama, Ruth Cowan. As interações entre design e tecnologia são discutidas

por meio dos termos utilizados para definir o design dos irmãos Campana: artesanato, reuso, reciclagem, *no tech* e *low tech*. Estas nomenclaturas aparecem em discursos sobre as criações dos designers ou dos eventos dos quais eles participam.

O estudo de caso foi desenvolvido com as informações sobre os irmãos Campana, sua carreira, produtos, prêmios, exposições, participações em eventos, etc. Estas informações foram pesquisadas em revistas, como a *ARC Design*, no *site* oficial dos irmãos Campana, em artigos publicados em *sites*, nos artigos publicados no livro *Campanas* e informações nos *sites* de museus, como o Museu de Arte Moderna de Nova York, o *Cooper-Hewitt* e o *Victoria and Albert Museum* de Londres, que exibiram obras dos designers. As entrevistas dos designers constituem parte fundamental da pesquisa; foram selecionadas nas fontes citadas e em vídeos referentes às exposições e eventos dos quais participaram.

Optou-se pela análise semiótica por tratar-se do estudo e relação dos significados e da produção de efeitos de sentidos. Desta forma, foi possível considerar aspectos da cultura e dos processos históricos do design, a partir da análise do mobiliário.

O trabalho foi desenvolvido da seguinte maneira: o capítulo um apresenta um breve histórico sobre o design no Brasil, enfatizando a criação e produção do mobiliário durante o século XX. O objetivo deste histórico é compreender as iniciativas que resultaram no chamado móvel moderno brasileiro e refletir como a obra dos irmãos Campana pode ser inserida neste contexto histórico. Outro ponto neste capítulo é refletir sobre concepções do design moderno que se contrapõem ao design dos irmãos Campana e de outros designers citados.

O capítulo dois aborda um panorama da arte e do design pop e trata das questões do design pós-moderno, suas origens e características. Aborda os principais conceitos do pós-modernismo, nas vanguardas do radical design italiano e dos grupos formados entre as décadas de 1960 e 1980; mostra os elementos do design pós-moderno que estão presentes na obra dos irmãos Campana.

O capítulo três apresenta a trajetória dos irmãos Fernando e Humberto Campana, desde a primeira exposição em 1989, até o trabalho mais recente, em 2008. Este capítulo proporciona uma visão geral sobre a criação dos irmãos Campana, bem como as fases de desenvolvimento da carreira dos irmãos.

O capítulo quatro trata da obra dos irmãos Campana, com a busca de uma classificação no sentido de visualizar os principais conceitos, o papel dos materiais, as relações com a tecnologia e processos de fabricação, sem desconsiderar, porém, a complexidade das categorias escolhidas.

O capítulo cinco discute a relação entre design e tecnologia na obra dos irmãos Campana, a partir da nomenclatura associada ao trabalho dos irmãos. Os termos e conceitos são discutidos com o intuito de analisar como algumas expressões ajudam a construir, reforçar ou mesmo desconstruir discursos sobre design e sobre tecnologia.

O capítulo seis apresenta a proposta de análise semiótica de três móveis dos designers, com o objetivo de compreender a complexidade dos aspectos comunicativos de seus produtos e os possíveis significados que transmitem.

O capítulo sete discute as percepções que surgiram com a análise semiótica dos móveis. O hibridismo cultural é discutido a partir da visão e dos conceitos de García Canclini, analisando como se apresenta nas relações e interações que Fernando e Humberto Campana fazem e nos conceitos pelos quais transitam, como arte e design, local e global, etc.

O artefato pode ser discutido em sua dimensão simbólica, sugerindo a reflexão sobre o desenvolvimento de produtos em uma sociedade ou país, os processos que levam à concepção de um desenvolvimento industrial e tecnológico. No design de um móvel, estão presentes concepções sobre progresso, tecnologia, visões sobre o design e suas interações com aspectos funcionais, simbólicos, subjetivos. As interações feitas entre arte, design e tecnologia influenciam a criação de produtos em uma sociedade e o desenvolvimento de um design local.

1. O DESIGN NO BRASIL

Este capítulo apresenta um breve histórico sobre o design no Brasil, a partir do mobiliário produzido durante o século XX; para situar e compreender a produção brasileira desta época.

O design no Brasil é frequentemente discutido a partir da instituição oficial de um curso superior de design no país. Esta perspectiva não contempla algumas iniciativas pioneiras de profissionais como J. Carlos, que atuou com ilustrações de capas e revistas e na direção de arte, entre as décadas de 1920 e 1930 (CARDOSO, 2005). Não contempla os esforços de Celso Martinez Carrera, que produziu uma linha inteira de móveis por um processo industrial, a partir da Cama Patente, em 1915. Neste capítulo, são apresentadas estas e outras iniciativas que ajudam a compor um panorama sobre o design brasileiro que se delineava em meio às muitas transformações que aconteceram no país durante o século passado. O período dos anos 1950 recebe uma ênfase maior, por se tratar de uma época em que a industrialização e o desenvolvimento econômico influenciaram a percepção de progresso, dentro de uma perspectiva modernista.

1.1. ANTECEDENTES

A produção de móveis no Brasil, durante o século XX, foi influenciada pelos acontecimentos que se desenvolveram no século XIX e estimularam a industrialização de vários artefatos. O móvel começava a ser pensado dentro de um contexto de mudanças, onde a paisagem urbana mudava rapidamente e a percepção sobre a sociedade e o próprio espaço de moradia também se transformava.

Os antecedentes da industrialização brasileira remontam ao início do século XIX, com a transferência da Corte portuguesa para o Brasil, em 1808, quando a Colônia converteu-se em sede da monarquia. Nesta época, o

imperador Napoleão Bonaparte havia decretado o Bloqueio Continental, em 1806: um decreto que proibia o comércio com a Inglaterra. O não-cumprimento do decreto resultava na invasão do país que o desrespeitasse. Portugal mantinha relações comerciais com a Inglaterra e não pretendia romper essas relações. Deste modo, D. João VI transferiu-se com a Corte portuguesa para o Brasil, sob proteção inglesa, e sua decisão acabou contribuindo com a industrialização no Brasil (MENDONÇA, 2004). A chegada da família real no país transformou a Colônia, antes vista como fonte de extração de riquezas, em sede oficial do reino de Portugal. Uma das primeiras mudanças foi o decreto que determinou a Abertura dos Portos, em 1808, pondo fim ao monopólio português no comércio colonial.

A situação propícia para o desenvolvimento de pequenas fábricas começaria a se desenvolver a partir de 1850, com o fim do tráfico de escravos trazidos para o Brasil, uma decisão tomada sob influência da Inglaterra. A Abolição da Escravatura, em 1888, contribuiu com o processo de industrialização. Foi também a partir desta lei, assinada pela Princesa Isabel, que a monarquia perderia força, já que os latifundiários sentiam-se traídos pela monarquia. As bases da monarquia estavam desestabilizadas, pelo endividamento e descontentamento com a Guerra do Paraguai; o contexto histórico era favorável à instalação da República no país. (SEVCENKO, 1998). Neste momento, as elites formadas com a expansão cafeeira, articularam-se no sentido de promover mudanças na sociedade brasileira, vistas sob o viés da modernização e da renovação, política e econômica. Como observou Sevcenko (1998, p. 14)

Esta nova elite de jovens intelectuais, artistas, políticos e militares, a chamada “geração de 70”, comprometida com uma plataforma de modernização e atualização das estruturas “ossificadas” do Império baseando-se nas diretrizes científicas e técnicas emanadas da Europa e dos estados Unidos. As bases de inspiração dessas novas elites eram as correntes científicas, o darwinismo social do inglês Spencer, o monismo alemão e o positivismo francês de Auguste Comte.

A República desenvolve-se nos seus primeiros anos, em meio às muitas revoltas e confrontos, como a Revolta de Canudos, entre 1893-1897, narrada no romance de Euclides da Cunha, *Os Sertões*; a Revolta Armada, no Rio de

Janeiro, com oficiais da marinha que defendiam direitos e privilégios anteriores à República; a Revolução Federalista na região sul, que defendia a autonomia dos estados, entre outros conflitos que marcaram o processo de modernização e urbanização do país no período republicano. (SEVCENKO, 1998).

Neste contexto encontravam-se as preocupações com o crescimento da população nas cidades, as epidemias de doenças e a proliferação dos cortiços. A cidade do Rio de Janeiro é um bom exemplo de como os planos de modernização, urbanização e saneamento influenciaram a sociedade neste período e as relações sociais. Os antigos casarões do centro haviam se convertido em cortiços, nos quais a população de baixa renda amontoava-se em espaços compactos, que abrigavam comumente uma família inteira. Em condições precárias de higiene e saúde, as epidemias rapidamente multiplicavam-se nestas áreas. Os antigos casarões foram demolidos, num processo chamado pela imprensa da época de “Regeneração” (SEVCENKO, 1998, p.22), e visto com certa simpatia por aquelas pessoas que temiam a proliferação de epidemias e o crescimento de uma população de baixa renda em áreas centrais da cidade. Já os habitantes eram despejados, buscando nas áreas distantes do centro o local de moradia, uma vez que não havia indenizações ou providências de realocação para estas pessoas. (SEVCENKO, 1998).

A difusão dos meios de comunicação, como as revistas ilustradas, os jornais e a multiplicação dos cinematógrafos, apresentava ao público novos padrões de consumo e de comportamento. As elites inspiravam-se nos modelos europeus, principalmente na moda, influenciada fortemente pelos modelos franceses. Segundo Sevcenko (1998, p.27):

No afã modernizador, as novas elites se empenhavam em reduzir a complexa realidade social brasileira, singularizada pelas mazelas herdadas do colonialismo e da escravidão, ao ajustamento e conformidade com padrões abstratos de gestão social hauridos de modelos europeus ou norte-americanos. Fossem esses modelos da missão civilizadora das culturas da Europa do Norte, do urbanismo científico, da opinião pública esclarecida e participativa ou da crença resignada na infalibilidade do progresso. Era como se a instalação do novo regime implicasse pelo mesmo ato o cancelamento de toda a herança do passado histórico do país e pela mera reforma institucional

ele tivesse fixado um nexco co-extensivo com a cultura e a sociedade das potências industrializadas.

Este entusiasmo contagiava a percepção dos indivíduos sobre a sociedade da época, que viam no automóvel, nos trens e nas grandes obras, como as estradas de ferro, os signos da velocidade, do ritmo acelerado das mudanças da sociedade rumo ao progresso. A revista *Fon-Fon* anunciava, em 1907, a “tiragem de 100.000 km por hora”. (SÜSSEKIND, 1987, p. 51). As novas técnicas, invenções e aparelhos que surgiram durante o século XIX representavam a inserção da tecnologia na vida cotidiana. De acordo com Flora Süssekind (1987, p. 26)

no caso do Brasil “pré-modernista” a entrada quase simultânea de diversos aparelhos (cinematógrafo, gramofone, fonógrafo) e transformações técnicas (da litografia à fotografia nos jornais, por exemplo) indica significativa alteração nos comportamentos e na percepção dos que passaram a conviver cotidianamente com estes artefatos.

Esta alteração no comportamento também é percebida na criação de outros artefatos do cotidiano, como o mobiliário. Os chamados pioneiros do móvel moderno foram inspirados por esses ideais transformadores. O entusiasmo pela industrialização contagiou alguns profissionais que, incentivados por uma nova paisagem urbana e novos padrões de comportamento, passaram a buscar a fabricação industrial de seus produtos, e deram origem às primeiras fábricas de móveis do país.

1.2. OS PIONEIROS DO MÓVEL MODERNO

Celso Martinez Carrera (1883-1955) foi pioneiro na fabricação de móveis de madeira por um processo industrial. Carrera já conhecia formas de curvar e torneirar a madeira, semelhantes à técnica desenvolvida por Michel Thonet, na Áustria. Em 1909, era fundada a Fábrica de Móveis Carrera, em Araraquara, São

Paulo, que começava a produzir a Cama Patente². A cama foi uma encomenda para um hospital da cidade, que pretendia substituir as camas de ferro importadas por camas de madeira. (SANTOS, 1995). A Cama Patente era feita de madeira curvada, com linhas finas, que apresentavam uma estética simplificada para a época. A cama deu origem a uma linha de móveis, que incluía mesas, armários e cadeiras.

Na década de 1920 e 1930, a criação de mobiliário estava ligada ainda à fabricação de poucas peças, geralmente para atender um determinado projeto. As criações traziam a influência européia, nos trabalhos de artistas europeus, como o pintor suíço John Graz (1891-1980) e o pintor lituano Lasar Segall (1891-1957). John Graz começou a desenhar móveis, junto com sua esposa, Regina Gomide, que desenvolvia componentes para a decoração, como tecidos e tapeçaria. As peças criadas pelo casal atendiam uma clientela pequena e seleta, que buscava móveis modernos. Seus móveis eram fabricados artesanalmente e empregavam materiais importados. Os modelos tinham forte influência de uma estética européia e influência da Art Déco, com formas sólidas e geométricas, que remetiam ao Cubismo.

Lasar Segall desenhou alguns móveis, para decorar sua própria residência. A mobília apresentava, assim como os móveis de John Graz e Regina Gomide, forte referência da arte cubista e da Art Déco. As criações de Segall eram sólidas e visualmente pesadas, pela composição de planos e volumes utilizados por ele.

As iniciativas de artistas modernos, como Lasar Segall, demonstram a relação entre arte e design, presente nas propostas modernistas. O móvel fazia parte de um ideal moderno, em harmonia com a nova estética do período. Influências da Arte Déco e do Cubismo eram as referências que estes artistas europeus traziam quando chegavam ao Brasil.

² A Cama Patente recebeu este nome devido ao problema da autoria do projeto. Segundo SANTOS (1995), Celso Martinez Carrera já produzia a Cama Patente desde 1909 e chegou a ser aconselhado a patentear o projeto. A patente, no entanto, foi registrada por Arthur Liscio, um comerciante que havia se instalado em Araraquara mais ou menos na mesma época.

Outras iniciativas sucederam-se na década de 1930, como o trabalho do arquiteto Gregori Warchavchik (1896-1972), criador da Casa Modernista, construída em São Paulo, em 1932. Warchavchik começou a desenhar móveis que fossem adequados à concepção modernista de sua arquitetura. Suas criações possuíam linhas retas e grande preocupação funcional. Warchavchik utilizava materiais nacionais, como a madeira de imbuia; e foi um dos primeiros a usar o metal cromado em suas criações, fato tão inovador no país, que chegou a ser noticiado em um jornal carioca da época. (SANTOS, 1995). Existiam, contudo, alguns empecilhos à produção do mobiliário no país. Warchavchik chegou a montar uma oficina para produzir janelas, portas e outros elementos da casa que havia projetado. Não existiam tantas fábricas com potencial de produção, tal como esperavam os profissionais.

O modernismo buscava temáticas que representassem o Brasil, assim como uma linguagem brasileira. Estas propostas não estavam presentes unicamente no mobiliário ou na arquitetura; a Semana de Arte Moderna de 1922 apresentava esta idéia, de voltar-se para a temática nacional nas artes, na música e na literatura.

1.3. MOBILIÁRIO ASSOCIADO À ARQUITETURA

Nas décadas seguintes, entre 1930 e 1950, o móvel acompanha algumas transformações do período, como a modificação na arquitetura, que deixava os estilos do passado, como o neocolonial, e adquiria feições modernas. (CASA CLAUDIA, 2006; BITTAR e VERÍSSIMO, 1999). É neste cenário que os arquitetos passam a criar peças de mobiliário, na falta de produtos existentes que oferecessem uma estética moderna, em harmonia com os novos espaços planejados na época.

Nos anos de 1955 e 1960, a euforia desenvolvimentista foi baseada na racionalidade e no planejamento, simbolizados pelo governo de JK, que tinha

como slogan “50 anos em 5” e pela construção de Brasília. Não por acaso, é durante a década de 1950 que o mobiliário moderniza-se; não apenas para atender uma demanda da nova arquitetura, mas para acompanhar uma nova ordem social, política e cultural que se estabelece no país.

A associação entre arquitetura, mobiliário e progresso contribui para o trabalho de vários profissionais, que passam a trabalhar junto a arquitetos, fornecendo móveis com a mesma linguagem moderna dos espaços aos quais se destinam. Esta parceria pode ser exemplificada pelo arquiteto Oscar Niemeyer, que convidou alguns profissionais para desenharem móveis para os seus projetos, inclusive aquele que ocupou grande parte do imaginário modernista do período: a construção de Brasília. Entre os profissionais estava Joaquim Tenreiro (1906-1992), autor dos móveis para o projeto de uma residência de Oscar Niemeyer, em Cataguases, Minas Gerais. Tenreiro nasceu em Melo, Portugal e veio para o Brasil em 1929. Participou do Núcleo Bernardelli³ nos anos 30 e deixou as artes plásticas para trabalhar com móveis. Primeiro em fábricas, como aprendiz, passou a criar peças de estilos variados, de acordo com o gosto da clientela, até fundar a própria empresa, em 1943. A partir deste período, seus móveis ganham uma estética mais moderna, como na Poltrona Leve, criada para a residência de Cataguases: feita de madeira de imbuia, tinha como revestimento um tecido desenhado pela artista plástica Fayga Ostrower. (SANTOS, 1995).

O trabalho de Tenreiro é reconhecido como moderno e com forte apelo nacional pelo uso de madeiras típicas brasileiras, como imbuia, cedro, peroba e jacarandá⁴. Tenreiro vinha de uma família que tinha tradição no trabalho com a madeira; seu pai e avô eram marceneiros em Melo. Os seus móveis marcam uma fase, na qual os profissionais buscavam uma linguagem moderna e ao mesmo tempo brasileira. As criações de Joaquim Tenreiro são consideradas dentro de

³ O Núcleo Bernardelli foi criado por um grupo de artistas modernos que se opunham à estrutura do ensino, considerado retrógrado, na Escola Nacional de Belas Artes, no Rio de Janeiro, nos anos de 1930. Os artistas encontravam-se nos porões da escola, para aprender e ministrar aulas. O Núcleo Bernardelli funcionava como um ateliê livre, e o que se buscava nele eram as “soluções modernas em diferentes vertentes”.(OLIVEIRA, 1999, p. 97).

⁴ O jacarandá foi empregado por Joaquim Tenreiro, Sérgio Rodrigues, Oscar Niemeyer, entre outros. Era a madeira utilizada nos móveis que começavam a ser fabricados no Brasil, sobretudo nos séculos XVIII e XIX, em substituição às madeiras inglesas, quando se pretendia fazer uma réplica ou reprodução dos móveis trazidos da Inglaterra. (BÜRKE, 2003).

uma linguagem nacional moderna em decorrência: do uso de madeiras brasileiras típicas, como cedro, jacarandá, peroba; da aplicação singular, resultado do profundo conhecimento das possibilidades destas madeiras; e finalmente pela leveza e sofisticação atribuídas às suas peças, tidas como elementos da modernidade no móvel. Tenreiro ainda realizou algumas modificações no mobiliário, como a redução das dimensões de mesas e cadeiras, adequando-as às proporções humanas.



Figura 1. Móveis de Joaquim Tenreiro: Cadeira de Três Pés (1947), feita de imbuia, pau-marfim, jacarandá, roxinho e mogno; Cadeira Recurva de Espaldar Alto (1949): jacarandá e palhinha. Fonte: http://www.bndes.gov.br/cultura/espaco/galeria_mobiliamodernabrasileira.asp

Outro personagem marcante do design brasileiro é o arquiteto Sérgio Rodrigues, que frequentemente “leva a fama de idealizador do autêntico mobiliário brasileiro, pelas formas robustas de suas peças – convite ao relaxamento e à informalidade – e o uso da madeira maciça grossa, em contraste com as silhuetas delgadas da época, contribuíram para essa fama”.(CASA CLAUDIA, 2006, p. 22).

O arquiteto iniciou a carreira no mobiliário como sócio dos irmãos Hauner, vendendo móveis da Móveis Artesanais em uma filial em Curitiba. Após um fracasso nas vendas, pois conta que vendeu apenas um sofá em um ano, ele

decidiu abrir uma loja e vender os móveis que ele desenhava. Assim nasceu a Oca, aberta em 1955 no Rio de Janeiro, com o conceito de loja e galeria de exposições. Na Oca, Sérgio Rodrigues comercializou um de seus modelos mais famosos: a poltrona Mole. A poltrona foi criada a partir do pedido de um cliente, que procurava um sofá que parecesse “esparramado” (SANTOS, 1995, p. 127). O móvel, feito em jacarandá maciço inicialmente foi visto como uma peça pesada, grosseira, mas um ano depois já recebia várias encomendas. (SANTOS, 1995). Outros modelos foram desenvolvidos trabalhando com as madeiras nacionais, o couro e os tecidos brasileiros. Sérgio Rodrigues, “buscando uma linguagem própria, lançou mão de materiais tradicionais, como o couro, a palhinha e o jacarandá. Num período que a moda valorizava os delgados pés de palito, assumiu a robustez da madeira em estofados pesados, que deixavam aparentes correias de couro e encaixes rústicos”. (CASA CLAUDIA, 2003, p.31).



Figura 2. Poltrona Mole (1963): imbuia e couro natural; à direita, desenhos de Sérgio Rodrigues mostrando encaixes e o assento despojado. Fonte: <http://www.bndes.gov.br/cultura/espaco/images/mobilia/007.jpg>

Em 1946, desembarcaram no Brasil alguns imigrantes que fugiam da herança deixada pela Segunda Guerra. Era “a missão italiana”, como chamou Sérgio Rodrigues em uma referência à Missão Francesa; trazia Pietro Maria Bardi e Lina Bo Bardi, Enrico Fuori Dominicci e Carlo e Ernesto Hauner. Pietro Maria Bardi e Lina Bo Bardi tiveram um papel fundamental no desenvolvimento da arte,

da arquitetura e do design no país. Enrico Dominicci fundou uma empresa de iluminação e passou a fabricar lustres tradicionais italianos. Os irmãos Hauner fundaram a Móveis Artesanais que depois se tornou a Forma. (LEON, 2005; SANTOS, 1995).

Lina Bo Bardi deu início ao trabalho com o mobiliário no Studio Arte Palma, utilizando madeira compensada, plástico e chita como recursos para racionalizar a produção de móveis e diminuir os custos, buscando a industrialização. Desta época é a poltrona *Bowl* (1951), confeccionada com uma estrutura de ferro e com versões em couro e tecido. Lina Bo Bardi buscava a expressão de uma identidade brasileira em suas criações e assim começou a investigar o artesanato popular e o design vernacular⁵, tendo viajado ao nordeste para realizar suas pesquisas. Suas pesquisas e investigações resultaram na exposição *A Mão do Povo Brasileiro* e na obra *Tempos de grossura: design no impasse* (1994), na qual afirma que no país desenvolveu-se apenas um “pré-artesanato”: uma atividade recente que não havia se desenvolvido como uma expressão nacional. Para ela, as expressões populares e o artesanato deveriam ser explorados e investigados, “como forma de se conhecer a história do país”.(LEON, 2005, p.138) Foi responsável por várias exposições, nas quais tentava mostrar o valor da arte e do artesanato popular como elementos da cultura brasileira.

Lina Bo Bardi desenvolveu projetos arquitetônicos nos quais pensava o espaço como um espaço de uso efetivamente, pelas pessoas, pois acreditava que a relação entre indivíduo e espaço (doméstico, público, institucional) interferia em todos os aspectos da vida. Criou importantes projetos de edifícios públicos, como o prédio do MASP (1947) e o edifício do Sesc-Pompéia (1977), ambos em São Paulo; a residência conhecida como a Casa de Vidro (1951), também em São Paulo e a Casa do Benin (1987), na Bahia, para citar alguns.

O projeto do MASP foi inovador não somente na arquitetura, mas pela forma de expor obras de arte. Para Lina Bo Bardi, o museu deveria possuir uma arquitetura que permitisse a flexibilidade e a modificação em seus espaços, pois

⁵Design vernacular é um termo utilizado para designar soluções que não partem do erudito e de conhecimentos acadêmicos; estas soluções surgem da observação de artefatos, usos, costumes do cotidiano e relacionados às expressões populares.

assim as exposições podem cumprir o seu papel, assim como o próprio museu cumpre o seu objetivo. Para ela,

o fim do Museu é o de formar uma atmosfera, uma conduta apta a criar no visitante a forma mental adaptada à compreensão da obra de arte antiga e localizada segundo um critério cronológico mas apresentada quase propositadamente no sentido de produzir um choque que desperte reações de curiosidade e de investigação.(BARDI, 1996, p. 46).

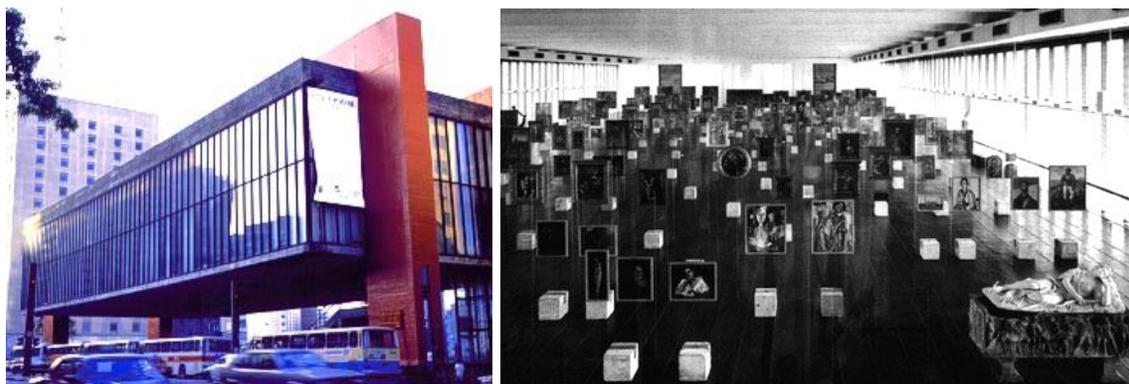


Figura 3. O prédio do Masp (1947) e o interior, com uma das salas de exposição. Fonte: http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.painel/artigos/val_fraser

A Casa de Vidro (1951) foi uma das primeiras casas na região do então Jardim Morumbi, que nesta época, segundo Lina Bo Bardi, era em sua maioria, mata fechada. A casa destaca-se na paisagem quase como um monumento, com grandes panos de vidro e espaços internos amplos e claros. Lina Bo Bardi defendia uma arquitetura moderna, onde a “arquitetura como espaço habitado, humano” poderia se converter em “realidade potente responsável pelo comportamento do homem, responsável até pela sua felicidade”. (BARDI, 1996, p. 86).

O mobiliário criado por Bardi aproximava-se da idéia do design vernacular, com soluções que tinham como foco a simplicidade, a possibilidade dos materiais e a exploração de técnicas construtivas simples. (LEON, 2005). Dentro deste conceito, podem ser citados como exemplo a cadeira Girafa, criada para a Casa Benin, na Bahia, e a cadeira Frei Egídio.



Figura 4. Cadeira Girafa com mesa (1987) e a cadeira Frei Egídio(1987).Fonte:http://www.acasa.org.br/arquivo_objeto.php?secao=colecoes&id=1618; http://www.acasa.org.br/arquivo_objeto.php?secao=colecoes&id=1619

Lina Bo Bardi defendia a importância da padronização dos produtos, que permite “estender a possibilidade, facilitar que uma coisa para poucos se estenda a muitos” (BARDI, 1996, p. 70). A padronização está baseada no que ela chamava de moralidade; deste modo, a não aceitação do padrão “significa assumir uma posição de soberba, um individualismo fictício, que não tem nada a ver com a “personalidade” (...)” (BARDI, 1996, p. 70). Neste discurso, é visível uma concepção modernista racionalista, onde a rejeição da padronização é tomada como uma escolha moral no design. Esta concepção apresenta-se na produção de outros designers, como José Zanine Caldas e Geraldo de Barros.

O uso de materiais nacionais e a racionalidade na produção do mobiliário são elementos presentes no trabalho de José Zanine Caldas (1919-2001). Autodidata, Zanine Caldas trabalhou cerca de sete anos com maquetes de projetos de arquitetura, tendo realizado maquetes para Oscar Niemayer, entre outros arquitetos. Com as maquetes, aprendeu sobre madeiras e interessou-se pelo compensado; material adotado nos móveis que ele fabricou para sua residência. Em 1948, Zanine Caldas fundou, junto com alguns sócios, a fábrica de Móveis Z. Feitos de compensado, os móveis eram fabricados num processo

quase inteiramente industrial: a fixação do estofado e das partes móveis era feita manualmente pelos funcionários. Zanine Caldas trabalhava com chapas de compensado, cortadas em formas de S ou Z, que resultavam em formas inovadoras; os tecidos utilizados na fábrica não dependiam de costura e muitos eram revestimentos feitos de materiais plásticos ou lonas, que diminuía o custo com etapas especializadas da produção. (CASA CLAUDIA, 2007). A Móveis Z tinha como público-alvo a classe média, que passou a consumir móveis modernos, com preços acessíveis. Isto era possível porque José Zanine Caldas utilizava materiais de baixo custo, e ainda economizava matérias com as peças calculadas em cada corte das chapas de compensado; e empregava tecidos mais rústicos, para não depender de costuras e ainda facilitar a montagem das peças.



Figura 5. Poltrona fabricada pela Móveis Z (década de 1950); Mesa em três toras (década de 1980). Fonte: LEON, 2005; SANTOS, 1995.

Em 1953, Zanine Caldas se desentendeu com os sócios e deixou a fábrica. Nesta época, envolveu-se com o desenho de móveis em ferro para uma indústria de São Paulo e fazia móveis sob encomenda, com madeira maciça. No final da década de 1960 e durante os anos 1980 criou móveis escultóricos, feitos a partir de madeiras abandonadas e troncos de árvores. Em 1983, criou a Fundação Centro de Desenvolvimento das Aplicações das Madeiras do Brasil, um núcleo de pesquisa e preservação das matas e madeiras brasileiras. Em 1989, recebeu uma exposição no Museu do Louvre; no ano seguinte, foi

reconhecido como arquiteto honorário pelo Instituto dos Arquitetos do Brasil (CASA CLAUDIA, 2007). O trabalho de Zanine Caldas contribuiu para a reflexão do design brasileiro e para o móvel chamado moderno, a partir da visão da seriação e racionalização, com base nos materiais.

O artista plástico, fotógrafo e designer Geraldo de Barros (1923-1998) foi autor de projetos de móveis baseados na racionalidade e na produção industrial. Geraldo de Barros realizou uma experiência singular quando, em 1954, estabeleceu uma parceria com os operários da Unilabor (União do Trabalho), uma cooperativa de trabalho que reuniu cerca de 50 funcionários. O objetivo da Unilabor era trabalhar com móveis que fossem acessíveis a um maior número de pessoas, utilizando para isto materiais industriais, racionalização e padronização. Inicialmente, os móveis seguiam as exigências de encomendas, com poucas peças; com o passar do tempo, foram desenvolvidos modelos específicos, escolhidos pelos clientes.



Figura 6. Móveis da Unilabor (década de 1950) que mostram a racionalidade aplicada à composição de móveis modulados. Fonte: LEON, 2005.

Geraldo de Barros percebeu a necessidade de armazenar, guardar e transportar o móvel e, desta forma, surgiu a modulação das peças, que para ele “era uma espécie de jogo de armar: desenvolver um mínimo de peças e o maior

número possível de combinações” (SANTOS, 1995, p. 117). O conceito de móvel modulado permitia maior racionalização e redução dos custos. As peças possuíam uma linguagem simples, tanto estética quanto construtiva; utilizava cores neutras como o branco e preto e combinadas ao ferro, permitiam composições versáteis e modernas. A Unilabor funcionou entre 1954 e 1967, mesmo com o desligamento de Geraldo de Barros em 1964, por questões de divergências na cooperativa. Geraldo de Barros reconheceu a importância deste trabalho na Unilabor:

Para mim foi uma coisa fantástica. A minha formação de desenhista de móveis começou lá, porque eu não sou desenhista industrial, eu sou desenhista de móveis, área que eu conheço profundamente. Se você me pede para desenhar uma geladeira, eu não sei. Tudo o que sei aprendi na Unilabor, onde pude aplicar amplamente as idéias de Gropius. (SANTOS, 1995, p. 117).

1.4. O CONTEXTO QUE ANTECEDE A CRIAÇÃO DA ESDI

O período anterior à criação da Escola Superior de Desenho Industrial foi de grande importância para o surgimento de uma consciência do design. Após a Segunda Guerra Mundial, um cenário de maior estabilidade e a crença no progresso contribuíram na implantação e formação de instituições culturais no país. A arquitetura era um exemplo da implementação da modernidade associada à urbanização das cidades. A euforia modernista tinha como símbolos a indústria automobilística e a construção de Brasília.

A produção de mobiliário vinha se desenvolvendo com a busca por uma linguagem moderna e brasileira, em meio às influências do modernismo internacional e dos imigrantes europeus. Este momento é singular, pois o design “nasce” no país em meio às múltiplas referências européias e a prosperidade econômica proveniente de capital estrangeiro (americano, em grande parte). Sobre esta época, Cardoso (2004, p. 160) exemplifica os desafios do design brasileiro através do olhar sobre o trabalho de Joaquim Tenreiro:

o design brasileiro se viu levado a gerar soluções à altura dos grandes desafios sociais e culturais da época. Os designers da segunda fase modernista se viram divididos entre nacionalismo e internacionalismo, entre tradição artesanal e progresso industrial, e os resultados foram tão diversos quanto as personalidades envolvidas nos debates.(...) Os móveis criados por Tenreiro nesta época (1947) trazem o uso característico de madeiras de lei, como jacarandá, e de palhinha, materiais que remetem à mais antiga tradição moveleira brasileira, datando da época colonial. Os seus móveis demonstram também uma consciência nítida do fazer e do ofício artesanais, atribuíveis certamente à sua passagem pelas marcenarias da rua da Conceição, velho reduto da indústria moveleira luso-carioca. Contrastando, porém, com essa profusão de raízes, as linhas dos seus projetos refletem já na década de 1940 uma forte influência do estílo Internacional, principalmente na sua vertente de encontro com o Modernismo escandinavo e a produção americana de empresas como a Knoll e a Herman Miller. (...) Porém, diferentemente dos seus contemporâneos americanos, Tenreiro projetava e fabricava os seus móveis em esquema artesanal, não somente por limitações de demanda do mercado local, mas também por se posicionar contrário à fabricação industrial.

Estes contrastes e desafios eram parte do trabalho de muitos outros designers. É interessante pensar na adoção dos princípios estilísticos e conceituais do modernismo, embora o país estivesse em uma espécie de transição, procurando transformar a produção artesanal em industrial, num ritmo acelerado, para cumprir os mandamentos do progresso, alardeados na política, economia, etc. O ideário moderno integrava a criação dos designers brasileiros nestes anos 1950 e 1960, porém não contemplava a fabricação e produção de seus produtos como eram idealizados. Para COELHO (1944, p.10), o modernismo

é, antes de mais nada – embora esta palavra esteja em desuso -, um estilo. Uma linguagem, um código, um sistema ou um conjunto de signos com suas normas e unidades de significação. Implica uma visão de mundo – o que levou Henri Lefebvre a escrever que por “modernismo” pode-se entender a consciência que cada uma das gerações sucessivas teve de si mesma.

Esta visão do mundo era partilhada por muitos setores da sociedade brasileira nos anos 1950. E foi esta visão que direcionava as idéias de implantação de instituições culturais, como os museus, as universidades, unindo aos princípios modernos, como o valor da ciência e do conhecimento. As

instituições culturais estão inseridas nas “utopias modernas, que estiveram no fundamento dessas instituições – divulgar e democratizar as grandes criações culturais, valorizadas como propriedade comum da humanidade (...).”(GARCÍA CANCLINI, 1997, p. 61)

Foi nesse período que surgiram as primeiras tentativas de implantar um curso de design no país. Inicialmente, foram as iniciativas de alguns empresários e industriais, que pretendiam investir na criação de instituições culturais, pautados na concepção do avanço e desenvolvimento e nas iniciativas feitas no exterior. Segundo Niemeyer (1997, p.63), foi nesta época que

se consolidou a idéia de que as instituições culturais, além da conservação e exposição de obras de arte consagradas, deveriam se abrir para apresentar a arte livre e renovada de sua época, organizando também exposições temporárias e atividades didáticas, culturais e sociais. Essa idéia, que se concretizou com a fundação do Museu de Arte Moderna de Nova York, em 1929, frutificou também na Europa no pós-guerra, onde a primeira instituição no gênero foi o Museu de Arte Moderna de Paris. Segundo esta concepção foi criado no Brasil, em 1947, o Museu de Arte de São Paulo.

O empresário Assis Chateaubriand (1892-1968) estava decidido a fundar “uma das maiores galerias de arte do mundo” (NIEMEYER, 1997, p. 63). Quando o jornalista italiano Pietro Maria Bardi veio ao Brasil, trazendo uma exposição de arte italiana, Chateaubriand o convidou para organizar o seu projeto, que viria a ser o MASP. (NIEMEYER, 1997).

Pietro Maria Bardi fundou, em 1951, o Instituto de Arte Contemporânea, junto ao Masp em São Paulo. O instituto foi pensado inicialmente como um curso voltado para o ensino de Teoria e História da Arte (LEON, 2005). Contava com artistas e arquitetos importantes da época; entre os professores estavam o pintor Lasar Segall, a arquiteta Lina Bo Bardi, Roberto Sambonet e Max Bill⁶ (LEON, 2005; NIEMEYER, 1997), convidado por Pietro Maria Bardi.

⁶ A influência do suíço Max Bill (1908-1994), ex-aluno da Bauhaus, foi percebida na arte concreta e no design brasileiro. Bil realizou uma exposição retrospectiva no Masp, em 1951, com obras, produtos gráficos e objetos. Na I Bienal Internacional de São Paulo, no mesmo ano, foi premiado com a escultura *Unidade Tripartida*. Em 1953, manifestou a Pietro Maria Bardi o interesse em levar um aluno brasileiro para estudar na Escola de Ulm. Bardi indicou Geraldo de Barros, que cedeu a vaga para Alexandre Wollner. (STOLARSKI, 2006).

O IAC funcionou de 1951 a 1953 e trazia conferencistas para proferir palestras, reunindo um grupo de artistas sempre envolvidos com as discussões da escola. Com influências da Bauhaus, o ensino era composto por um curso preliminar e um curso de especialização, de dois anos cada. Entretanto, o curso durou três anos e formou apenas uma turma. Segundo Pietro Maria Bardi, a escola fechou por falta de recursos e não conseguiu apoio de empresários dispostos a financiarem a continuidade do instituto. (LEON, 2005).

Uma segunda tentativa aconteceu no Rio de Janeiro, na década de 1960. A contribuição de cursos ministrados pelos designers Tomás Maldonado e Otl Aicher, que lecionavam na escola alemã Hfg-Ulm, estimulou a criação da Escola Técnica de Criação, com sede no Museu de Arte Moderna. Os esforços resultaram na fundação da ESDI em 1963, mas a iniciativa persistiu e em 1968, sob a coordenação de Karl Heinz Bergmiller (ex-aluno de Ulm) fundou-se o Instituto de Desenho Industrial do Museu de Arte Moderna (IDI-MAM). O instituto teve um papel importante com as exposições nacionais e internacionais que abrigava, promovendo a discussão sobre design na época. Em 1968 realizou o evento Desenho Industrial 68, uma bienal internacional de design na qual foram apresentados trabalhos de profissionais brasileiros, incluindo trabalhos da ESDI e de mais três países: EUA, Canadá e Grã-Bretanha. Nos anos seguintes, o IDI-MAM realizou bienais que trouxeram trabalhos da Alemanha e da Suíça, inclusive alguns produtos premiados com o selo *gute form*, conceito alemão correspondente ao *good design* americano. (LEON, 2005).

1.5. A ESCOLA DE ULM

A Escola de Ulm, *Hochschule fur Gestaltung Ulm* (Hfg-Ulm), foi criada em 1953 na Alemanha. A escola foi uma das mais importantes do design, pois deixou uma contribuição que influenciou várias gerações de designers. A escola

funcionou de 1953 a 1968 e contava em seu corpo docente com Otl Aicher, Inge Aicher-Scholl, Max Bill, Max Bense, Hans Gugelot e Tomás Maldonado. O escultor e ex-aluno Max Bill foi o primeiro diretor da escola e pretendia estabelecer a continuidade das diretrizes da antiga escola; chegou a convidar ex-professores para lecionar na Escola de Ulm. (BÜRDEK, 2006). A visão de Bill, contaminada ainda pelos ideais bauhausianos, causou desentendimentos entre os membros da escola, deixando a direção em 1957. Sobre os desentendimentos na escola, CARDOSO (2004, p. 168) acredita que:

Os outros mestres – sob a liderança de Aicher, Gugelot e Maldonado – consideravam ultrapassadas as concepções de Bill sobre o papel do artista como criador privilegiado, argumentando antes que a própria persistência da arte como um domínio estético separado era retrógrada e contrária ao sentido da vida moderna. Para eles, toda solução criativa deveria passar pelo redimensionamento do uso, da prática, das e dos ambientes cotidianos.

As divergências tornaram-se famosas, sendo explicadas até no catálogo de uma exposição sobre a produção e história da Escola de Ulm, realizada em Curitiba em 2007:

Influenciado pela Bauhaus, Ulm tendia mais para a estética do que para a técnica. Por isso, a partir de 1953, teve início um processo de cisões. Max Bill, que saiu em 1957, era adepto da estética e dizia: “Design é arte”. Já Tomás Maldonado entendia que: “Design não é arte, esta é só um complemento, existe enquanto resultado. O design tem que renovar, ser criativo e mudar o comportamento das pessoas”. Tais cisões, porém, não diminuíram a importância e o percurso inovador e criativo da escola. (CASA ANDRADE MURICY, 2007).

Na Escola de Ulm, eram ministradas disciplinas como Ergonomia, Semiótica, Psicologia, Economia e outras, que mostravam a preocupação em demonstrar que design, ciência e tecnologia se relacionavam (BÜRDEK, 2006). Esta concepção da Escola de Ulm voltava-se a mostrar como o design possuía um diálogo com a ciência e como poderia ser um instrumento de desenvolvimento. Setores da indústria e empresas alemãs perceberam a contribuição da escola para um sistema industrial e para a racionalização de produtos.

A Escola de Ulm contribuiu de modo significativo, para a implantação de muitos cursos de design, não apenas no Brasil, devido ao currículo definido, onde em sua fase final já havia conseguido um equilíbrio entre as disciplinas de caráter teórico e prático. (BÜRDEK, 2006).

1.5.1. A estética de Ulm

A Escola de Ulm influenciou uma linguagem projetual no design, na qual foram definidas e separadas as questões entre arte, design e artesanato. A Escola de Ulm “foi a primeira escola a se integrar de forma completamente consciente na tradição histórica do movimento moderno.” (BÜRDEK, 2006). O ideal de simplicidade e limpeza visual que a escola ajudou a criar estabeleceu parâmetros no design, principalmente de produtos, que depois se tornaram ícones do design moderno e funcional, como as louças brancas empilháveis (figura 7).

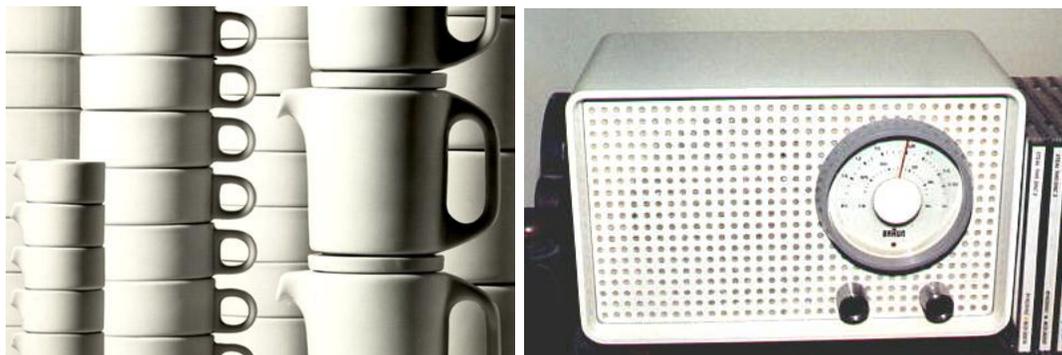


Figura 7. Louça de empilhar TC 100 (1959): trabalho de conclusão de curso de Hans Roericht em Ulm. Um modelo de rádio da Braun. Fonte: CASA ANDRADE MURICY, 2007; <http://www.geocities.com/.../Hills/3262/braun.jpg>

Outro exemplo da linguagem moderna, herança da Escola de Ulm, é o trabalho de Dieter Rams para a empresa alemã Braun. Os produtos ficaram conhecidos pela clareza visual, com o mínimo de elementos decorativos ou que

interferissem na identificação de seu uso e de sua função. Esta característica foi adotada em produtos elétricos e eletrônicos, que deveriam ter os componentes mecânicos escondidos no interior de "invólucros plásticos de contornos suaves e de cor preta, cinzenta ou branca", geralmente com formas geométricas. (DORMER, 1995, p. 17). Desta maneira, os produtos adquiriam um aspecto mais leve e "limpo" visualmente; elementos associados a uma composição equilibrada, que resultaria em produtos com uma impressão agradável ao usuário. Alguns produtos da Braun receberam o apelido pejorativo de design da "caixa branca" e "caixa preta", devido à simplicidade compositiva adotada por Rams. (CARDOSO, 2004).

Não eram apenas os produtos feitos na escola que apresentavam esta linguagem construtiva e estética, típica da Escola de Ulm. Na área de identidade corporativa, alguns trabalhos converteram-se em símbolos do design ulmiano. É o caso da reformulação da identidade visual da empresa aérea Lufthansa (1962), na qual a tipografia criada por Otl Aicher apresenta a matemática da criação visual limpa e objetiva. Neste projeto, Aicher contava com o auxílio de Hans Roericht e de alunos da escola, remunerados na tarefa. Entre eles, estava Alexandre Wollner. Aicher utilizava elementos pictóricos mais estilizados para criar um desenho universal, que permitisse a compreensão de maneira eficaz.

Em trabalhos realizados por estes designers ulmianos, é possível perceber alguns princípios da metodologia da escola, como a ideia de retirar o "máximo de eficiência de signos já existentes" (STOLARSKI, 2006, p. 221), que são então redesenhados e rearticulados sob os princípios da percepção (distância, em movimento, com outras marcas, etc).

O trabalho de identidade corporativa envolvia "uma questão moral", como acredita STOLARSKI (2006, p.222), que explica o método ulmiano: "os elementos de um programa de identidade não se restringem às suas aplicações visíveis, mas também incluem valores como clareza e organização, que normalmente são mais importantes do que a própria marca e não podem ausentar-se em nenhum momento".

1.6. A ESDI

O curso de Desenho Industrial foi criado em 1963, na Escola Superior de Desenho Industrial, no Rio de Janeiro. A criação da ESDI veio “a reboque de uma proposta de industrialização, dentro de uma política de renovação” (NIEMEYER, 1997, P.78) aproveitando um momento histórico favorável às idéias de progresso, modernização e renovação. O currículo da Escola de Ulm deveria ser adaptado às necessidades locais e, segundo Alexandre Wollner, depois de ser planejado por Tomás Maldonado e Otl Aicher, ele seria implantado com “as naturais ligeiras modificações” (MORAES, 2006, p.32) para atender à realidade brasileira.

Foram muitos os aspectos que tornaram possível o estabelecimento do ensino de design no Brasil e contribuíram para a construção de um entendimento sobre o que é design, seu papel na sociedade e sobre as práticas da atividade. Num primeiro momento, é a vontade de instituir o design no país como um aliado da industrialização e do progresso. Neste sentido, uniram-se esforços com o governo e empresários para subsidiar a implantação de um curso. O Rio de Janeiro, por questões econômicas e políticas, foi a cidade escolhida para receber a instituição. A região sudeste já contava com várias fábricas e algumas indústrias na época. MORAES (2006, p.31) apresenta uma visão sobre a influência da Escola de Ulm e os contextos alemão e brasileiro no período:

O governo do Rio de Janeiro, que tornou possível a instituição desta escola, procurava seguir o exemplo da Alemanha, que deveria ser reconstruída, após a Segunda Guerra Mundial. No esforço de promover o design junto às indústrias locais ainda em crescimento, o governo considerava necessária a instituição de um curso na região sudeste do Brasil, com a mesma ótica e conceitos com os quais veio a ser instituída a Hochschule fur Gestaltung, na Alemanha. Nos dois casos, a interseção era evidente: de um lado, um país com seu parque industrial destruído e disposto à reconstrução, do outro, um país em desenvolvimento, disposto a industrializar-se.

A ESDI também tinha em seu programa a formação que definia a especialização em Desenho Industrial ou Comunicação Visual, que influenciariam o ensino em outras escolas de design. Entre os primeiros docentes, estavam aqueles formados na Escola de Ulm, como Karl Heinz Bergmiller e Alexandre Wollner. Passaram pela escola nomes importantes do ensino de design, como Gui Bonsiepe e Tomás Maldonado, além de profissionais de renome no país como Aloísio Magalhães, Décio Pignatari, Renina Katz e Zuenir Ventura. (NIEMEYER, 1997).

1.7. ARTE E DESIGN NO BRASIL ENTRE OS ANOS 1950 E 1960

1.7.1. Concretismo e Neoconcretismo

No trabalho de designers como Alexandre Wollner e Geraldo de Barros pode-se perceber a relação entre arte e design e, mais ainda, as referências da arte concreta que se fazia notar nas artes visuais e no design. A arte concreta desenvolveu-se na Europa desde os anos 1930, quando Theo Van Doesburg fundou a revista *Art Concret*, em Paris. A arte concreta tinha suas origens “alicerçadas no Neoplasticismo holandês, nos princípios da Bauhaus, no Construtivismo Russo. O real na arte era a concretude: um plano seria sempre um plano, assim como uma linha seria sempre uma linha”.(OLIVEIRA, 1999, p. 101). Os artistas ligados aos temas concretos buscavam na arte o rigor não expressivo e geométrico.

Estes princípios formaram as bases do trabalho de Max Bill (1908-1994). Formado pela Bauhaus, Bill foi personalidade marcante no desenvolvimento da arte concreta e no design no Brasil. A I Bienal Internacional de São Paulo, realizada em 1951, premiou a escultura de Bill, intitulada *Unidade Tripartida*. Max Bill defendia “a incorporação de processos matemáticos à composição artística e a autonomia da arte em relação ao mundo natural. A obra de arte não representa

a realidade, mas evidencia estruturas, planos e conjuntos relacionados, que falam por si mesmos”.(ITAÚCULTURAL, 2007).

As tendências abstratas e geométricas haviam influenciado a arte brasileira neste período, fato que pôde ser comprovado pelas obras expostas. O brasileiro Ivan Serpa recebeu o prêmio Jovem Pintor, pela obra Formas. Neste contexto, Geraldo de Barros e Abraham Palatinik destacavam-se na arte concreta e exerceriam papel fundamental na organização dos grupos formados nos anos seguintes, em São Paulo e no Rio de Janeiro. (OLIVEIRA, 1999).

O Grupo Ruptura, criado em 1952, era composto por Anatol Wladyslaw (1913 - 2004), Lothar Charoux (1912 - 1987), Féjer (1923 - 1989), Geraldo de Barros (1923 - 1998), Leopold Haar (1910 - 1954), Luiz Sacilotto (1924 - 2003) e liderado por Waldemar Cordeiro (1925 - 1973). Os artistas envolvidos com a arte concreta buscavam uma nova expressão na arte, que dialogasse com a sociedade industrial da época. A abstração fazia parte desta busca e dos elementos

Os integrantes do Grupo Ruptura defendiam o rompimento com as formas tradicionais e antigas da arte, das vertentes figurativas, expressionistas, de negação pura e simples da natureza. O manifesto do grupo foi criado com base nos fundamentos da Gestalt; a composição de palavras, símbolos gráficos e cores foi planejada e estruturada de acordo com os princípios defendidos pelo grupo. No manifesto, defendia-se a ruptura entre a arte do passado e a nova arte que pretendiam os artistas concretos: “a arte do passado foi grande, quando foi inteligente. Contudo, a nossa inteligência não pode ser a de Leonardo. A história deu um salto qualitativo. Não há mais continuidade! Então nós distinguimos: os que criam formas novas de princípios velhos; os que criam formas novas de princípios novos”. (MAC-USP). A primeira exposição foi realizada em dezembro de 1952, no Museu de Arte Moderna de São Paulo, reivindicado como espaço de divulgação dos artistas concretos, que montaram e organizaram as obras na exposição, e distribuíram o manifesto assinado aos visitantes.

O Grupo Ruptura queria promover a arte em espaços dedicados à exposição da arte figurativa; tinha como proposta um envolvimento com a arte e a

cultura, o ambiente urbano e os temas da sociedade contemporânea, incluindo uma visão de arte dentro de um contexto industrial. É interessante observar que arte e design era atividades que se complementavam no trabalho de artistas como Waldemar Cordeiro, Geraldo de Barros e Alexandre Wollner. A arte fundia-se aos temas da sociedade, dialogando com a cultura brasileira, com a arquitetura, com o paisagismo e com o design. Esta fusão de elementos antes restritos às artes visuais abriu espaço para novas possibilidades e experiências na arte, que seguiram nos anos 1960.

As obras de Waldemar Cordeiro utilizavam fundamentos da Gestalt no uso e aplicação das cores. Composição com linhas, que instigam a percepção visual e desafiam o olhar, como na obra da figura 8, onde Cordeiro empregou linhas horizontais e variação cromática entre cores complementares, criando um efeito dinâmico, de uma percepção que transita na relação espaço-tempo.

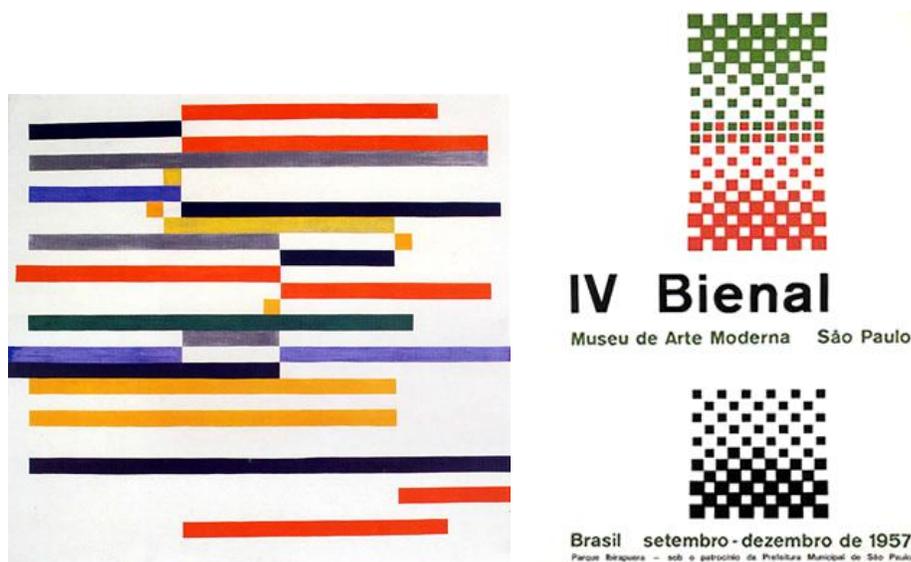


Figura 8. Obra de Waldemar Cordeiro: têmpera s/tela, acervo MAC-USP. Cartaz de Alexandre Wollner, para a IV Bienal de São Paulo (1957). Fonte: <http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo3/ruptura/cordeiro/index.html>; <http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo3/ruptura/wollner/index.html>

Outro movimento de arte concreta desenvolveu-se no Rio de Janeiro, com o Grupo Frente, criado em 1954. A partir da exposição do Grupo Ruptura em São

Paulo, os artistas dos dois grupos realizaram entre 1956 e 1957 a Primeira Exposição Nacional de Arte Concreta, que aconteceu simultaneamente nas duas cidades. Desta primeira exposição, surgiram divergências entre os artistas dos dois grupos, principalmente entre Waldemar Cordeiro e Ferreira Gullar. Estas discordâncias levaram à cisão do movimento de arte concreta do Rio de Janeiro, que se transformou no movimento Neoconcreto.

O Grupo Frente era composto por Ivan Serpa (1923-1973), Lygia Pape (1927-2004), Lygia Clark (1920-1988), Vicent Ibberson, Carlos Val (1937), Décio Vieira (1922-1988) e, posteriormente, Franz Weissmann (1911-2005) e Hélio Oiticica (1937-1980). A experiência estética neoconcreta rejeitava o racionalismo pleno, em favor de uma sensibilidade artística. O Manifesto Neoconcreto, de 1959, defendia uma outra abordagem da arte, menos rígida e presa às normas da objetividade e da excessiva racionalidade.

O Grupo Frente propunha o resgate da expressividade e da subjetividade, com o intuito de se realizarem experiências na arte. Seus integrantes defendiam a interação entre a obra de arte e o observador, incorporado a ela. O observador não é apenas convidado a olhar; é estimulado a participar da obra, por meio da percepção e manipulação de objetos, tornando-se parte dela. Lygia Clark define em linhas gerais a arte neoconcreta, através da idéia de espaço, linha, superfície:

A idéia é o espaço abstrato
 A realização é um espaço-tempo
 A superfície modulada é a materialização da idéia-espaço
 A idéia-espaço deve ser realizada dentro do seu próprio tempo
 A superfície é construída em função da necessidade da idéia-espaço a imprimir
 A superfície só é bidimensional quando préexiste à idéia-espaço
 Linhas absolutamente iguais, horizontais e verticais, produzem entre si uma tensão oblíqua distorcendo um quadrado perfeito: o espaço então se revela ali como um momento do espaço circundante
 O espaço é na verdade o símbolo de nossa época. (MAC-USP)



Figura 9. Exposição de Lygia Clark na Bienal de Veneza (1968), em sala especial. Fonte: <http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo3/frente/clark/index.html>

Os artistas neoconcretos permitiam-se expressões e subjetividade, no sentido de minimizar o caráter racional, ou técnico-científico do concretismo, visto como rígido em excesso dentro destes parâmetros. O Neoconcretismo, diferente da experiência concreta, buscou na arte a experiência de criação e investigação, com o olhar sobre a humanização da obra, pautada na participação do observador.

1.7.2. Outras possibilidades na década de 1960

Ao mesmo tempo em que se desenvolvia a racionalidade moderna nos setores eruditos, no ensino, na teoria profissional, configurava-se uma outra influência, observada por Chico Homem de Melo (2006, p. 38):

Em contraponto a essa influência do ideário modernista importado pelos canais eruditos – teorias, escolas, ensino formal – coloca-se uma outra maneira do design europeu e norte americano influenciar o design

brasileiro por meio de veiculação de logotipos e de publicidade de produtos das empresas multinacionais.

Convivem com esta influência manifestações nas artes e na cultura. Uma outra característica da década de 1960 é que, nas artes visuais, desenvolve-se uma procura por criar novas linguagens; isto ocorre, sobretudo pelas dificuldades impostas pelo regime militar, que atinge seus piores momentos em fins dos anos 1960. As artes visuais buscam novos meios de expressão, mais do que a representação de realidades ou conteúdos. (OLIVEIRA, 1999).

Neste sentido, destaca-se a obra de Hélio Oiticica, pautada no estímulo sensorial e na provocação do espectador. A busca da “arte como liberdade” levou Oiticica a montar na exposição Opinião 65, no MAM, do Rio de Janeiro, seus famosos Parangolés: acessórios e capas vestidos pelos passistas da Escola de Samba da Mangueira que, de acordo com o movimento corporal, por meio de cores, ritmos e estímulos táteis, convidavam o espectador a participar. Seus Parangolés ganharam o espaço público, em inserções nas ruas, alcançando a idéia de da arte co-participativa. Sua Tropicália, apresentada na exposição Nova Objetividade Brasileira, em 1967, era uma “exaltação à sensorialidade, com plantas, areia, britas, araras, ao final monitorados por um olho televisivo” que seguia o observador. (OLIVEIRA, 1999, p. 125).

Oiticica empresta o nome de sua exposição ao Movimento intitulado Tropicália, que se desenvolve na música brasileira, com Caetano Veloso, Gilberto Gil, Gal Costa, Tom Zé, entre outros. Jorge Caê Rodrigues assim define a Tropicália: “A Tropicália não é econômica nem simples, ela é complexa e alegórica. É a mistura de rock com baião, de poesia concreta com Vicente Celestino, de Jimi Hendrix com Roberto Carlos, de Iracema com Ipanema”.(RODRIGUES, 2006, p. 189).

Nestas décadas de 1950 e 1960, estava sendo implantado um projeto moderno, racionalista, em uma instituição de ensino de design no país. Este modelo contamina muitas perspectivas sobre design, ainda nos dias de hoje. Contamina os discursos, que apresentam o design brasileiro, no exemplo do mobiliário, como um longo processo rumo à industrialização, ainda não alcançada

da maneira como foi idealizada ou planejada pelo pensamento moderno. E quem foi ou foram os autores desse ideal, desconhece-se; porém, é possível identificar em artigos sobre design brasileiro uma crítica ao processo de industrialização e sobre a legitimação (ou não) de um design brasileiro autônomo. Estes discursos aparecem na mídia especializada em design e na mídia em geral e, até mesmo, nos discursos de alguns designers.

A contextualização histórica do ensino e da formação do móvel moderno brasileiro foi um recurso para refletir sobre as concepções sobre design e tecnologia, que estavam associadas ao ideal modernista.

1.8. O MOBILIÁRIO NO BRASIL: 1970 - 2000

Após a década de 1950 e 1960, a noção de móvel moderno adquiria novos aspectos, como a procura por soluções simples, que oferecessem facilidade de produção e custo acessível. Dentro desta proposta, a cadeira Peg-Lev (1972), de Michel Arnoult, pode ser considerada resultado de um projeto inovador. A cadeira era comercializada em pontos de venda, como lojas e supermercados. A idéia era simples: um móvel que fosse retirado, transportado e montado pelo usuário. A cadeira desmontada ocupava pouco espaço, otimizando embalagem e o espaço onde seria armazenada.

Na década de 1980, os planos monetários e a crise econômica fizeram com que muitos escritórios de design fechassem. (LEON, 2005). Os designers nas décadas de 1980 e 1990 tiveram que reinventar o processo de criação e produção; muitos passaram a trabalhar sob a forma de parcerias com pequenas oficinas e marcenarias, fazendo dos pequenos fornecedores uma possibilidade de viabilizar seus projetos. LEON (2005, p.16) acredita que

A globalização acelerada da década de 1990 mudou o cenário de atuação e contribuiu para a formação de um grande grupo que atua por conta própria, sem esperar investidor, e que pratica uma produção desterritorializada, assim como a exercida pelas grandes empresas. Só que designers mais jovens, ao adaptarem, sua produção à existência de

vários pequenos fornecedores, não têm capital para providenciar ferramentas complexas, tais como grandes moldes. Ao enfrentar tal precariedade técnica, esses designers realizam maior pesquisa em linguagem, amparada, muitas vezes, em operações duschampeanas, ao transformar objetos em componentes.

Neste cenário, buscaram-se novas soluções para o móvel, pautadas na investigação de possibilidades quanto aos materiais e técnicas produtivas e construtivas. Carlos Motta recebeu prêmios por soluções simples, com economia de material e facilidade de produção. A Cadeira São Paulo (1982) foi premiada no concurso do Museu da Casa Brasileira, em 1987, e foi campeã de vendas por dez anos. (CASA CLAUDIA, 2003). Feita de madeira, a cadeira possui um desenho simples; o encosto é encaixado no assento através de uma fenda. No final dos anos 1990, Motta passou a trabalhar com madeiras de reflorestamento e certificadas. Em 2003, recebeu o prêmio Planeta Casa⁷ pela poltrona Astúrias, feita com madeira reciclada.

No contexto de soluções construtivas e técnicas destaca-se o trabalho de Maurício Azeredo, que utiliza encaixes, alguns patenteados, nos móveis, todos feitos de madeira. Outra característica de Azeredo é o uso de madeiras variadas, provenientes de várias regiões do país. Este aspecto do trabalho de Azeredo confere ao móvel uma característica que se aproxima das criações de Joaquim Tenreiro.

Entre os anos de 1990 e 2000, o mobiliário brasileiro apresenta modificações, resultado de experiências com materiais, conceitos, processos de fabricação e novas perspectivas no mobiliário. São alguns termos que podem situar a produção dos designers destas décadas. O trabalho de Jacqueline Terpins com o vidro resultou em móveis inovadores, numa linha de 1999: cubos transformam-se em poltronas, pufes e estantes.

Valter Bahcivanji foi premiado no concurso Brasil Faz Design, em 1998, com o banco Prosinha, o relógio *Aspetta* e o tapete para banheiro Marolinha. A

⁷ O prêmio Planeta Casa é realizado pela revista Casa Claudia para destacar produtos e iniciativas ecológicos. São premiados projetos de arquitetura, mobiliário, decoração e objetos que ofereçam menos impacto ambiental e que façam uso racional dos recursos naturais.

motivação para o prêmio foi a facilidade de produção dos produtos, o custo reduzido e os novos materiais empregados.

O artista plástico Nildo Campolongo descobriu o trabalho com papéis nos anos 1980: rolos usados em gráficas e fábricas deram origem a mesas, pufes, cadeiras e outros objetos. Desenvolveu tramas de papel para compor piso, telha e revestir uma casa; o projeto foi apresentado no Sesc Santo André, em São Paulo, em 1994.

A dupla Gerson de Oliveira e Luciana Martins, que trabalha em parceria desde 1991, desenvolve objetos e móveis que instigam a curiosidade. Em 2005, foram premiados com o primeiro lugar na categoria utensílios, do concurso Museu da Casa Brasileira, pelo cabideiro *Huevos Revueltos*, feito com bolas de bilhar, que podem ser dispostos na parede da maneira que o usuário quiser. Uma apropriação de objetos que se convertem em peças de mobiliário. Segundo a opinião do júri: “O cabideiro resulta num objeto lúdico e instigante, conjugando versatilidade no cumprimento de sua função e humor em seu aspecto formal, que se estende até à embalagem” (MUSEU DA CASA BRASILEIRA, 2005) A dupla estabelece uma proximidade com os irmãos Campana, que empregam objetos e materiais, retirados de um contexto e transformados em produtos e mobiliário.

O trio Nó Design estabelece uma semelhança com a forma de trabalho dos Campana. Os designers Flávio Barão di Sarno, Leonardo Massarelli e Márcio Gianelli reutilizam materiais descartados e outros já prontos na criação de produtos, como o telefone celular *Blob*, feito com sobras de ABS.



Figura 10. Huevos Revueltos, premiado pelo “caráter lúdico, que revela humor e surpresa”, segundo o júri, que destacou o deslocamento das peças de seu contexto original. Fonte: <http://www.mcb.sp.gov.br/mcbEdicaoDetalhe.asp?sPremio=PPD&sEdicao=19&sTipo=P&sOrdem=0>

É neste cenário dos anos 1990 que os irmãos Campana estão inseridos e no qual despontam suas primeiras criações. Como outros designers citados, não são herdeiros da tradição modernista, mesmo porque nem passaram pela formação no ensino superior. Assim como outros profissionais, os irmãos passaram a desenvolver uma linguagem própria, que se define pela utilização de novos conceitos (reuso, deslocamentos) em relação aos materiais (tipos, usos, resultados) e aos processos de fabricação (artesanal, semi-industrial). Esta postura de trabalho escapa à nomenclatura moderna; suas múltiplas referências não estão associadas ao projeto moderno, mas dialogam com os elementos do design pós-moderno, como nas bem-humoradas criações dos grupos de *antidesign* italiano dos anos 1960 a 1980.

2. O DESIGN PÓS-MODERNO E OS GRUPOS DE *ANTIDESIGN*

O design pós-moderno tem suas origens nos anos 1960, com as discussões sobre consumo, belas-artes e arte comercial, provocadas pela arte e pelo design pop. A formação dos grupos de *antidesign*, nos anos posteriores, estava ligada às rupturas no campo da arte e do design, partilhando das transformações sociais, políticas e econômicas que se desenvolveram neste período. A influência da contracultura e dos movimentos sociais, como os protestos estudantis em 1968, na Europa, os movimentos feministas, os protestos contra a Guerra do Vietnã nos EUA, a Guerra Fria e a corrida espacial foram fatos que marcaram o período e contribuíram a formar uma atitude crítica frente à sociedade e ao design.

Os anos do pós-guerra foram significativos para o desenvolvimento de uma sociedade de consumo, sobretudo nos EUA. A Segunda Guerra Mundial foi um importante período de “teste” (MORAES, 1999) para a produção industrial e para o uso de novas tecnologias. Pesquisas com materiais e suas possibilidades de aplicação foram também desenvolvidas durante a guerra e contribuíram para a utilização de materiais de uso militar que passaram a fazer parte de produtos industriais inseridos no cotidiano. Um exemplo são os metais leves, como as ligas de alumínio e magnésio, aplicados em produtos domésticos. O alumínio converteu-se em símbolo da cultura norte-americana da década de 1950, quando artigos e utensílios para a cozinha eram comercializados com base em argumentos, como a inspiração futurista e a idéia de inovação tecnológica associada ao material. (BASTIAN, 2001) Um dos símbolos americanos deste período eram as cadeiras de praia dobráveis, usadas também em churrascos e celebrações ligadas ao lazer da classe média norte-americana dos anos 1950. Além da cadeira de praia, o alumínio era utilizado na produção de utensílios e louças, como bules e panelas, entre outros produtos.

Uma outra aplicação militar foram os plásticos que, pela capacidade de modelagem e facilidade de produção, logo foram incorporados aos produtos do

cotidiano. A variedade de formatos, cores e acabamentos obtidos tornou o plástico um dos materiais mais utilizados pela indústria do pós-guerra e, ainda hoje encontra grande quantidade de aplicações, nos mais diversos setores e usos. (MORAES, 1999). Nestes anos de 1950 e 1960, o material motivou e entusiasmou designers e indústria pela capacidade de adequação aos mais variados formatos, materializando idéias e projetos. Funcionou como substituição aos materiais frágeis e caros, como o cristal e o vidro, e também foi utilizado no lugar da madeira. Os rádios eram feitos, desde a década de 1930, com baquelita, um dos primeiros tipos de plástico desenvolvido e que propiciava formas aerodinâmicas que os aparelhos apresentavam. (TAMBINI, 1997; CARDOSO, 2004).

O uso indiscriminado dos plásticos deu origem às críticas na década de 1970, e ainda hoje sua utilização causa polêmica, pois inúmeros produtos feitos deste material demoram muito tempo para decompor-se e outros encontram dificuldades e nos programas de reciclagem. Neste sentido, Moraes (1999, p. 44) lembra que

a confecção incontrolada de muitos objetos descartáveis, gadgets (pequenos brindes promocionais e publicitários) e embalagens plásticas, acarretou sérios riscos para o ecossistema e o equilíbrio do nosso planeta. O uso abusivo dos materiais termoplásticos incentivou a cultura do consumo quantitativo em detrimento da qualidade e da durabilidade dos produtos industriais. Isso rendeu críticas, na atualidade, de que os polímeros sofreram do problema de “excesso de consumo” ou, ainda, de “excesso de sucesso”.

Uma outra inovação desenvolvida durante o período de guerras foram os recursos que transformaram a sociedade mecanizada e industrial em uma sociedade eletrônica e tecnológica, assinalando a multiplicação de aparelhos eletrônicos. Este processo teve início com as descobertas e aplicações dos transistores, da energia nuclear e da tecnologia espacial. (MORAES, 1999). Estas novas tecnologias passaram a ser aplicadas cada vez mais nos eletrodomésticos e aparelhos de uso cotidiano, tais como a televisão, os aparelhos de som e os primeiros computadores; e contribuíram para a miniaturização dos anos 1990 aplicada aos telefones celulares.

O contexto da década de 1960, na qual desenvolveu-se a arte pop, caracterizou-se pela consolidação do consumo de massa na sociedade. Os jovens urbanos, provenientes da classe média, e que haviam assistido ao *boom* do consumo do pós-guerra, desejavam “mudança e variedade em vez de permanência e uniformidade”. (TAMBINI, 1997, p. 22). Era neste clima de euforia e transitoriedade que a sociedade passou a adotar comportamentos ligados ao consumo, divulgado através dos novos meios de comunicação em massa, como o cinema e a televisão. Neste novo cenário, a sensação percebida era do descartável, na qual os indivíduos buscavam a sua realização pelo consumo: desde imagens dos ídolos do rock e das celebridades, passando por símbolos, bandeiras, produtos industriais, músicas, até ideologias. Neste contexto, segundo SANTOS (2007, p.181):

A paisagem urbana redesenhada pelas novas práticas de consumo impulsionadas pela publicidade de ampla circulação; a liberalização sexual protagonizada pelas reivindicações de mulheres e jovens por novas configurações nas relações entre gêneros e nas normatizações de conduta moral; e a valorização de manifestações culturais marginais ou ligadas às mídias de massa, estão na base da linguagem “pop”.

Na linguagem pop era freqüente a apropriação de símbolos, como bandeiras (principalmente a americana e a inglesa), que estampavam bótons ou camisetas. Ídolos do rock, como o cantor Bob Dylan, eram exibidos em estampas de vestidos, camisetas e nas capas de discos. A arte e o design pop inseriam-se num cenário político marcado pela Guerra Fria entre EUA e a URSS, representada nos filmes do espião James Bond, sempre munido de utensílios tecnológicos contra espionagem. A conquista do espaço, com a chegada do homem à Lua, também inspirava as criações dos artistas e designers e mexia com a imaginação da sociedade sobre um futuro na era espacial. A televisão, que havia transmitido os primeiros passos dos astronautas americanos, transmitia programas inspirados pela corrida espacial, como o desenho *Os Jetsons*, uma família de classe média norte-americana em uma época espacial. A empregada doméstica da família era um robô e os meios de transporte eram espaçonaves, mas as lanchonetes vendiam refrigerantes e hambúrgueres, com todas as

características dos estabelecimentos da sociedade da década de 1960. A idéia de futuro era representada por alguns elementos, presentes no imaginário coletivo, sobre como deveria ser a vida no espaço.

2.1. ARTE POP

O termo foi usado pela primeira vez por Lawrence Alloway, um crítico britânico que procurava uma classificação para a arte popular, em 1954. Alguns anos depois, estendeu esta denominação às obras de artistas que empregavam imagens populares em seus trabalhos. (LUCIE-SMITH, 2000). O desenvolvimento da arte pop está relacionada a um grupo de artistas e críticos britânicos, ligados ao Instituto de Arte Contemporânea de Londres. O *Independent Group* formou-se com a preocupação em discutir a inserção dos meios de comunicação e do consumo na sociedade.

A primeira obra dentro de uma linguagem pop foi uma colagem do britânico Richard Hamilton, chamada *O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?* A colagem foi apresentada na exposição *Isto é amanhã*, na Inglaterra, em 1965. Hamilton usou várias imagens que simbolizavam o consumo na sociedade da época, como a televisão, o cinema, alimentos industrializados e corpos esculturais seminus (um apelo à sexualidade em consequência da maior liberdade). Richard Hamilton definiu a arte pop como “popular, transitória, prescindível, barata, produzida em massa, jovem, espirituosa, sensual, deslumbrante e *”Big Business”*.” (GARNER, 2008, p. 55) Estas colagens e reproduções de revistas e anúncios eram recursos muito usados pelos artistas pop. A arte pop não recriava ou reproduzia uma imagem, mas escolhia entre jornais, revistas, comerciais e outras mídias. (LUCIE-SMITH, 2000, p. 167). Desta forma, a arte adotava procedimentos de apropriação, caracterizada como barata e transitória em suas técnicas e conceitos. A arte pop reproduzia ou recolhia imagens, embalagens, produtos da produção industrial em massa, emprestando os processos industriais de repetição, seriação.

Nos EUA, a influência foi logo percebida no trabalho de jovens artistas, que buscavam uma nova linguagem artística que pudesse estabelecer uma identificação com a cultura americana, porém com uma ruptura com movimentos artísticos passados. (LUCIE-SMITH, 2000). Os artistas americanos adotaram as colagens e as técnicas gráficas comerciais usadas no design. Foi no trabalho de Andy Warhol, um dos expoentes do pop americano, que a idéia da arte comercial e discussão do consumo ganhou maior destaque. Warhol chegou a afirmar que pretendia reduzir o processo manual na arte e interessava-se pelas técnicas industriais e pelos procedimentos mecânicos.

Andy Warhol adotou objetos comuns e do cotidiano em seus trabalhos, como as garrafas de Coca-Cola e as embalagens de sopas Campbell. Estas escolhas do artista demonstram como sua obra estava centrada em torno da mercantilização, como nos exemplos citados, que “ênfatizam o fetichismo das mercadorias” (JAMESON, 2007, p.35). Warhol escolheu como tema várias personalidades famosas da época e celebridades do cinema. Retratou-os em suas telas com processos de repetição da imagem, com alterações sutis, que poderiam ser observadas somente após um distanciamento da personalidade, concentrando-se nas imagens. Seus trabalhos com as celebridades tornaram-se famosos ao retratar personalidades consideradas dentro de ideais de beleza, perfeição e sucesso, mas que eram apresentadas com suas fragilidades e problemas do cotidiano, como a referência ao suicídio de Marilyn Monroe na obra em que é retratada. (SANTOS, 2007, p.181).

Warhol e outros artistas pop adotaram uma iconografia percebida em sua época e reafirmaram o poder das imagens no consumo de massa. A arte pop promovia o consumo ao destacar a atenção para o cotidiano e para o trivial; que ganhava status de arte. A própria arte também havia se transformado em manifestação transitória, temporária e poderia ou deveria ser consumida, assim como imagens e produtos. Alguns artistas viram na arte pop elementos de vanguardas artísticas do passado, como uma re-interpretação ou apropriação de alguns temas. Marcel Duchamp comentou aquilo que lhe parecia similar e o que era oposto na arte pop, quando comparada ao Dadaísmo:

Esse neo-Dadá, a que eles chamam neo-realismo, arte pop, *Assemblage*, etc., é uma saída fácil e sustenta-se do que o Dadá fez. Quando descobri os *'ready mades'* pensei estar desencorajando a estética. No neo-Dadá, eles tomaram os meus *'ready mades'* e recuperaram a beleza estética neles. Joguei-lhes o porta-garrafas e o mictório na cara como um desafio...e agora eles os admiram por sua beleza estética. (LUCIE-SMITH, 2000, p. 161-162).

Duchamp demonstra que o recurso usado pelos artistas pop é de certo modo semelhante ao Dadá, entretanto, a idéia original é bem diferente. Duchamp discute o sistema de valorização da arte através do questionamento do belo, do feio e do útil. A arte pop possui uma concepção que a distancia da arte Dadá, deixando as semelhanças para as técnicas empregadas. Os artistas pop aproximavam-se da arte Dadá ao deslocar imagens, personagens, pessoas e objetos transformando-os em uma iconografia própria, ao converter pessoas, objetos e imagens em ícones de consumo de massa. Edward Lucie-Smith destaca algumas visões sobre aqueles elementos que aproximam o pop e o Dadá e aquilo que os diferencia. Um dos aspectos mais enigmáticos da arte pop e aquele aspecto que deve ser explicado, segundo ele,

é a sua frieza, sua ausência de envolvimento com o tema de que trata. À primeira vista, há um ressurgimento de técnicas dadaístas, de truques dadaístas, mas sem o menor respaldo na filosofia dadá.(...) o movimento Dadá era especificamente antiarte, algo que tinha surgido em radical oposição a uma situação já existente. (...) O que os artistas pop fizeram – pelo menos em sua fase inicial – foi encontrar nesses gestos de oposição, alguma coisa a partir da qual fosse possível construir. A aparente levandade da arte pop não nos deve levar a pensar que ela seja um produto da falta de cultura e da indisciplina, nem o seu aparente desligamento, que seja descomprometida. Pelo contrário, a arte pop é, entre outras coisas, um movimento culto e altamente consciente. (LUCIE-SMITH, 2000 p. 162).

A arte pop estava consciente da modificação dos valores que ocorria na sociedade de seu tempo, a partir do consumo. Uma das contribuições da arte pop foi discutir a questão da obsolescência, que não era uma excentricidade; era uma declaração de que daí em diante nenhuma arte seria durável. E ao decretarem a obsolescência em suas obras, “os artistas pop ergueram um espelho onde a própria sociedade se vê refletida”.(LUCIE-SMITH, 2000, p. 169).

2.2. O DESIGN POP

O design pop criava uma nova linguagem e estética, tanto no campo gráfico como de produto. Caminhando na direção oposta ao modernismo e à racionalidade do Estilo Internacional, com sua ênfase formal. O design pop apropriava-se de imagens, ícones e símbolos da época, assim como criou um repertório a partir da arte ingênua e popular, encontradas nas feiras e parques de diversão.

Neste sentido, as embalagens de produtos poderiam converter-se em estampas ou obras de arte; figuras femininas poderiam converter-se em esculturas funcionais, transitando entre a obra de arte e o mobiliário, como os trabalhos polêmicos de Allen Jones. Deste modo, a linguagem gráfica das histórias em quadrinhos poderia ser transposta para telas e outras obras de arte, como na obra de Roy Lichtenstein, trazendo o universo popular das histórias em quadrinhos para a discussão da arte. Richard Hamilton trouxe os aparelhos da empresa alemã Braun para suas obras, apropriando-se de forma irônica dos ícones do racionalismo moderno. (GARNER, 2008).

A linguagem pop “gerava energia nas trocas entre a arte <<Nobre>> e a arte <<Simples>>. Os artistas comerciais e de belas-artes alimentavam-se mutuamente e muitos designers usaram deliberadamente este rico filão misto em busca de cores, motivos e, acima de tudo, atitude”.(GARNER, 2008, p.55).

O design pop adotou formas orgânicas e curvas, utilizando referências da *Art Nouveau* do início do século XX, como os cartazes de Alphonse Mucha. As curvas e a sinuosidade da *Art Nouveau* foram reinterpretadas pelos designers e artistas pop, que combinavam cores vibrantes, como o vermelho, o amarelo e o roxo. A inspiração psicodélica também influenciou a criação de capas de discos, pôsteres e cartazes, que em alguns casos eram quase ilegíveis. As capas de álbuns dos grandes nomes do rock da época, como Bob Dylan, Beatles e Rolling Stones, exibiam uma paleta de cores vibrantes e dinâmicas. Os ídolos da música converteram-se em ícones do design pop, por meio das mídias e capas de

discos, passando a estampas de camisetas, cartazes e pôsteres. A imagem de Bob Dylan (Figura 11), feita por Milton Glaser em 1966, transformou-se em símbolo do cantor, muito reproduzido pela mídia.

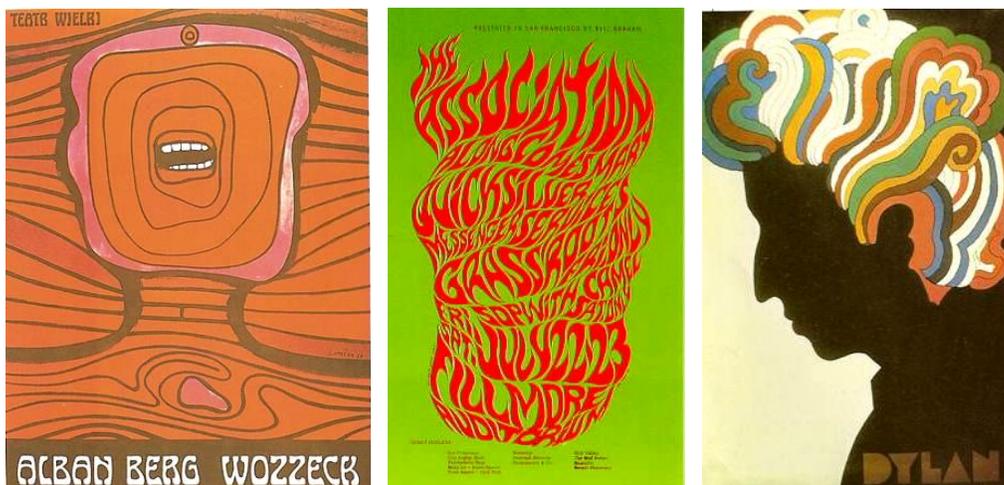


Figura 11. Cartaz da ópera *Wozzeck*, de Jan Lenica (1964): uma referência ao *Grito*, obra de Munch; cartaz do concerto de São Francisco, de Wes Wilson (1966); Bob Dylan, de Milton Glaser (1966). Fonte: TAMBINI, 1997; <http://www.sixtiesposters.com/bg18.jpg>.

O mobiliário pop usava os materiais plásticos como recurso para explorar novas formas, curvas e configurações que antes não eram possíveis. Alguns móveis utilizaram esta linguagem e transformaram-se em símbolos das inovações deste período, como a cadeira *Sacco*, de Gatti, Paolini e Teodoro era literalmente um saco feito de poliestireno ou a poltrona inflável de Lomazzi, De Pas & d'Urbino (TAMBINI, 1997). A cadeira *Panton*, criação do dinamarquês Verner Panton, é outro exemplo de como a linguagem pop alterava a percepção sobre as peças de mobiliário como itens comuns do cotidiano. Era uma peça inteira sem emendas, feita de plástico vermelho brilhante e empilhável. Verner Panton também criou interiores extravagantes e de inspiração psicodélica, que misturavam cores como o vermelho, amarelo e roxo, aplicadas na mobília, paredes ou no teto. Os designers pop criavam peças isoladas, sistemas para moradias que estavam voltadas para o futuro, cenários para os filmes de ficção científica, etc. O design pop oferece experiências lúdicas, porque sugere ironia e humor, por meio das

formas que surpreendem. O móvel deixa de ser pensado como produto funcional apenas; recebe elementos que possibilitam uma interação com os usuários a partir das sensações e da subjetividade que são estimuladas por cores vibrantes, formas orgânicas e materiais sintéticos e variados.



Figura 12. Mobiliário pop: poltrona Sacco (1968); cadeira Blow (1968), de Lomazzi, De Pas & d'Urbino e a cadeira Panton, de Verner Panton (1969). Fonte: <http://www.kunsthhausgraz.steiermark.at/.../sacco.jpg>; <http://www.geocities.com/cadeiras122/todoss53.jpg>; http://modculture.typepad.com/.../05/zanotta_blow.jpg



Figura 13. Central Living Block (1969), ambiente apresentado na Exposição Visiona I para a Bayer. A Tube Chair (1969-1970). Fonte: http://www.designmuseum.org/.../item/3906/-1/46_9Lg.jpg; <http://www.moma.org/images/collection/FullSizes/07523001.jpg>

O design pop sonhava com o futuro e buscava expressar a estética e o estilo de uma era espacial, que contagiou o imaginário da sociedade nos anos 1960. O filme *2001: Uma odisséia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick, reflete a idéia presente na imaginação da população, de moradias e estações espaciais.

Os interiores de exposições das décadas de 1960 e 1970 referenciavam a idéia do espaço, da lua, geralmente com o uso de formas curvas e cores brancas ou prata. A iluminação era outro recurso que reforçava as características destes ambientes inspirados pelas novas tecnologias e pelo sonho de viagens espaciais.

2.3. O RADICAL DESIGN ITALIANO

O design italiano nesta época assumia uma posição de liderança no cenário internacional. Os designers na Itália já haviam se distanciado das restrições do modernismo e “assumiam o espírito lúdico da época e começaram a brincar com os novos temas” (TAMBINI, 1997, p. 23), como nas propostas do mobiliário pop de Joe Colombo. Os designers italianos reuniram-se em grupos para discutirem propostas para o design que estivessem em sintonia com o ideal do final dos anos 1960 e início dos 1970. A proposta modernista estava sendo substituída por outros preceitos do design, que expressassem as contradições e discussões da sociedade, na qual o modelo moderno de design já não contemplava as aspirações das pessoas. Neste contexto, surgia um movimento radicalmente crítico em relação ao design e suas práticas, concebidos sob a ótica racional-funcionalista. Surgia na Itália o chamado *radical design* ou *antidesign*, que, por meio das questões propostas pelos diversos grupos formados, transformou-se em precursor do que viria a ser conhecido como o design pós-moderno.

O *radical design* italiano desenvolveu-se como uma crítica ao conceito do bom design, “encarnava a contracultura do final dos anos 60 e pretendia destruir a hegemonia da linguagem visual do movimento moderno”. (FIELL, 2006, p. 156). Desenvolveram propostas mais teóricas, no campo do design conceitual e realizaram projeções utópicas para a arquitetura e o design. O radical design aproxima-se das vanguardas de *antidesign* quando alguns grupos se fundem e os designers trabalham juntos.

As propostas do *design radical* e do *antidesign* eram semelhantes, pois de uma maneira geral eram críticas em relação aos princípios modernistas e atacavam a noção de bom gosto, a boa forma alemã e o bom design, a validade do racionalismo no design e o papel da tecnologia avançada como elementos para se pensar o consumo na sociedade. (FIELL, 2006).

2.3.1. Superstudio

O *Superstudio* foi um dos primeiros grupos, formado por Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo de Francia na cidade de Florença, em 1966. As propostas, inicialmente, eram a investigação do planejamento urbano e da atividade projetual no design, com elaboração de novas percepções para os campos. Um dos seus princípios era “design como invenção, design como evasão” (TAMBINI, 1997): o objetivo era pensar o design com mais espontaneidade, despertando assim a criatividade, livre de restrições impostas por um modelo estabelecido. Os designers do *Superstudio* “procuravam escapar do horrendo dia-a-dia. Cada objeto tinha em paralelo à função prática, uma função contemplativa”.(BÜRDEK, 2006, p. 133). As investigações desenvolveram-se mais no campo teórico do que na materialização em produtos. O grupo criou projetos provocadores, como *Arquitetura Interplanetária* (1967) e *As doze cidades ideais* (1972), projeções utópicas, mas que provocavam a reflexão sobre a essência do design e da arquitetura. Alguns integrantes aplicaram materiais utilizados na arquitetura em peças de mobiliário, como na mesa *Quaderna* (1971).

O *Superstudio* colaborou com o grupo 9999 em 1966, 1967 e 1970, no estabelecimento de uma escola de arquitetura conceitual, a *Separate School for Expanded Conceptual Architecture*. (BÜRDEK, 2006; FIELL, 2005).



Figura 14. Mesa Quaderna (1971). Fonte: <http://modculture.typepad.com/photos/uncategorized/2008/06/29/quaderna.jpg>

2.3.2. *Strum*

O grupo *Strum*, formado no final dos anos 1960, contava com designers pertencentes ao *radical design* da cidade Turim. As propostas eram voltadas à pesquisa da arquitetura conceitual como um meio para a propaganda política. Desenvolveram alguns projetos de mobiliário com usos variáveis, e empregavam materiais novos na época, como a espuma de poliuretano.

2.3.3. *Archizoom Associati*

O *Archizoom Associati* foi fundado por Andréa Branzi, Paolo Deganello, Gilberto Corretti e Massimo Morozzi⁸ em 1966 em Florença. A inspiração do nome veio de um grupo de arquitetos ingleses, *Archigram*, e de uma publicação,

⁸ Massimo Morozzi é diretor da empresa italiana Edra, que produz os móveis dos irmãos Campana, entre outros designers.

chamada *Zoom*. (FIELL, 2005). Seus integrantes elaboraram projeções utópicas na arquitetura, como *No-Stop City* (1970), com a finalidade de mostrar como os princípios do racionalismo, se levados ao extremo, tornariam-se anti-rationais. Os integrantes do *Archizoom* desenvolveram peças de mobiliário *antidesign*, que influenciaram outros grupos pelo teor das propostas. Criticavam e ironizavam o *good design*, geralmente realizando releituras de clássicos, como os móveis da Bauhaus. O sofá *Safari* é descrito por Andréa Branzi, seu criador, como “uma bela peça que você simplesmente não merece”. (TAMBINI, 1997). A cadeira *Mies* é uma releitura bem-humorada dos móveis criados pelo arquiteto Mies van der Rohe, que dirigiu a Bauhaus em seus últimos anos.



Figura 15. Móveis da Archizoom: o estofado *Safari Poltronova* (1968) e a cadeira *Mies* (1968). Fonte: <http://www.geocities.com/cadeiras122/todoss53.jpg>

2.3.4. *Global Tools*

Os vários grupos de *antidesign* reuniram-se na redação da revista *Casabella*, em 1973, sob o comando de Alessandro Mendini. O objetivo era fundar uma escola de contra-arquitetura e design. Em 1974 foi criada a *Global Tools* (Ferramentas Globais), que tinha como princípios a exploração de técnicas simples e não-industriais na criação de projetos, assim como a valorização das habilidades criativas individuais. O propósito era formar profissionais que

tivessem conhecimento sobre as técnicas e materiais naturais e pudessem aplicá-los de modo abrangente. Entre seus membros estava o designer italiano Gaetano Pesce, autor do sofá *Tramonto a New York* (1980) e da série de móveis *Up*. As revistas *Casabella* e *Rassegna* deveriam publicar os resultados obtidos pelo grupo, mas a escola teve curta duração e foi fechada no ano seguinte. (FIELL, 2006; BÜRDEK, 2006).



Figura 16. Sofá *Tramonto a New York* (1980) e poltrona *Donna*, da série *UP* (1969).
Fonte: <http://www.viatraveldesign.com/journal/archives/donna.jpg>

2.3.5. *Studio Alchimia*

O *Studio Alchimia* foi criado por Alessandro Guerriero em Milão, em 1976. A idéia inicial, de uma galeria de exposições, tornou-se o local de exposição de trabalhos experimentais, que não estavam criativamente limitados pela produção industrial. (FIELL, 2005; BÜRDEK, 2006). A criação do *Studio Alchimia* possui ligação direta com as experiências feitas pelo designer Alessandro Mendini, na década de 1970. E desenvolve-se com base nas contestações da ciência, dentro dos processos de transformação. O processo de Mendini está relacionado a uma transformação, como na alquimia medieval, porém relacionada ao uso de produtos banais, em objetos de valor.

Mendini trabalhou com produtos do cotidiano, inverteu algumas noções do bom gosto e do *kitsch*, pois retirou do seu contexto comum os produtos para transformá-los em objetos da alta cultura; experiências que ficaram conhecidas como design banal. Ele defendia “a concepção de que o planejamento do banal pode ser visto como um pensamento revolucionário no design”.(BÜRDEK, 2006, p. 136). Mendini trabalhava com a idéia do re-design, utilizando tanto os clássicos do design, aos quais ele aplicava decorações que os descaracterizavam, como os objetos simples e banais, transformados em algo de valor.

Realizaram-se exposições, das quais participaram designers de vários grupos de *radical design*, como Ettore Sottsass e Andréa Branzi. Os primeiros projetos apresentados foram as séries “Bauhaus I” e “Bauhaus II”; móveis que banalizavam e ridicularizavam as noções do *good design* e do bom gosto. (FIELL, 2005).

Em 1981, Mendini criou a série *MóBILE Infinito*, que possibilita a utilização criativa dos móveis: a posição dos elementos decorativos poderia ser alterada e reorganizada pelo/a usuário/a. Esta série também tinha a proposta do design com múltipla autoria, pois cada peça ou parte era criada por um profissional.



Figura 17. Cadeira Wassily, de Marcel Breuer, com intervenções de Mendini. (década de 1980) e uma exposição do Studio Alchimia, com a cadeira Proust, de Alessandro Mendini (1978).

Fonte: http://www2.wright20.com:8080/auctions/37_wright/full/individual_lots/_images/109.jpg; <http://www.alchimiamilano.it/pages/alc215.htm>

2.3.6. O Grupo *Memphis*

As críticas do *antidesign* fortaleceram-se e resultaram na criação do grupo Memphis, em 1981. Em dezembro deste ano, Ettore Sottsass reuniu vários designers em seu apartamento em Milão, entre eles Bárbara Radice, Michelle De Lucchi, Marco Zanini, Aldo Cibic, Matteo Thun e Martine Bedin. Enquanto degustavam vinho, ouviam a música de Bob Dylan “*Stuck inside a mobile with the Memphis Blues Again*”, que acabou emprestando o nome ao grupo. A escolha de Memphis não foi tão aleatória, pois o nome tem significado ambíguo, já que remete à música que ouviam, à capital cultural do Egito antigo e à cidade natal de Elvis Presley. (FIELL, 2006; TAMBINI, 1997). As referências são múltiplas e contribuem para o caráter plural que Memphis queria obter. O grupo foi reunido com o propósito de criar uma coleção de móveis, objetos e produtos inteiramente novos, que seriam produzidos por pequenas empresas de Milão. Os produtos desenvolvidos eram inspirados em estilos do passado: do *art nouveau* ao *kitsch*, passando por elementos da pop arte e da op art dos anos 1960.

A primeira exposição foi realizada em Milão em 1981 e contava com 31 peças de mobiliário, 3 relógios, 10 luminárias, 11 objetos de cerâmica e recebeu cerca de 2500 visitantes. (BÜRDEK, 2006). Contava com projetos de designers e arquitetos que, além do grupo inicial, incluía ainda Nathalie du Pasquier, George Sowden, Hans Hollein, Shiro Kuramata, Peter Shire, Javier Mariscal, Massaroni Umeda e Michael Graves. Os produtos expostos despertaram curiosidade e logo se tornaram sensação pelo aspecto bem-humorado e as referências das quais Memphis se apropriava. Laminados de madeira foram feitos sob encomenda em cores fortes e vibrantes para serem aplicados no mobiliário. Os designers utilizaram as cores primárias misturadas aos padrões que lembravam a op art, numa rejeição aos padrões do racionalismo e do funcionalismo do Estilo Internacional. O mobiliário combinava cores, formas e padrões improváveis de serem aplicados ao mesmo tempo, o que resultou numa série irônica e divertida.

Os móveis eram fabricados artesanalmente pelas pequenas empresas de Milão, que produziam as peças em pequenas quantidades.

A fama de Memphis chegou às revistas de moda, como a Vogue, que o destacava como a nova arte da época (BÜRDEK, 2006). O estilista Karl Lagerfeld mobiliou seu apartamento em Monte Carlo no estilo Memphis. Filmes como a comédia “*Por favor matem minha mulher*” (1986), utilizaram o mobiliário Memphis como reforço da sátira e do humor. A popularidade fez com que Memphis fosse chamado de O Novo Estilo Internacional, em uma clara referência e oposição ao Estilo Internacional dos anos 1930, rejeitado pelo *antidesign*.

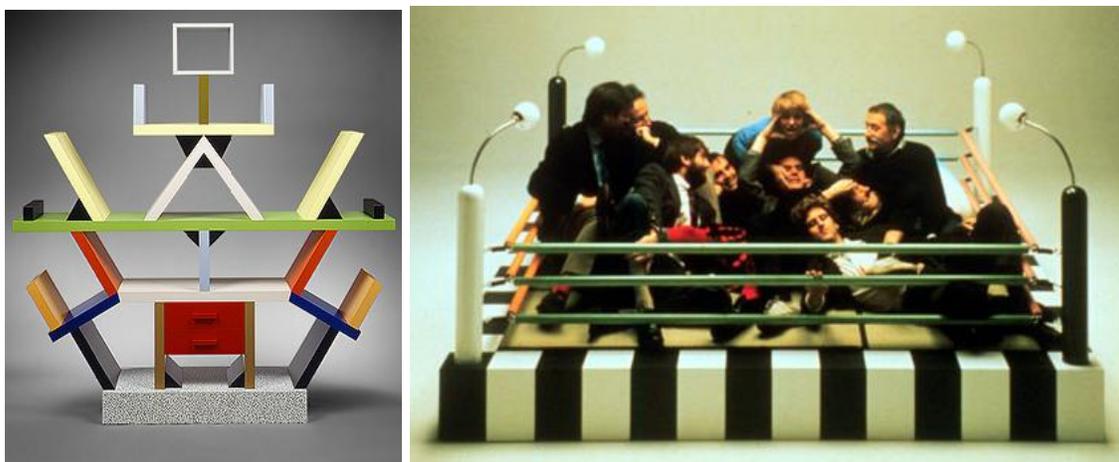


Figura 18. A estante Carlton (1981), de Ettore Sottsass e a cama-ringue de Massaroni Umeda com designers do Memphis (1981) da esq. para a dir.: Aldo Cibic, Andrea Branzi, Michele de Lucchi, Marco Zanini, Nathalie du Pasquier, George Sowden, Martine Bedin, Matteo Thun, Ettore Sottsass. Fonte: <http://www.bswords.files.wordpress.com/2008/01/ettore-sottsass-carlton.jpg>; <http://www.nautilus.fis.uc.pt/cec/designintro/images/memphis81.jpg>

O caráter internacional de Memphis ajudou a popularizá-lo e a inserir os preceitos do design pós-moderno. O grupo Memphis é considerado o precursor do pós-modernismo; adotou uma linguagem plural, que renegava o modernismo e o funcionalismo, assim como a produção industrial em série, como princípios do design.

Os integrantes do Memphis procuravam “um design que se apropriasse de estímulos de diversos contextos culturais, os valorizasse esteticamente e os

transformasse em objetos. Uma nova sensualidade era procurada e que com sua popularidade pudesse estar presente em todos os continentes”.(BÜRDEK, 2006, p. 139).

Embora de curta duração – o grupo foi dissolvido por Ettore Sottsass em 1988 – o Memphis ajudou a promover e internacionalizar o design pós-moderno. O grupo fez convergir os questionamentos que aconteciam desde a década de 1960, e apresentou-se como um movimento de transição para que as propostas do *antidesign* tivessem continuidade e materializassem em produtos, exposições, alcançando o público. Memphis teve um importante papel na criação de uma nova linguagem no design, que não estava mais presa aos cânones do modernismo, contribuindo para o que BÜRDEK (2006, p. 139) chama de “superação da idade da heresia no design”⁹. O design não estava mais vinculado a apenas um modelo, nem era definido por critérios da boa forma ou bom design, mas estava aberto para novas linguagens plurais e internacionais.

As propostas do *antidesign* resgatavam o artesanato, a expressão criativa, a discussão dos aspectos comunicativos do design e o papel dos produtos frente ao consumo. Ettore Sottsass acreditava que “se havia razão para desenhar objetos, seria apenas para obter uma espécie de ação terapêutica, entregando aos objetos a função de estimular a percepção das nossas próprias aventuras”.(GARNER, 2008, p. 151). Assim, o Memphis e os grupos de *antidesign* “relançaram a própria idéia de design, propondo uma qualidade de gesto muito mais pessoal, uma celebração do espírito e da imaginação humana” a partir do revivalismo dos ofícios do artesanato. (GARNER, 2008, p. 153)

Embora o design italiano tenha um papel fundamental para o desenvolvimento do pós-modernismo, através das iniciativas do *antidesign* e radical design, alguns designers e pequenos grupos fora da Itália também realizaram propostas para criticar o modelo estabelecido, mostrando que não estavam vinculados aos princípios modernistas.

⁹ Princípios contrários aos preceitos do design moderno já não eram mais heresia, haviam sido superados. Esta afirmação possui relação com a noção do *good design*, estabelecida como parâmetro, em meados dos anos 1930 até as décadas de 1960 e 1970.

Na Alemanha do início dos anos 1980, alguns designers trabalhavam à margem da ideologia funcionalista. Era o caso de Stefan Wewerka, designer, arquiteto e escultor, que projetou cadeiras artificialmente diferentes, onde estas eram objetos que deveriam ser apenas possuídos, não usados. Os designers faziam críticas aos conceitos de forma/função, geralmente atacando os princípios nos quais desenvolveu-se a Bauhaus. Grupos como o Bellefast (Berlim) e o Pentagon (Colônia) fizeram experiências com novos materiais, formas, cores que eram combinados ao acaso. Eles também empregavam peças encontradas no lixo e misturavam-nas aos outros componentes industriais para criar novos e improváveis produtos. (BÜRDEK, 2006). Como as vanguardas italianas, os designers alemães buscavam uma linguagem no design que pudesse trabalhar as qualidades expressivas dos objetos, por isto também estabeleciam um diálogo com os elementos da arte. Os italianos tinham uma postura crítica com o objetivo de despertar a consciência para novas propostas, enquanto os designers alemães tinham uma atitude mais nihilista em relação às concepções do design, no sentido de uma negação direta, sem propor novas soluções. (BÜRDEK, 2006).

2.4. COMPLEXIDADE E CONTRADIÇÃO: O DESIGN PÓS-MODERNO

Os grupos de *antidesign* buscavam novas concepções para o design, pois acreditavam que a modernidade não era mais uma força cultural motivadora em sintonia com seu tempo. Os defensores do *antidesign* acreditavam que os valores da modernidade estavam submetidos aos interesses industriais e que havia se convertido em estratégias comerciais para aumentar o consumo. A obra de Robert Venturi, *Complexidade e Contradição na Arquitetura* (1966), apresentava a idéia de que a arquitetura modernista com sua simplicidade funcional carecia de sentido, pois não oferecia a complexidade que os edifícios históricos ofereciam. Em 1972 Robert Venturi publicou, juntamente com Denise Scott Brown e Steven Izenour, *Aprendendo em Las Vegas*, obra que defendia a contribuição das

fachadas decoradas para o enriquecimento dos edifícios e do espaço urbano. (BÜRDEK, 2006).

Acrescentam-se às críticas sobre a arquitetura modernista a concepção de que espaço urbano, arquitetura e design, quando levados ao extremo dos preceitos racionalistas do modernismo, tornavam-se alienantes, por esta razão Venturi argumenta sobre a carência de sentido. Os arquitetos pós-modernos defendem o ressurgimento da “arquitetura como monumento, de forma livre, a arquitetura como festa” (COELHO, ANO, p. 70). Outro ponto é que os edifícios não tinham a finalidade serem internacionais ou corresponderem a um programa de um estilo ou movimento homogêneo. Os arquitetos baseavam-se em elementos locais, escolhidos em meio às múltiplas referências de seus “estoques culturais” (COELHO, 1990, p. 70), adotando o historicismo. Cabe destacar, porém, que o historicismo pós-moderno difere daquele adotado no final do século XIX, onde arquitetos e artistas inspiravam-se no passado, sobretudo na Antigüidade Clássica.

A rejeição do Estilo Internacional e da funcionalidade de projetos como os de Le Corbusier, ganhava força, assim como a ironia e sátira em relação ao preceito do modernismo. Neste contexto, os pós-modernistas defendiam a necessidade de comunicação, não apenas na arquitetura e no espaço urbano, mas em todos os campos. A obra de Roland Barthes, *Mitologias*, traduzida para o inglês em 1972, aumentou o interesse pela Semiótica e promoveu discussões sobre o poder dos símbolos na comunicação cultural.

Designers e arquitetos acreditavam que se os objetos e edifícios estivessem imbuídos de certo simbolismo, os/as usuários/as poderiam relacioná-los psicologicamente, reconhecendo o significado destes espaços. Esta identificação passa pelo sentimento de proximidade e aceitação da paisagem urbana, discutida pelos pós-modernos. A simbologia na arquitetura e no espaço urbano oferecia experiências múltiplas, pelo caráter único de cada símbolo adotado; esta escolha apresenta um aspecto pós-moderno: a fragmentação. Um exemplo eram os projetos de Charles Moore, como o Piazza d’Italia, uma praça no interior de um amplo edifício, onde

os elementos flutuam desagregados em seu momentum próprio, cada um se tornando um signo ou logotipo da própria arquitetura – e com toda a satisfação ávida que acompanha esse tipo de consumo – em contraste com o papel que tais elementos deveriam desempenhar ou, mais freqüentemente, eram proibidos de fazê-lo em um modernismo ansioso por resistir ao consumo e por oferecer uma experiência que não pudesse ser transformada em mercadoria. (JAMESON, 2007, p. 122).

Na praça, observam-se fachadas (sem construções) que fazem referência às antigas construções através de colunas dóricas, coríntias e outros elementos clássicos. As colunas são um aspecto à parte: apresentam capitéis de metal reluzente, decorações em néon, cores fortes. O procedimento pós-moderno revela-se como “ecletismo, fuga dos padrões habituais do bom gosto, mistura de elementos expressivos. Volta ao passado, mas sem submissões a estilos-fonte (...)” (COELHO, 1990, p. 74).



Figura 19. A Piazza d'Italia, de Charles Moore (1976-1979). Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f2/Charles_Moore_Piazza_d'Italia.jpg/300px-Charles_Moore_Piazza_d'Italia.jpg; <http://www.pitt.edu/~tokerism/0040/images3/316.jpg>

A estética universal do modernismo foi rejeitada e, em seu lugar, a utilização dos símbolos criou uma linguagem feita de códigos, metáforas e referências múltiplas. Os pós-modernos acreditavam que as concepções do modernismo e seus ideais tinham se convertido em forças de manipulação para o consumo; adotaram a ironia e o humor por meio de apelos simbólicos de todos os tipos. Desta maneira, o erudito poderia se tornar popular, e o intelectual poderia

se tornar acessível (TAMBINI, 1997). O design pós-moderno representava o pluralismo cultural de uma sociedade percebida como global e contemporânea; a comunicação e os signos possibilitavam transcender as fronteiras.

A adesão do modernismo à abstração geométrica, com a negação do ornamento e, portanto do simbolismo, desumanizava e alienava design e arquitetura. (FIELL, 2006). O pós-modernismo assistiu o desenvolvimento das propostas do *antidesign* e do Memphis, que refletiam o predomínio do individualismo e da fragmentação na sociedade dos anos 1980. O design pós-moderno adota uma linguagem na qual o significado, a estética e o próprio valor do objeto são transformados. Não são os aspectos da utilidade de um produto que melhor o definem, pois a forma não segue a função como declarou Louis Sullivan, mas a capacidade de comunicação que um produto ou edifício pode oferecer em seu contexto de uso. No pós-modernismo, “o objetivo é alcançar uma codificação plural, longe dos compromissos de ocasião e dos pastiches não-intencionais” (COELHO, 1990, p.75).

A inspiração livre nos estilos passados era semelhante à pilhagem e ao pastiche, onde os designers e arquitetos tomavam para si os elementos que lhes interessava. Esta postura resultava numa interpretação particular, bem-humorada e satirizada do original. A apropriação pós-moderna dos temas passados estimula a discussão sobre o que há de original ou novidade no pós-modernismo. Neste sentido, JAMESON (2007, p. 125) acredita que:

O problema está no resultado paradoxal de que é nessa renúncia à novidade e ao *novum* que se funda a pretensão à originalidade histórica do pós-modernismo em geral e da arquitetura pós-moderna em particular. O que então seria original (num sentido novo e original) em uma concepção de “neo” que evita a originalidade e adere à repetição de forma intensa e original? Até que ponto podemos ainda descrever a originalidade da construção espacial no pós-moderno, quando este renunciou explicitamente ao grande mito modernista de produzir um espaço utópico radicalmente novo, capaz de transformar o próprio mundo?

A questão do novo no pós-moderno remete à concepção moderna do novo e da utopia. Neste sentido, o pós-modernismo é compreendido pela crítica que faz ao modernismo. O novo moderno era caracterizado na arquitetura, como

exemplo, pelo espaço planejado como um todo isolado do espaço urbano da rua, como os projetos de Le Corbusier. A utopia moderna estava justamente no ideal de criar espaços funcionais, harmônicos e radicalmente novos, que se acreditava, eram capazes de superar o entorno, as dificuldades ou aquilo que não lhe correspondia. O projeto arquitetônico moderno preocupava-se com o edifício; o projeto pós-moderno definia o espaço dentro de seu entorno, da arquitetura dos edifícios próximos e apropriava-se das referências que compõem esse entorno.

Os designers pós-modernos foram acusados de perpetuar uma postura elitista ao adotarem símbolos e referências que, muitas vezes, apenas os próprios criadores conheciam. Outras críticas, como a do designer Hans Hollein, integrante do Memphis, argumentavam que “os produtos do pós-modernismo seriam invariavelmente” assunto de uma elite “e que, como tal, representavam o triunfo do capitalismo sobre a ideologia social, base do movimento moderno.” (FIELL, 2006, p. 151).

Por outro lado, a modernidade em seus projetos arquitetônicos e de design, pretendia transformar a sociedade de uma forma utópica, impondo-se à sociedade, com formas que eram resultados lógicos da racionalidade e da função. Muitos desses projetos tornaram-se elitistas, ao considerar que os projetos modernos de linguagem universal estendiam-se aos mais diversos e variados contextos sócio-culturais. A crítica aos pós-modernos, de que a dupla linguagem falava aos arquitetos ou designers – minoria esclarecida – e à população, que não teria o mesmo repertório, foi considerado “assunto de elite”. Entretanto, sua dupla linguagem poderia trazer interesse para o grande público, na medida em que este reconheceria alguns códigos, de acordo com seu próprio repertório individual. Essa arquitetura poderia ser considerada menos elitista do que a arquitetura moderna, porque “estende-se para a massa, para o cidadão indiferenciado consumidor de uma cultura que já foi de fato pop, popular”.(COELHO, 1990).

Uma das maiores contribuições do pós-modernismo no design foi apresentar as transformações que estavam se configurando na sociedade dos anos 1970 e 1980. Em meio a essas transformações, o modelo moderno perdia

força e neste ponto o pós-modernismo ajuda a compreender aquilo que há de positivo no modernismo e que pode ser reinterpretado e reaplicado; mostra aquilo que há de liberdade e heterogeneidade no pós-modernismo, que abre caminho para aspectos multiculturais no design. Essas propostas, mais do que estabelecerem posturas certas ou erradas, mostram que a discussão de modelos universais, e aparentemente harmônicos, pode sugerir a coexistência de outros valores: múltiplos, fragmentados, mais contraditórios e complexos, porém, mais significativos sob a perspectiva do design como mediação entre indivíduos e artefatos.

2.4.1. O pós-modernismo na obra dos irmãos Campana

Os irmãos Fernando e Humberto Campana desenvolvem uma linguagem próxima aos designers pós-modernos italianos, quando ironizam, ao mesmo tempo em que referenciam, alguns princípios modernistas em suas criações. A proximidade com Alessandro Mendini e com o design banal acontece no design dos Campana com frequência. Exemplos como o da cadeira Favela, que emprega caixas de frutas e verduras, que podem ser recolhidas em feiras livres, remetem à banalidade dos materiais e de seu contexto. A idéia da alquimia pode ser observada na valorização de materiais simples e banais que os designers brasileiros fazem. Materiais do cotidiano, como eles afirmam, recebem uma outra aplicação ou uso, convertendo-se em mobiliário, como na linha Sushi (2002-2004), feita com borrachas, velcro, tecidos de carpetes; são sobras de processos da indústria têxtil, retalhos de oficinas, etc.

A rejeição da funcionalidade está presente nas cadeiras da série Desconfortáveis (1989): em ferro bruto, com ângulos agudos e pontas que contrariam o sentar. Na cadeira *Corallo* (2004), que Humberto Campana considera mais uma escultura do que móvel.

O pluralismo presente na obra dos Campana também aproxima o design que desenvolvem com o defendido pelos pós-modernos e essa aproximação é percebida inclusive pela rápida aceitação que os designers brasileiros alcançaram na Itália. Eles inspiram-se no artesanato, mesmo aquelas peças produzidas industrialmente, partem de uma manufatura, seja pela concepção, seja pela fabricação dos protótipos.

O design na Itália desenvolveu-se tendo no artesanato um aliado para a produção, valorizando os conhecimentos que poderiam ser empregados na fabricação industrial. O conhecimento das técnicas e procedimentos artesanais possibilitou o estabelecimento de uma postura no design: baseada no artesanato, sem a dependência (em muitos casos) da indústria para a fabricação dos projetos. Isto contribuiu no exercício da criatividade individual, mais livre dos princípios de um modelo baseado na racionalidade e no design universal. Isto também possibilita que as empresas busquem diferenciações no design de seus produtos, ao observarem novas configurações que extrapolam os processos tradicionais de criação e fabricação.

No Brasil, ainda persistem as concepções deterministas que depositam na industrialização e na grande seriação, as possibilidades do design, desvalorizando as técnicas artesanais que poderiam ser aproveitadas, inclusive em processos de produção mistos. No entanto, esta situação está associada a um longo processo de construção da atividade de design associada à industrialização, que remete às discussões do século XIX e início do século XX. Outro fator que influencia a percepção do design foi o projeto moderno, com a utopia de formas e produtos universais, que seriam mais éticos se priorizassem aspectos funcionais de modo racional. Estas visões prevalecem em alguns setores, com os preceitos da função, do uso, da fabricação vinculada à indústria. O design ainda é, para muitos, um sinônimo do modernismo associado ao progresso e à indústria.

O caráter pós-moderno do trabalho dos irmãos Campana estimula a reflexão sobre o viés internacional e a discussão do regional e do nacional. Usam os elementos locais, ligados aos temas nacionais (como a cadeira Favela), em

uma perspectiva pós-moderna, que contribui para transformar estes elementos em novos significados. Desenvolvem móveis classificados como um design de luxo, porém fazem isto a partir do banal e do simples, do que é considerado pobre, cotidiano e/ou comum.

O design dos irmãos Campana não pode ser situado somente como pós-moderno, embora se alimentem de seus preceitos. Não é possível distinguir, entre tantas referências, quais podem demarcar conceitos e fechamentos, na linguagem de design que utilizam. Os irmãos Campana são pós-modernos no sentido em que adotam múltiplas referências, a pluralidade, a heterogeneidade, o trânsito entre as fronteiras da arte e do design, do artesanato e do industrializado, da unidade e da seriação.

Os designers fazem uso do humor e da ironia em muitos produtos, causando polêmica e surpresa. Uma poltrona como a Banquete (2002), feita com bichos de pelúcia variados, é um móvel irônico, que brinca com o uso e o significado das pelúcias, aplicando-as no móvel. Fernando e Humberto estabelecem um diálogo entre o móvel como um produto funcional do design e o caráter comunicativo destes produtos. Mais do que utilidade, o mobiliário possui um caráter incomum que o liga aos aspectos simbólicos com os quais trabalham. Neste sentido, pode-se dizer que os designers adotam “procedimentos de descontextualização familiares para nós e que deslocam o sentido de um campo a outro, brincando com nosso saber e nossas expectativas” (JOLY, 1996, p.63).

3 A TRAJETÓRIA DOS IRMÃOS CAMPANA

A investigação sobre o design dos irmãos Campana tem início com a construção da trajetória da carreira dos designers, desde a década de 1980 até os dias atuais. Esta construção apresenta-se em fases observadas na carreira dos designers: o início, com a primeira exposição; o reconhecimento, marcado pelos prêmios, workshops, exposições; a fase de pesquisa, na qual os designers buscaram realizar experimentações com os materiais, com o aspecto formal, com a plasticidade; e os desdobramentos, com novas atividades com as quais os Campana se envolveram, já com uma gestualidade própria.

Os irmãos Campana podem ser considerados os designers brasileiros de maior destaque na imprensa internacional na atualidade. São presenças constantes em eventos importantes para o design de móveis, como o Salão Internacional do Móvel de Milão¹⁰, do qual participam desde 1998. São os únicos designers brasileiros a ter uma peça no acervo do renomado Museu de Arte Moderna de Nova York. Estão entre os designers do século XXI, na obra de FIELL (2003), uma classificação que relaciona os projetos e soluções do design preocupado com o futuro.

O trabalho dos irmãos paulistas teve início na década de 1980, ano em que decidiram unir idéias e preferências comuns. O trabalho em dupla começou quando Humberto (Rio Claro, 1953), formado em Direito, não se identificava com a profissão e passou a se interessar por trabalhos manuais e escultura. Fernando (Brotas, 1961), arquiteto, percebeu o interesse do irmão e contribuía com idéias e conhecimentos sobre processos de design (MOMA, 1998).

Os irmãos são conhecidos pela utilização de materiais inusitados, como sarrafos de madeira provenientes de caixas de frutas e verduras, mangueiras de PVC, bichos de pelúcias, plástico bolha usado para embalagem, fôrmas de pizza, bonecas de pano, etc. São materiais, muitas vezes, considerados simples ou

¹⁰ O Salão Internacional do Móvel de Milão é um dos principais eventos do setor moveleiro. Realizado em Milão, na Itália, é uma oportunidade para os designers lançarem novos produtos, além de exporem produtos premiados em concursos, nos vários espaços organizados.

comuns, porque não são aqueles comumente utilizados para a fabricação de móveis, como a madeira e os seus componentes como chapas, vidro, acrílico, espumas e tecidos. O material, para os designers, é o foco de pesquisa; é o elemento que os distingue no design, sobretudo no mobiliário. Eles praticam, com a adoção destas matérias-primas, um tipo de reaproveitamento, procurando dar um novo uso ou função para um material descartado ou industrial.

3.1. O INÍCIO

Os procedimentos de descontextualização estavam presentes no início da carreira, com a confecção de pequenos objetos como porta-retratos e cinzeiros, a partir de 1984. A primeira exposição foi em 1989, em São Paulo, organizada pela empresa A Arquitetura da Luz. Intitulada *Desconfortáveis*, a exposição apresentou sofás e cadeiras confeccionados em chapas de ferro e cobre, sem acabamento aparente ou revestimento, que num primeiro momento causaram um choque devido à frieza do material e à rigidez das formas, que traduziam nos próprios objetos o nome da exposição. Os móveis pareciam esculturas, pelo seu caráter simbólico, mais forte do que o caráter utilitário, já que os produtos não foram criados com uma preocupação comercial. As peças possuíam um “desenho gestual, instintivo, rabiscado à noite em um pequeno bloco, passava da idéia ao produto na manhã seguinte, pelas mãos de um hábil serralheiro” (CAMPANAS, 2003).

O processo de criação e fabricação dessas primeiras peças fez surgir, entre críticos e profissionais ligados ao design, uma questão: o trabalho dos irmãos estaria mais perto da arte ou do design? Com essas primeiras peças, a dupla iniciava uma intervenção característica de seu trabalho que se converteria num procedimento freqüente: os deslocamentos de significados dos objetos. Deslocamento porque os irmãos atuam transformando as expectativas em relação aos seus produtos e, mais ainda, em relação ao que as pessoas

geralmente esperam de um móvel, como o conforto, a beleza e a funcionalidade. Maria Helena Estrada registrou as primeiras sensações daquelas peças feitas de metal:

(...) Cadeiras? Eram peças que não remetiam a nenhuma referência conhecida e que imediatamente nos conquistaram, a mim e a designers Adriana Adam - exatamente por esta razão. Objetos de grande força expressiva, com forte apelo emocional em sua ostensiva frieza, eram originais, não repetiam nenhuma fórmula de sucesso, não eram o reflexo da estética italiana que, na década de 1980, parecia hipnotizar os criadores brasileiros. A partir de uma escassa bagagem de informações, ou da anulação de qualquer conhecimento, a criação em Fernando e Humberto Campana se mostrava incontaminada. A primeira sensação de sentar em uma das cadeiras de ferro, nessa mesma tarde gelada, deu nome à coleção: Desconfortáveis. (CAMPANAS, 2003).

Neste discurso, Maria Helena Estrada associa a criatividade a uma “criação incontaminada”, que então é o que legitima a originalidade do trabalho dos Campana. Uma concepção romântica, idealizada, muito presente em discursos sobre o design brasileiro. Nesta primeira exposição, existem referências, como da arte de vanguarda, do Surrealismo e mesmo uma noção do design, já que a exposição apresentava peças de mobiliário.

3.2. O RECONHECIMENTO

Após a exposição Desconfortáveis, os irmãos deram continuidade às criações, buscando desenvolver produtos que pudessem ser utilizados no cotidiano. Nos primeiros anos da década de 1990 eles receberam vários prêmios pelo mobiliário. Entre eles, destacam-se: o prêmio aquisição do Museu de Arte Brasileira da FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado) com o biombo Cerca, em 1992; primeiro lugar na categoria design do XXI Salão de Arte de Ribeirão Preto em São Paulo, com a cadeira de papelão, em 1996; primeiro lugar na categoria móveis residenciais do prêmio ABIMÓVEL (Associação Brasileira da Indústria de Móveis) com a mesa inflável, em 1997; segundo lugar no prêmio Museu da Casa Brasileira com a estante Labirinto, em São Paulo, 1998 e o

prêmio George Nelson Design Award da revista Interiors, EUA, 1999. (ART-BONOBO, 2008).

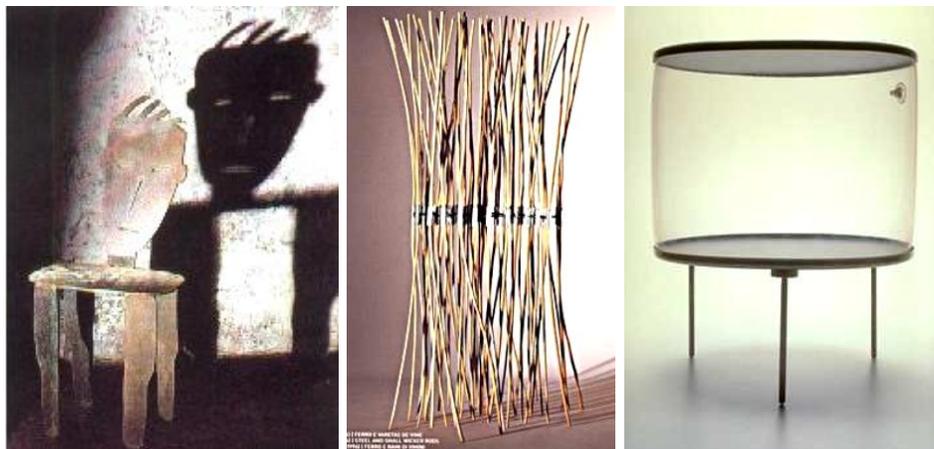


Figura 20. Cadeira Newman (1989), série Desconfortáveis; Biombo Cerca (1992); Mesa Inflável (1996). Fonte: Campanas, 2003.

A consagração veio em 1998, quando estrearam no Salão Internacional do Móvel de Milão, na Itália, no estande da empresa Edra, onde o destaque foi a cadeira Vermelha, criada em 1993. Desde então os designers ganharam mais prestígio e realizaram parcerias com empresas italianas ligadas à decoração, iluminação e mobiliário, como *Oluce*, *Fontana d'Arte* e Edra.

A exposição *Project 66* no MOMA de Nova York foi a primeira exposição da dupla em um museu internacional. A mostra também apresentava trabalhos de Ingo Maurer. (MOMA, 1998). Fernando e Humberto são os únicos brasileiros que possuem peças no acervo do MOMA (RAMALHO, 2008) e ainda possuem peças em acervos do MAM, em São Paulo, do *Centre Georges Pompidou*, em Paris, do *Vitra Design Museum de Rhein* e da *Pinakothek Moderne* de Munique, na Alemanha. Em 2002, receberam o título de designers do ano e o sofá *Boa* (serpente em italiano) foi escolhido o melhor móvel lançado no Salão de Milão. (DESIGN BRASIL CASA CLAUDIA, 2007).



Figura 21. A premiada cadeira Vermelha (1993) com seus 450 metros de fios e o sofá *Boa* (2002). Fonte: <http://www.edra.com.br>

Os designers já ministraram inúmeras palestras, workshops e cursos. Os temas geralmente estão relacionados com um novo olhar sobre os objetos, a reutilização dos materiais, principalmente aqueles presentes no cotidiano ou que fazem parte de processos industriais.

Um dos workshops da dupla foi organizado em Boisbuchet, na França, em 2002. A proposta era a exploração do mobiliário e da arquitetura infláveis, passando da escala micro, com o uso de bexigas com água, à escala macro, com o uso de pneus e câmaras de caminhão. (ARC DESIGN, n.º. 23, 2003). Essas propostas estimulavam os participantes a utilizar além dos materiais infláveis, apenas o que conseguissem encontrar nas redondezas do local: galhos de árvores, objetos descartados, ferragens, palha, etc. O objetivo era desafiar os participantes a criarem produtos a partir dos poucos recursos disponíveis, utilizando técnicas de fabricação artesanais.

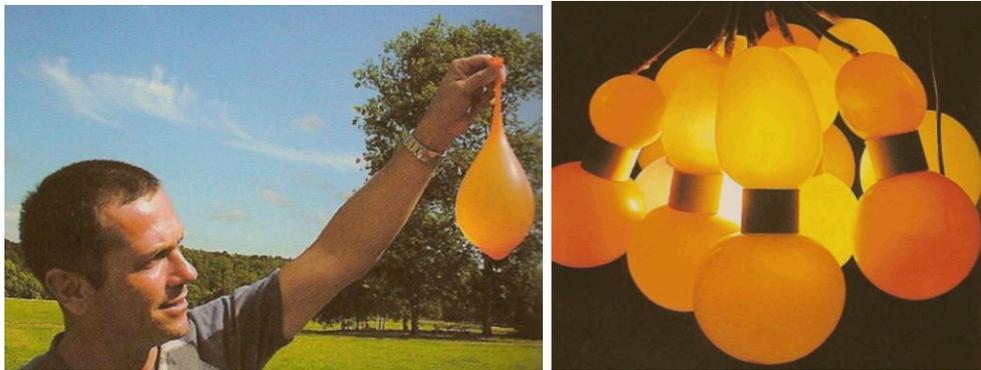


Figura 22. Fernando Campana no workshop promovido pelo Vitra. Fonte: Arc Design, no. 23, 2003.



Figura 23. Participantes com os móveis feitos com as câmaras de pneu. Ao lado, o transporte construído com as câmaras. Fonte: Arc Design, no. 23, 2003.

3.3. AS PESQUISAS

Os irmãos Campana realizaram pesquisas com materiais nos anos de 1990, com experiências com papel, papelão, metal e materiais plásticos e industriais. Nos anos 2000 continuaram as pesquisas com os materiais industriais, como os tecidos, as borrachas, bichos de pelúcia e bonecas. Estas pesquisas demonstram uma fase de consolidação de uma gestualidade e de uma

poética própria dos Campana. Os irmãos partiram da exploração dos materiais e assim desenvolveram uma plasticidade em seus produtos; isto é, uma identidade que define o design dos irmãos Campana. Este processo desenvolve-se em toda a trajetória da dupla, mas é possível perceber que as pesquisas de materiais, de plasticidade e de técnicas de fabricação sofre um refinamento, no período no qual os irmãos começam a se aventurar na criação de outros produtos, além do mobiliário, como jóias e calçados. Este período coincide com uma afirmação do design dos Campana, com visualidade no exterior e reconhecimento no Brasil. Em 2001, realizaram uma parceria com a H.Stern, que lançou uma coleção inspirada em seu trabalho. Os designers não desenharam as jóias, mas participaram de todo o processo; a idéia era “traduzir” o universo dos Campana para as jóias. Fernando e Humberto criaram as embalagens para as peças. Eles desenvolveram nesta época uma luminária para a empresa Swarovski: um lustre/instalação chamado *Prived Oca*, apresentado no salão de Milão em 2003. (DOMINGUES, 2004).



Figura 24. Jóias desenvolvidas pela H.Stern, inspiradas no trabalho dos Campana. À direita, embalagem criada pelos irmãos Campana: feita com blocos que se unem e acomodam a peça. Fonte: Arc Design, 2001.

Apresentaram, ainda, uma retrospectiva da sua carreira no *Design Museum*, em Londres, que já expôs trabalhos de designers famosos como Jasper

Morrison, Tom Dixon e Hella Jongerius. A exposição “*Zest for life*” (paixão pela vida) aconteceu de junho a setembro de 2004 e mostrou os projetos da dupla desde a série *Desconfortáveis* chegando aos trabalhos recentes para a empresa Edra. (DOMINGUES, 2004). A dupla fez algumas montagens no espaço do museu, atraindo a atenção dos visitantes. Eles decoraram a escada com os lustres *Prived Oca*, produzidos pela *Swarovski* e com os biombos feitos em varetas de alumínio, que compõem a série de produtos *Blow up*. O museu construiu uma estrutura parecida com um tanque, na qual colocou alguns móveis e objetos dos designers, decorado com palha, despertando a atenção de quem passava ao lado do museu.

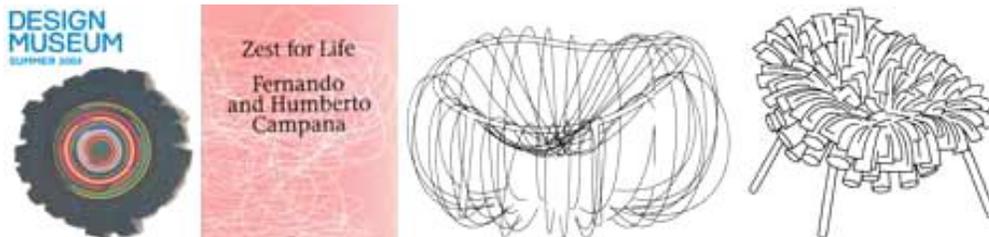


Figura 25. Catálogo da exposição “*Zest for life*” dos irmãos Campana em Londres.
Fonte: <http://www.parana-online.com.br/colunistas/97/19302/>

A imprensa britânica conferiu uma atenção aos elementos que pareciam exóticos na exposição dos trabalhos da dupla, como afirmou o jornal *Observer*: “O colorido dos móveis deles é um passeio pela palheta de cores do Brasil” (GARCEZ, 2004). Ou ainda como destacou o *Independent*: “Inspirados pelos modestos materiais essenciais à vida nas favelas, eles criaram objetos de luxo e destacaram a desigualdade entre ricos e pobres” (GARCEZ, 2004).

Neste período de 2003 e 2004, os irmãos participaram do desenvolvimento de produtos diferentes dos objetos e mobiliário criado pela dupla: a sandália Melissa, da Grendene. A empresa já desenvolvia uma parceria com estilistas famosos, como Jean-Paul Gaultier, Alexandre Herchcovitch e Thierry Mugler. A Grendene realizou uma parceria com os Campana para uma releitura da tradicional sandália de plástico. Era a primeira vez que designers de mobiliário

assinavam modelos das sandálias. Os designers criaram dois modelos, um com salto, e uma bolsa, que foram apresentados no evento São Paulo *Fashion Week*, no ano de 2004. A idéia para criar a sandália veio da observação do processo de fabricação na fábrica. Os irmãos viram o plástico, cortado em finas tiras, os recortes ou sobras dos produtos. Da união dos elementos artesanais de seu trabalho com o processo industrial surgiram os modelos. Humberto declarou na época que o objetivo era conseguir estabelecer a mesma linguagem do mobiliário, “com a mesma qualidade do formal que a do trançado manual”. (DOMINGUES, 2004, p. 34).

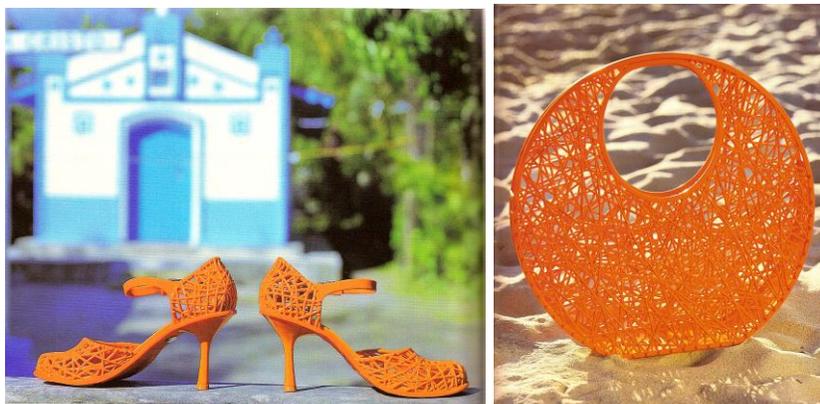


Figura 26. O modelo desenvolvido para a Grendene com a bolsa e as experiências com os modelos de sandálias já comercializados pela Grendene. Fonte: Arc Design, 2004.

Os designers lançaram um novo modelo da sandália Melissa em outubro de 2008. A linha Campana *Corallo*, inspirada na poltrona premiada (2005) de mesmo nome, fabricada pela Edra. O modelo desenvolvido é uma comemoração pelos quatro anos de parceria entre os irmãos Campana e a marca de sandálias. (MELISSA, 2008). Na ocasião do lançamento da linha, Fernando Campana comentou a inspiração que motivou a criação da cadeira *Corallo*:

A cadeira *Corallo* nasceu de uma escultura que o Humberto fez em 1989. Naquela época ele estava investigando maneiras de construir objetos a partir de linhas que flutuassem no ar. Com o amadurecimento do nosso trabalho e com a ajuda da Edra nós conseguimos desenvolver um produto que aplicasse este mesmo conceito. (MELISSA, 2008).

A linha é composta de sapatilhas e bolsas, feitas com fios plásticos, dos quais pelo menos 30% de PVC reciclado (MELISSA, 2008). O lançamento do novo modelo aconteceu por meio de intervenções urbanas nas ruas de São Paulo e do Rio de Janeiro. Foram usados bonecos infláveis e vídeos em vias de grande circulação, para divulgar os produtos. A promoção do modelo foi associada à idéia de sustentabilidade, e as intervenções mostraram vídeos com frases como “recicle suas idéias” e “seja sustentável” (figura 28).



Figura 27. A sapatilha Campana Corallo e as bolsas da linha. O conceito de linhas e fios, emaranhados, criando um aspecto escultural também está presente nos produtos Melissa. Fonte: <http://www.melissa.com.br/blog/>



Figura 28. As ações e intervenções urbanas da Melissa: no Rio de Janeiro, o cenário natural foi usado para reforçar idéias de sustentabilidade e reciclagem, associadas aos produtos, que empregam material reciclado em sua composição. Os vídeos promoveram mensagens como “Recicle suas idéias” e “Seja Sustentável”. Fonte: <http://www.melissa.com.br/corallo/>

Parte da arrecadação com as vendas da linha Campana Corallo será doada à ONG Visão Mundial, localizada no Recife. A ONG atua no Brasil desde 1975 desenvolvendo diversos projetos sociais nas áreas mais carentes do país e também do mundo. (MELISSA, 2008).

Os designers já participaram de vários projetos diferentes, envolvendo projetos de jóias, sandálias, acessórios, luminárias. Surgiram ainda oportunidades de realizarem instalações e processos de curadorias em alguns museus internacionais. Em julho de 2007 a dupla realizou uma instalação no *Victoria and Albert Museum*, na Inglaterra. A instalação foi montada na área do jardim John Madejski, com esculturas feitas com bambu e apresentou também a nova edição da cadeira *Victoria Regia*, porém com grandes dimensões, criada especialmente para a comemoração do aniversário de 150 anos do museu.(VICTORIA AND ALBERT MUSEUM, 2007).



Figura 29. Os designers com a escultura de bambu criada para a instalação e a *Vitória Régia* de grandes dimensões.

Fonte: <http://www.vam.ac.uk/images/image/39869-popup.html>

Os irmãos Fernando e Humberto participaram do projeto *Selects*, do museu americano *Cooper-Hewitt*, um processo de curadoria com peças do acervo do museu, no qual são convidados artistas e designers. A dupla selecionou 20 objetos dentre o acervo gigantesco do museu. *Manufacturing*

emotions foi o título deste processo de curadoria que despertou o interesse dos designers pelas peças inusitadas que as irmãs Cooper-Hewitt colecionaram. A maioria das peças que os irmãos escolheram possui uma relação com o ato de trançar e enrolar, uma característica da dupla. No desenvolvimento do processo, eles fizeram associações e utilizaram referências entre aquilo que encontravam e o próprio universo, para então selecionar os objetos. O interesse maior dos designers foi pelos livros de história natural e ilustrações sobre o imaginário dos navegantes e desbravadores sobre terras distantes, como a América do Sul, e sobre os perigos de navegar em mares desconhecidos.

Quando nos debruçamos pela primeira vez sobre o acervo do Cooper-Hewitt, deparamos com uma biblioteca repleta de livros de história natural, uma paixão das irmãs Sarah, Eleanor e Amélia Cooper-Hewitt, que fundaram o museu em 1897. E lá estavam vários livros de história natural e outros, retratando os monstros que os primeiros descobridores imaginavam existir na América do Sul. Imediatamente pensamos na mitologia rural brasileira e demos início a nosso processo de curadoria. (GRAÇA, 2007).

Outra proposta do museu, além do processo de curadoria, era o desenvolvimento de um móvel que seria incorporado ao acervo do museu. Desta proposta surgiu a cadeira Trans... Semelhante à cadeira *Transplastic*, desenvolvida em Londres para a exposição no *Victoria and Albert Museum*, realizada em 2007, a cadeira Trans... na explicação de Humberto Campana “explode, literalmente, com plástico e borracha. Ela vai soltando, como se fossem espinhos, tudo o que faz mal para o planeta, vai expelindo os recipientes nocivos”. (GRAÇA, 2007).



Figura 30. A cadeira Trans...Desenvolvida para o Cooper-Hewitt: à esquerda, o processo de trançar a fibra, com os objetos; cadeira pronta. Fonte: <http://www.ambient1.files.wordpress.com/2008/03/trans.jpg>

3.4. DESDOBRAMENTOS

Uma nova atividade que surgiu na carreira dos irmãos Campana foi o trabalho relacionado à dança. Os designers foram convidados a criar cenários e figurinos para o espetáculo *Metamorfoses*, inspirado na obra de Ovídio, e produzido pela Companhia de Ballet Marseille sob a direção de Frédéric Flamand. A Companhia é conhecida por utilizar recursos áudios-visuais, como vídeos e tecnologia de ponta para criar efeitos nos espetáculos. O trabalho desenvolveu-se em oito meses no ano de 2007, com o diálogo constante dos designers com o diretor e com os bailarinos.

Fernando e Humberto não pretendiam desenvolver peças de figurino e cenário de seu estúdio em São Paulo e enviá-los ao diretor, por isso os encontros rendiam informações e direções para a busca de referências. “Nossa criação surge do caos nosso de cada dia. Fazíamos tudo na hora, ele nos mostrava a cena e desenhávamos na frente dele, no ato, muitas vezes nos corpos dos próprios bailarinos”, relata Humberto. (GRAÇA, 2007).

Os designers buscaram inspiração nas lojas de materiais de construção de Marselha, percorreram lojas populares do centro de São Paulo, o mercado das pulgas e o comércio similar aos camelôs paulistas na cidade de Marselha. Dessa pesquisa única surgiram criações interessantes, como a *Medusa*, uma roupa que

também serve de cenário, envolvendo e soltando-se do corpo do bailarino, em uma adaptação aos seus movimentos. Esta postura dos Campana consistia em “uma abordagem totalmente nova, que espantava os bailarinos pela cumplicidade e o calor humano reinantes, clima bem diverso do que estavam acostumados.” (ESTRADA, 2008, p. 16).

Este trabalho se mostrou uma adaptação da linguagem de trabalho dos designers para um espetáculo de dança, uma área que os irmãos ainda não haviam explorado. Fernando e Humberto argumentaram que não desejavam enviar esboços e desenhos, mas criavam no próprio corpo dos bailarinos, pois experimentavam e realizavam experiências com os materiais do mesmo modo como fazem com os objetos e com o mobiliário. A dupla empregou materiais como velcro, fio-espaguete e sacos plásticos que se transformaram em vestidos; a idéia era proporcionar uma flexibilidade e uma versatilidade, de forma que o bailarino poderia ser visto como parte do próprio cenário por meio dos materiais e do aspecto de seu figurino. (GRAÇA, 2007). A experiência com o espetáculo de Flamand contribuiu para uma nova percepção dos designers, a criação sobre o corpo, não somente dos objetos e o entorno.



Figura 31. Cena do *ballet* de Frederic Flamand. Fonte: Arc Design, no. 58, 2008.

Nestes últimos anos os irmãos Campana têm se aventurado por outras áreas distintas e aparentemente distantes do mobiliário, mas com a mesma

linguagem que define a dupla. Com estas novas experiências, os irmãos confirmaram que os materiais possuem o valor da criação em seu trabalho e que são responsáveis pela originalidade que apresentam nas propostas. Fernando fala sobre a experiência com o espetáculo e sobre as possibilidades de criação:

Em Marselha, descobrimos que podemos criar para o corpo em movimento, mas foi uma evolução bem gradual. O mais bacana foi trabalhar diretamente no corpo dos bailarinos e, já que se trata das 'Metamorfoses', algumas vezes eles próprios confeccionaram os figurinos, que, também, podem mudar em cena, dependendo da vontade deles. Queremos proporcionar o máximo de flexibilidade. (GRAÇA, 2007).

O projeto mais recente dos irmãos Campana foi o último Salão do Móvel de Milão, realizado em abril de 2008, no qual apresentaram a poltrona Aguapé, última criação da dupla produzida pela Edra. O móvel foi inspirado em uma planta aquática similar à vitória-régia, que flutua sobre a água dos rios que banham a Amazônia. Confeccionada em couro cortado com laser em finas camadas, semelhantes a pétalas de flores. Fabricada em várias cores, o móvel apresenta uma referência ao elemento natural (a planta, folhas ou pétalas) por meio de um processo avançado de corte de peças de couro, que resultam nos formatos empregados no móvel.

Como a obra dos irmãos Campana não se caracteriza por um elemento específico, e não se define por um processo de fabricação (artesanal ou industrial), dialogando simultaneamente com aspectos da criação provenientes da arte e do design, o capítulo seguinte apresenta um procedimento de classificação da obra dos designers. Esta classificação propõe um olhar sobre a obra dos designers para se compreender a variedade do mobiliário criado por eles. É uma possibilidade que permite contemplar os móveis criados desde 1989 até 2008 e visualizar a diversidade e a multiplicidade de referências existentes na linguagem dos irmãos Campana.

4 CLASSIFICAÇÃO DO MOBILIÁRIO DOS IRMÃOS CAMPANA

Este capítulo apresenta uma investigação sobre o mobiliário criado pelos irmãos Campana entre os anos de 1989 e 2008¹¹. Esta investigação tem como objetivo a classificação do design dos Campana. Como foi observado, o mobiliário desenvolvido pelos designers em 19 anos de trabalho, possui características diferentes, seja pelo material, pela configuração formal ou por outros conceitos que se fazem presentes em alguns móveis.

A classificação teve início com a observação dos elementos semelhantes, aqueles que se repetem e podem ser agrupados. A dificuldade em classificar passa pela variedade de elementos, não restritos em épocas ou fases. Deste modo, a decisão foi mapear estes elementos, analisando como estão presentes no design dos irmãos Campana.

O procedimento de classificação adotado partiu da observação dos materiais, como uma categoria de análise. Como esta categoria não contempla outras questões, foram definidas outras categorias, com base em aspectos referentes ao mobiliário: referências da arte (Surrealismo, Dadaísmo) e outros conceitos, como a metáfora natural.

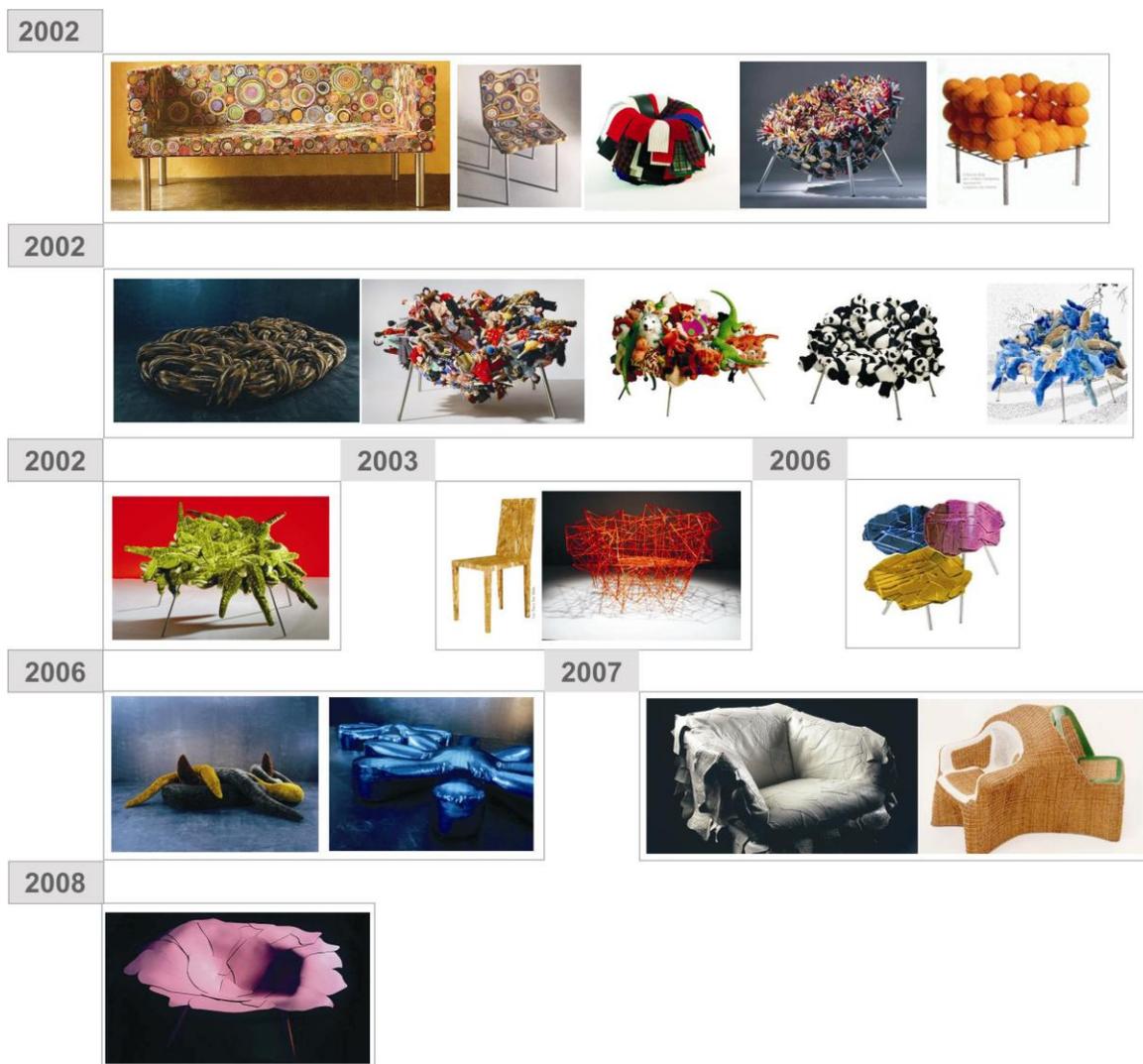
Esta classificação é uma etapa importante da pesquisa, que permite compreender a relação entre design e tecnologia, que se estende no âmbito dos usos, técnicas e tecnologias utilizadas, a partir da perspectiva dos materiais.

¹¹ O mobiliário criado nestes 19 anos é apresentado em uma linha do tempo, que tem a função de ilustrar a produção dos designers, para melhor compreensão da classificação proposta. Os móveis com imagens e informações mais detalhadas encontram-se no Apêndice B.



Quadro 1. O mobiliário dos irmãos Campana no período de 1989-1999.

Fonte: quadro desenvolvido pela autora.



Quadro 2. O mobiliário dos irmãos Campana no período de 2000-2008.

Fonte: quadro desenvolvido pela autora.

4.1. OS MATERIAIS

A classificação teve início a partir da perspectiva dos materiais utilizados: grupos do mesmo material, materiais sintéticos e naturais e o *mix*, caracterizado justamente pela variedade de materiais reunidos. Com base nestes grupos, foram

observadas relações entre materiais, épocas e configurações (estéticas, formais). Nesta primeira etapa de classificação, a variedade e as múltiplas referências dos móveis exigiram um procedimento de classificação que contemplasse cada categoria ou grupo diferente. Deste modo, as categorias foram definidas após investigação de quais móveis guardam semelhanças e diferenças.

4.1.1. O Metal

O metal aparece no design dos irmãos Campana de formas diferentes, ao longo da sua trajetória. No início, com a exposição Desconfortáveis (1989), o material está muito ligado à escultura, pois é o primeiro material com o qual trabalham. Após a primeira experiência, o metal aparece em alguns móveis, já com um novo aspecto, que sugere um maior conhecimento de como trabalhá-lo, possivelmente ligado aos processos de fabricação. Em outros momentos, o metal ressurge como escultura; nos últimos anos tem sido adotado como complemento dos móveis, usado na estrutura.

Os móveis da exposição Desconfortáveis estabelecem um marco para os designers: foi o primeiro material trabalhado e com o qual os designers materializaram suas aspirações. Este início é fortemente marcado pela escultura, já que Humberto Campana interessava-se há algum tempo por esta atividade. Não surpreende o caráter escultórico das peças apresentadas; os designers comentaram que buscavam uma expressão artística, apenas não sabiam exatamente qual seria esta expressão. Estavam realizando experiências, como a escultura, até que o design como profissão chegou até eles (ARC DESIGN, 2001, n.º. 20, p.57). Humberto Campana admitiu que a série Desconfortáveis possuía uma concepção mais voltada à arte, embora tenha sido exposta em uma galeria de design.

Estas primeiras peças, com forte caráter escultórico, mas ainda sim, móveis, marcaram o design dos irmãos Campana com as referências às

fronteiras entre artefatos que dialogam com a arte e com o design. A série exibia cadeiras, sofás e um armário confeccionados em chapas de ferro e cobre, sem acabamento aparente ou revestimento, evidenciando frieza e rigidez, características sugeridas pelas formas rudimentares e pelo aspecto formal destes móveis.

As peças da exposição não apresentavam acabamentos na superfície, como pintura ou verniz; isto sugeria um aspecto de algo inacabado e rudimentar, como se as peças tivessem sido feitas às pressas. Esta aparência era realçada pelas formas: cantos vivos, pontas e vértices agudos, que insinuavam o desconforto do uso (assento) visualmente.

As peças demonstravam o descaso com alguns conceitos do design, como o conforto, a funcionalidade e nem mesmo pareciam oferecer o uso. Esses aspectos estavam em segundo plano, não somente porque “não tinham preocupação comercial” (ESTRADA, 2003), mas porque os móveis da série Desconfortáveis eram esculturas que ironizavam a função do móvel, o sentar. Ao tentar realizar uma abordagem a partir do design, esses móveis causam estranheza e desconfiança; a ambigüidade destes artefatos instigou a discussão sobre questões da arte e do design. A negação ou descaso dos preceitos do design era evidente pela recusa em observar alguns detalhes formais e construtivos tão característicos no design de móveis: evitar cantos vivos ou ângulos agudos, superfícies inacabadas ou que possam apresentar ferrugem.

Algumas cadeiras, como a *Newman* e a *Hate* evocavam sentimentos e sensações materializadas pelo ferro e cobre. Uma hostilidade aparente, tanto visual como tátil. As sensações despertadas pelos móveis eram realçadas pelo material. O ato de sentar naquelas cadeiras era um desafio, quase uma forma de tortura. Não eram somente desconfortáveis como pareciam; eram duras, frias e rígidas de maneira quase agressiva. Remetiam a um mundo distante, esquisito, levando a imaginar que seres sentariam ou se sentiriam bem com aqueles móveis. A agressividade era reforçada pelas pontas deixadas nas cadeiras; a ironia personificava nomes e sentimentos no metal. Os aspectos subjetivos e a personificação de sentimentos estão relacionados com os elementos da arte

surrealista, assim como as sensações que as peças despertavam por meio da utilização de associações inesperadas e fantásticas.

A série Desconfortáveis forneceu idéias para novos usos do metal e motivou novos processos de fabricação. Na década de 1990, os designers começaram a trabalhar com o alumínio, confeccionado com um resultado bem diferente daquele inicial. A investigação das possibilidades do uso do metal resultaram em móveis que parecem feitos de papel, devido ao corte e dobra precisos. Três móveis exploram a configuração da leveza: a mesa Fitas, o banco Gangorra e a estante Labirinto (figura 32). Os três móveis expressam uma habilidade maior com o metal, assim como o conhecimento das técnicas de fabricação, representada pelos detalhes e pelo acabamento. A Mesa Fitas é feita com alumínio naval, utilizada também na estante Labirinto. O banco Gangorra apresenta pintura eletrostática.



Figura 32. A mesa Fitas (1993) apresenta a idéia de tiras; banco Gangorra (1997): suas formas lembram dobraduras de papel; a estante premiada Labirinto (1997): configuração faz referência à escultura. Fonte: CAMPANAS, 2003; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>

O alumínio também foi empregado em uma linha de produtos, chamada *Blow up*, composta por cestas, vasos, suportes para velas, mesas e fruteiras. A linha é produzida pela empresa italiana *Alessi*, tradicional na área de objetos e acessórios para decoração de casa. Os produtos *Blow up* são confeccionados com varetas de alumínio, em uma linguagem formal próxima à escultura. No discurso dos designers existem duas versões para a utilização do material com esta este resultado formal. A primeira é que o desenho surgiu de “um biombo

esculpido com antenas de alumínio de TV amarradas com alumínio nas junções” (MONACHESI, 2007). A outra é que os designers pesquisavam o trançado e encontraram uma forma de transpor a confecção do bambu para as varetas de alumínio.

A série *Blow up* é fabricada totalmente pelo processo industrial, mas existe na linguagem construtiva e na motivação dos produtos o olhar de uma manufatura, da gestualidade que se desenvolve no design dos irmãos Campana. (MONACHESI, 2007).

Muito semelhante à linguagem formal e construtiva desta série é a do armário Casulo (1989), embora o processo de fabricação deste seja artesanal, pois, no início, eram os designers que produziam as peças ou contaram com a contribuição de serralheiros. O Casulo possui a característica de unir matéria-prima natural e industrial e apresenta elementos de escultura, também presentes nos produtos *Blow up*, mostrando uma interessante exploração do espaço vazio, das frestas onde a luz atravessa as peças.

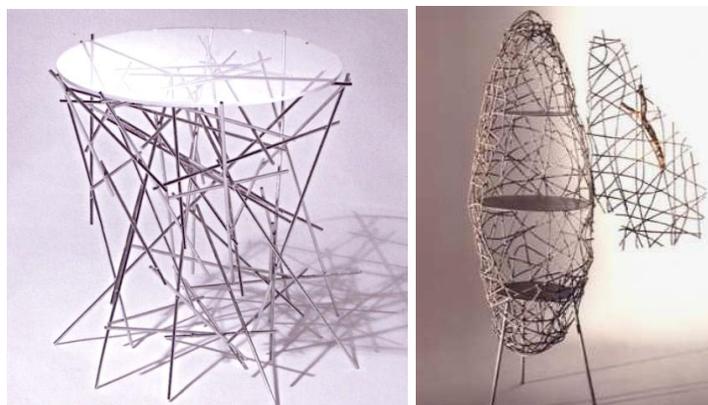


Figura 33. Mesa da série *Blow up* (1993) e o armário Casulo (1989): o metal com a mesma configuração: hastes, linhas, varetas. Fonte: CAMPANAS, 2003; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>

Outra aplicação do metal é como o elemento principal da estrutura do móvel e determinante de suas formas; que remete à escultura, tal é o aspecto

final da estrutura. A cadeira Discos (1992), confeccionada em ferro, possui alguns “discos” de madeira que oferecem um suporte para o assento e encosto. A referência à escultura está presente no intrincado jogo de fios que se mesclam uns aos outros. A cadeira *Corallo* (2003) é uma escultura em três dimensões, feita somente com aço inoxidável. Fabricada pela empresa Edra, segundo os designers, sua composição é resultado de um “rabisco em 3D”, inspirado nos corais marinhos. (CAMPANAS.COM. BR). As duas cadeiras possuem elementos que as aproximam: o emaranhado de fios trançados e esculpidos, como num rabisco, o metal como a matéria-prima que define a forma e o aspecto estético da peça, a exploração da luminosidade nos espaços que se abrem entre os fios esculpidos.

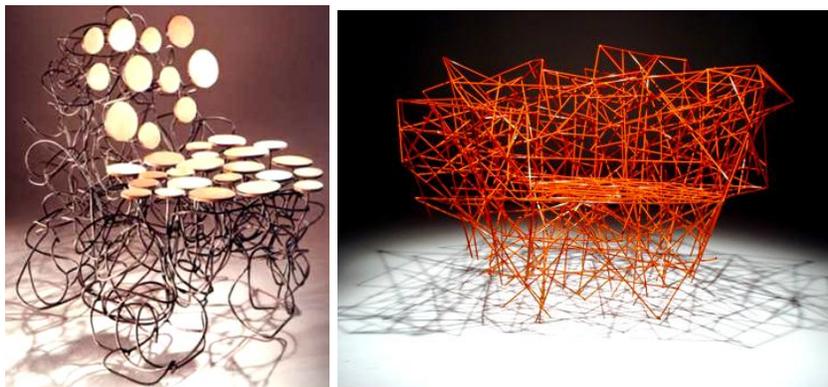


Figura 34. Cadeira Discos (1992): o ferro como escultura e madeira nos detalhes. *Corallo* (2003): escultura de aço inoxidável semelhante a um “rabisco” em três dimensões. Fonte: CAMPANAS, 2003; <http://www.designmuseum.org/>

4.1.2. A Madeira Coadjuvante

A madeira aparece no trabalho dos Campana com menor frequência em relação aos outros materiais industriais e outros considerados inusitados, como borrachas, velcros, plásticos, resíduos, etc. Os designers comentaram que tentaram trabalhar com o material mas acabaram desistindo e hoje “sentem pena

de cortar uma árvore, mesmo sendo de reflorestamento.” (ARC DESIGN, 2001, no. 20, p. 57). Os motivos, exatamente, para esta recusa, podem estar no fato de que muitos designers trabalham com a madeira e existem ótimos exemplos de designers com trabalhos inovadores, como citado no capítulo 1.

A madeira aparece como coadjuvante, pois é empregada junto a um outro material com o objetivo de oferecer uma base, de funcionar como o elemento de apoio ou secundário na construção do móvel. Um exemplo é a cadeira Martelo (1989), feita com martelos de borracha que funcionam como encosto da cadeira e madeira no assento.

Uma exceção ao aspecto de coadjuvante é encontrado na cadeira Favela (1991), feita a partir de sarrafos provenientes de caixas de frutas e verduras que os designers recolheram no Ceasa de São Paulo. Esta cadeira teve dois protótipos fabricados e, segundo contam os designers, não venderam outros protótipos, até que a Edra passou a produzir o móvel, em 2003. O fato curioso é que esta cadeira, inspirada nas formas e na arquitetura das favelas, possui um processo de fabricação semelhante ao processo de construção dos barracos: os sarrafos são pregados uns aos outros na estrutura, criando um aspecto visual semelhante a uma colagem, uma sobreposição de formas.



Figura 35. Cadeira Martelo (1989), cadeira Favela (1991) e Célia (2003): a madeira em diferentes aplicações. Fonte: <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>

Já a cadeira Célia¹² (2003) usa somente a madeira, porém o formato é diferenciado, pois emprega painel de OSB (compensado e madeira em pedaços) e revestimentos usados no mobiliário que são inseridos neste painel, reutilizados. Os designers usam o painel da fabricante Masisa, mas a cadeira é produzida no Brasil pela empresa Habitart. A cadeira Célia foi uma das primeiras peças dos designers projetada para a fabricação industrial em série.

É interessante observar como a madeira foi aplicada de formas bem diferentes nos móveis citados. Na Favela, a madeira é o elemento que dá forma e confere as características principais à cadeira, aplicada em sobreposições. A madeira pensada de um modo tradicional não existe nesta cadeira, nem na cadeira Célia. Os irmãos modificam a madeira, evitando usá-la como ela é aplicada no mobiliário de maneira geral. Mesmo quando usam matéria-prima industrial como o painel OSB, fazem interferências em sua estrutura, transformando e individualizando aquilo que é feito industrialmente em larga escala. Novamente, eles se distanciam do uso tradicional do material.

4.1.3. Papel e papelão

O papelão foi utilizado em poucos exemplares, porém sua utilização é acompanhada da preocupação com a forma e solidez do móvel. Isto pode ser observado no sofá Papel (1993) e na cadeira Papel (1995): peças que apresentam uma solução formal e estrutural fundamentada em linhas retas e no aspecto de resistência que estas formas expressam. Uma vez que o papelão não é facilmente associado ao mobiliário, a preocupação dos designers está em desmistificar a idéia de fragilidade, enfatizando as formas e a estrutura do assento.

¹² Uma curiosidade: o nome dado à cadeira é uma homenagem à mãe dos designers, que certa vez reclamou que nenhum móvel recebera seu nome. Disponível em: <<http://www.campanas.com.br>> Acesso em: 10 ago. 2007.

Esta característica de resistência do material é explorada em dois móveis, criados posteriormente: as poltronas *Wing* e *Wing II*, ambas do ano 2000. O papelão, neste caso, tem a função de suporte e recebe a intervenção do policarbonato. Após os primeiros estudos nos anos 1990, os irmãos Campana realizam modificações na aplicação do papelão, criando uma solidez visual. A resistência é aumentada através de várias camadas de pintura, tornando o móvel mais rígido para suportar peso.

O sofá *Papel* foi reinterpretado no sofá *Sushi* (2002), feito de retalhos de tecidos e pedaços de EVA. Era uma versão mais confortável do modelo de papelão, segundo afirmaram os designers.



Figura 36. Cadeira Papel (1993), sofá Papel (1993) e poltrona Wing (2000). Fonte: <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>

4.1.4. Os Materiais Plásticos

Um outro grupo de classificação pode ser sugerido pela observação de algumas peças, que possuem uma configuração formal comum. É o caso da poltrona *Anêmona* e do mobiliário da linha *Zig Zag*. Fios ou mangueiras de PVC formam um jogo de fios e amarrações que vão delinear um móvel sobre uma estrutura de base metálica, geralmente o aço inoxidável. As mangueiras são trançadas manualmente em um tipo de amarração e fixadas na estrutura de aço. Esses móveis remetem às cadeiras de praia ou de jardim que utilizam o PVC na composição, mas no mobiliário dos Campana as mangueiras são adaptadas às

formas estruturais, criando um desenho original, enquanto nas cadeiras de praia e de jardim as mangueiras são dispostas em linhas verticais ou horizontais.

Os designers também usam materiais plásticos e produção de alta tecnologia, como é o caso do policarbonato, que aparece no final dos anos 1990 e 2000, junto com outros materiais, como o aço inox e o papelão (figura 38).



Figura 37. Anêmona e bancos Zig Zag. Fonte: <http://www.vejaonline.com.br>; <http://www.edra.com>



Figura 38. Poltrona Cone (1997): policarbonato e aço inox;; cadeira Wing (2000): policarbonato e papelão corrugado. Fonte: <http://www.firmacasa.com.br>; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>.

4.1.5. Mixed Series

Os móveis criados sob a expressão *mixed series* apresentam a mistura de materiais, com propriedades aparentemente diferentes, opostas. A experiência dos designers teve início com a idéia de pesquisar o “choque” do metal com outros materiais, como explicou Fernando Campana em entrevista a Winnie

Bastian em 2001: “começamos com os metais. Logo depois, pesquisamos o choque do metal com outros materiais, como galhos de madeira, borracha e pedra”.(ARC DESIGN, 2001, n°. 20 p. 57). Desta idéia surgiu a *mixed series*, que explora a relação entre materiais naturais e sintéticos.

Desta classificação faz parte a cadeira Janete, que une o PVC com a madeira; a poltrona *Shark*, que mistura policarbonato e fibra natural; e a recente série *Transplastic*, na qual o vime recobre e envolve o plástico, numa sugestão da discussão sobre problemas ambientais, resíduos e natureza.

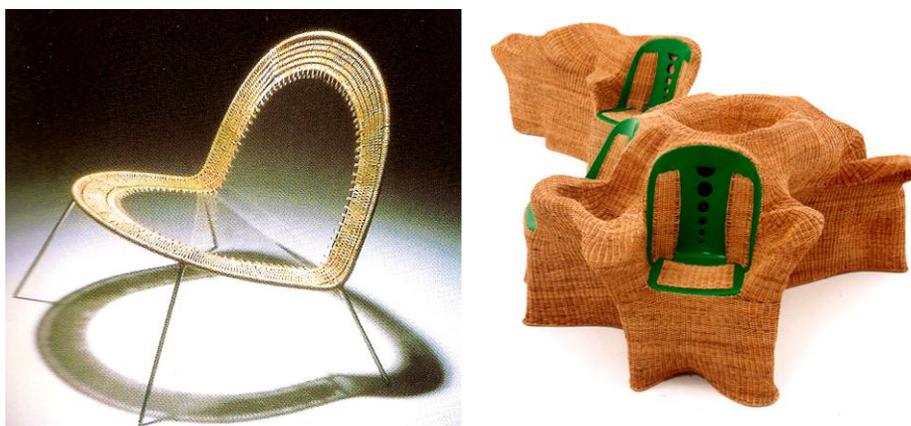


Figura 39. Poltrona Shark(2000) e a linha Transplastic (2007). Fonte: <http://www.firmacasa.com.br/AT200208/images/produtospq/164-1.jpg>;
<http://blogs.miaminewtimes.com/riptide/transplastic2.jpg>

O choque entre natural e artificial é interessante para a reflexão sobre o material que se transforma pelo modo como é confeccionado. A cadeira de plástico, tão popular, pode ser observada em bares, lanchonetes e nas praias; corresponde ao objeto moldado e fabricado industrialmente, sem a interferência da mão humana. Já a fibra natural é trançada manualmente e depende dos conhecimentos de um artesão que domine as técnicas do processo de fabricação.

Neste conceito, faz-se um entrecruzamento de métodos de fabricação e uma oposição entre eles, expressa nos materiais escolhidos. Há uma visibilidade sobre acabamentos e possibilidades oferecidas nas matérias-primas opostas: o

aspecto da cor, que no caso do plástico é brilhante, enquanto na fibra é mais opaca; a sensação táctil também difere: o liso artificial e o rugoso natural. Esta estratégia de misturar o que não se espera associar estimula a percepção, convida a imaginação para aspectos como sensação tátil, temperatura, conforto, peso, etc., interferindo com as expectativas que essas associações sugerem.

Em meio às oposições que os materiais sugerem, estão as implicações simbólicas que elas remetem. O material natural junto ao artificial (ou industrial sintético) sugerem a união de processos de fabricação: o artesanal, o trançado, empregado junto à produção industrial. Este aparente “choque” entre os materiais pode sugerir uma reflexão sobre a tecnologia, a partir da fusão de processos, geralmente vistos como opostos, visões postas em choque.

4.1.6. Conceito *Sushi*

A mistura de materiais é a característica mais freqüente no trabalho dos designers. O conceito *Sushi* deu origem a vários produtos, de fruteiras a móveis. Este conceito baseia-se na mistura de materiais, que resulta numa configuração singular, caracterizada pelo acúmulo. É o que eles chamam de “estética over” (MONACHESI, 2007): a estética da quantidade e do acúmulo provenientes da combinação de materiais industriais, como tecidos, velcros, carpetes, emborrachados, EVA. Empregaram materiais simples, geralmente sobras ou retalhos, que ganham um aspecto novo quando combinados uns aos outros. A cadeira *Sushi* (figura 40) é um exemplo da miscelânea: feita com ferro na estrutura e carpetes e tecidos no assento e encosto, que fazem alusão ao prato japonês, por meio das formas aplicadas em rolinhos.

O conceito *Sushi* consiste em uma apropriação de material industrial, reutilizando o que sobra e deslocando a aplicação desses materiais: ao forrar uma cadeira com carpete ou tapete ao invés de espuma; ao aplicar vários tecidos

diferentes em forma de retalhos em uma poltrona, no lugar de molas, espumas e revestimentos mais comuns no mobiliário de assento.



Figura 40. A cadeira Sushi (2002), poltrona Sushi IV (2002) e o sofá Sushi (2002): o mesmo conceito com aspectos diferentes. Fonte: <http://www.vejaonline.com.br>; <http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>

Na obra dos designers surgem múltiplas possibilidades de classificação de seu trabalho. A escolha dos materiais é o ponto principal; define a construção do móvel, direciona aspectos formais, estéticos e estruturais. Interfere no processo de fabricação do móvel, que implica em questões sobre a tecnologia envolvida nas escolhas que os designers fazem. Ao olhar atentamente para algumas peças, observa-se a pluralidade de referências, que extrapolam o olhar sob os materiais, que é um dentre os muitos possíveis. Assim, alguns móveis são classificados sob outra perspectiva, não contemplada pelos materiais.

4.2. O SURREALISMO

O Surrealismo teve origem como vanguarda com o manifesto criado pelo poeta André Breton, em 1924, que definia a arte surrealista como “puro automatismo psíquico, com o qual se deseja expressar... o processo real do pensamento” (FIELL, 2006, p. 176). A arte surrealista era anti-racional, contrária à postura na época, quando muitas vanguardas elegeram a lógica matemática e a

racionalidade como valores artísticos. Por esta razão, os artistas consideravam importantes as experiências com o mundo onírico e do inconsciente, baseadas na interpretação livre da obra de Sigmund Freud e da psicanálise. O irracional e o inconsciente eram as possibilidades que deveriam ser exploradas na concepção artística, pois o inconsciente era concebido como “a dimensão da existência estética” (ARGAN, 2002, p. 361).

Para o Surrealismo, a arte consistia em um processo de transcrição de mensagens e imagens do inconsciente; a arte surrealista não era representação, e sim a própria comunicação, localizada em uma supra-realidade. O impulso criativo vinha da liberdade de instintos, do contato com o universo onírico. Desse processo, surgiam associações improváveis e incomuns, que geralmente empregavam símbolos para reunir fatos isolados entre si.

A célebre frase de Lautrémont é tomada como inspiração forte: 'belo como o encontro casual entre uma máquina de costura e um guarda-chuva numa mesa de dissecação'. A sugestão do escritor se faz notar na justaposição de objetos desconexos e nas associações à primeira vista impossíveis que particularizam as colagens e objetos surrealistas. Que dizer de um ferro de passar cheio de pregos, de uma xícara de chá coberta de peles ou de uma bola suspensa por corda de violino? Dalí radicaliza a idéia de libertação dos instintos e impulsos contra qualquer controle racional pela defesa do método da 'paranóia crítica', forma de tornar o delírio um mecanismo produtivo, criador. (Enciclopédia Itaúcultural, 2005).

Os artistas transformavam objetos utilitários em símbolos e símbolos em objetos utilitários por meios de associações baseadas em uma poética da ambigüidade, característica desta vanguarda. Os chamados objetos de “funcionamento simbólico” eram resultantes de experiências simbólicas com objetos comuns ou utilitários. Salvador Dalí criou montagens nos anos 1920, buscando a combinação de elementos de objetividade e subjetividade, do consciente e subconsciente, criando ambigüidade nessas combinações. A anti-racionalidade opunha-se aos preceitos racionais e industriais e ao funcionalismo que definia conceitos na arquitetura e no design. Os surrealistas uniam fatos diferentes, situações diversas, com o intuito de causar um choque ou espanto no

observador. A emoção causada no espectador seria o elo que ligaria os opostos nestas associações.

As peças da exposição Desconfortáveis estimulavam os sentidos por meio de formas, materiais, sugestão de texturas, sensações tácteis e pelas inter-relações, como na escolha dos nomes. Conferir nomes próprios às cadeiras é algo inusitado e irônico: são objetos inanimados, peças destinadas à contemplação e exposição. Ao oferecer um nome para esses objetos (Newman, Jean Genett, Hate, etc), que não poderiam ser chamados de escultura nem de cadeiras, os irmãos Campana instigavam não apenas o olhar, mas a reflexão e a imaginação. Eles discutiam a relação entre os objetos úteis e os objetos artísticos, assim como o papel da subjetividade na criação de artefatos que integram o cotidiano das atividades humanas. As cadeiras de ferro e cobre, aparentemente frias e agressivas, transformavam-se em personagens nesta associação entre objeto e nomes de pessoas, assim como as associações feitas pelos artistas surrealistas.

É uma forma de conferir uma personalidade ao artefato cotidiano, dotando-o de propriedades humanas, que ao mesmo tempo em que ironizam esta associação, brincando com as imagens do inconsciente; insinuam uma reflexão sobre a solidão, sobre a relação que os indivíduos estabelecem com os artefatos do seu entorno.

A cadeira Jean Genett (figura 41), com finas hastes verticais paralelas umas às outras, apresenta um aspecto de frieza e de vazio, pelo contraste do jogo de luz e sombra e dos volumes. A luz atravessa suas hastes, criando sombras que lembram grades de prisões. Jean Genett (1910-1986), o personagem que empresta o nome à cadeira, foi poeta, escritor e dramaturgo francês. Filho de uma prostituta, foi entregue a uma família adotiva, da qual fugiu e viveu vários anos em reformatórios e prisões. Criou uma mitologia pessoal marcada por controvérsias, escândalos e roubos. Seus primeiros romances, *Nossa Senhora das Flores* e *O milagre da Rosa*, chamaram a atenção de Jean Cocteau, mas foi através da influência de Jean Paul Sartre que ficou famoso.

Publicou suas memórias no livro *Diário de um ladrão*, no qual ele narra aventuras, viagens pela Europa, paixões, sofrimentos e prisões.



Figura 41. A cadeira Jean Genett: finas hastes verticais e a sombra ao fundo reforçam a associação entre o móvel e o personagem que o inspirou. Ao lado, o sofá Flintstone, com formas geométricas e irregulares que fazem referência à “idade da pedra”. Fonte: CAMPANAS, 2003.

O sofá *Flintstone*, da mesma exposição, apresenta a associação com a idéia do primitivo, representado pelos desenhos do estúdio Hanna-Barbera, os *Flintstones*¹³. O nome do desenho escolhido para o móvel estabelece uma associação entre o sofá e os elementos do imaginário popular, construídos através do desenho, que remete a uma época pré-histórica.

¹³ Os primeiros episódios foram ao ar em 1960, pela rede americana de televisão ABC. Os desenhos tratam do cotidiano de uma família que vive na era pré-histórica, mas com o conforto do mundo “moderno” da época de criação do desenho. O personagem principal, o atrapalhado Fred Flintstone e o seu companheiro Barney Rubble, freqüentavam *drive-ins*, boliches e lanchonetes – lazeres referentes à década de 1960 - após um dia de trabalho duro em uma pedreira. Um dos aspectos mais interessantes do desenho era a proposta da sociedade pré-histórica, vista através do olhar da sociedade dos anos 1960. Nesta proposta, os dinossauros eram animais de estimação, como o Dino, que pulava, derrubava e lambia seu dono Fred, quando ele chegava em casa. As relações que aconteciam na família americana dos anos 1960 também eram exploradas pelo desenho, como a Wilma, a Senhora *Flintstone*, uma típica dona-de-casa americana, ocupada com as tarefas domésticas e sempre pronta a atender o marido aos berros. Um dos aspectos marcantes do desenho eram, justamente, os berros do personagem principal, que o ligavam aos “homens das cavernas”. Disponível em: <http://www.hannabarbera.com.br/flintst/flintsto.htm>; <http://bedrock.deadsquid.com/>.

A relação com os Flintstones ironiza o desconforto transmitido visualmente pelo sofá, por meio de formas e materiais. Esta relação insinua o caráter rudimentar e primitivo dos artefatos, no sentido de que os metais sem acabamento sugerem aparência de inacabado; ou ainda, instigam a reflexão sobre a escolha consciente em estabelecer associações por meio desse caráter.

Em outras palavras, ao optar pelo aspecto “natural” das chapas de ferro e cobre, os irmãos Campana reforçam idéias, pensamentos que pretendem transmitir nestes artefatos. Assim, a frieza, rigidez e o desconforto são comunicados pela configuração formal e estética dos artefatos apresentados. Estes podem ainda, insinuar a reflexão sobre móvel como escultura; do mobiliário como objeto artístico que se insere no cotidiano dos objetos utilitários, como os móveis são percebidos por alguns indivíduos. Nesta perspectiva, a série Desconfortáveis comunica em seus artefatos mais idéias do que suas formas evocam. Esta evocação está sujeita a uma interpretação individual em relação ao artefato, mas a intenção de evocar sensações por meio de referências está presente na série de 1989.

Em outras peças da exposição, como as cadeiras Peixe e Samambaia, o metal funciona como recurso para dar forma e materializar os elementos que evocam. Finas hastes, no encosto e nos pés da cadeira Peixe, fazem alusão aos espinhos do peixe (espinha dorsal representada de maneira estilizada); a associação com o animal é confirmada pelo nome (peixe), que legitima os vários elementos de associação.

A cadeira Samambaia apresenta chapas finas, cortadas e modeladas como “folhas” metálicas planas e lisas, estabelecem uma relação mimética com as folhas da planta. As folhas metálicas, cortadas com precisão e lisas como se fossem outro material maleável. Insinuem uma segunda associação, reforçada pelo brilho do metal, com lâminas ou pontas. Esta associação remete aos utensílios usados na pesca, como arpões e lanças afiadas, com o formato das “folhas” da cadeira. A configuração formal do artefato sugere a idéia de intervenção na natureza: materiais que substituem outros; a intervenção humana que modifica o ambiente natural e a natureza como personagem que interage

com essa mudança a qual está sujeita. Folhas que podem ser entendidas como semelhantes às lâminas, que insinuam uma “reação” da natureza à ação humana, é uma leitura possível destes artefatos.



Figura 42. A cadeira Peixe com aparência de espinhos pelas hastes metálicas. A cadeira Samambaia, uma referência direta ao formato da folha da planta que lhe deu o nome. Fonte: CAMPANAS, 2003.

Novamente, estes móveis brincam com os significados entre formas, materiais, artefatos, natureza e cotidiano. Ao relacionar referências, remetem às intenções surrealistas e às provocações e associações inesperadas, oníricas.

A representação de formas de animais e de plantas remete ao surrealismo, com o uso de recursos que aludem a um universo onírico e lúdico, que estimula as associações na interação com os indivíduos. As metáforas e jogos que instigam e reorganizam os significados existentes entre formas, cores e materiais apresentam-se como elementos da arte surrealista. Estas cadeiras-escultura estimulam a reflexão sobre quem poderia sentar-se nelas, despertando a imaginação do espectador, já que não apresentam relação com o conforto.

4.3. O *READY MADE*

Outro conceito presente na obra dos designers é a refuncionalização de produtos, deslocados de sua origem e transformados em novos produtos, através da linguagem de trabalho que os Campana adotaram. Os irmãos empregam um material utilizado em outro contexto de uso e deslocam os seus significados, empregando-o em novos usos. Esta prática faz referência aos princípios da arte dadaísta de Marcel Duchamp.

O Dadaísmo nasceu oficialmente em Zurique, em 1916, com a fundação do *Cabaret Voltaire* pelos escritores alemães H. Ball e R. Ruelsenbeck e pelo pintor Hans Arp. O *Cabaret Voltaire* era um clube literário e artístico “destituído de programa, mas decidido a ironizar e desmistificar todos os valores constituídos da cultura passada, presente e futura”. (ARGAN, 2002, p. 355). O *Cabaret* promovia encontros e apresentações de teatro, música, poesia e dança. O termo Dadá foi escolhido ao acaso, folheando as páginas de um dicionário; “sinaliza uma escolha aleatória (princípio central da criação para os dadaístas), contrariando qualquer sentido de eleição racional. ‘O termo nada significa’, afirmaria o poeta romeno Tristan Tzara (1896-1963), integrante do núcleo primeiro.” (ENCICLOPÉDIA ITAÚCULTURAL, 2005).

A arte dadaísta representava a contestação de todos os valores, inclusive da própria arte. O Dadaísmo tinha como proposta “uma ação perturbadora (...) voltando contra a sociedade seus próprios procedimentos ou utilizando de maneira absurda as coisas a que ela atribuía valor.” (ARGAN, 2002, p. 356). Duchamp destacou a idéia do artista como um sujeito, apto a conferir o status de obra de arte, de acordo com uma interpretação individual. Com isto, ele deslocou o foco da obra para o artista, colocando na pauta de discussão da arte o tema da autoria.

Duchamp criou várias obras de *ready made*, que consistia na escolha um objeto comum ou sem valor, utilizado em um novo contexto e conferindo-lhe o status de obra de arte. Seu primeiro *ready made*, intitulado A Fonte (1917) foi um

urinol apresentado invertido e com a inscrição Mutt, usada como pseudônimo. Duchamp fazia uma crítica radical ao sistema da arte. Desta forma, criticava os critérios usados na classificação e valorização da arte, assim como os espaços destinados às exposições de obras, como os museus. Os artistas dadaístas usavam materiais e técnicas industriais, empregados de um modo não habitual e renunciavam às técnicas artísticas de representação tradicionais. Cardoso (2008, p.197) destaca o papel dos artistas dadaístas na democratização da produção artística:

o questionamento radical do fazer artístico empreendido por artistas como Marcel Duchamp ou Man Ray, cujos trabalhos subverteram noções antigas sobre o que constituiria uma obra de arte, introduzindo o acaso, o achado e a apropriação como ações criadoras. O resultado dessa feliz coincidência foi uma abertura para formas de expressão múltiplas e uma nova valorização de linguagens e mídias antes menosprezadas, como desenho, gravura e fotografia, assim como a produção de artefatos utilitários e industriais, suas decorrências e reaproveitamento.

Esta “democratização” está presente no olhar de Fernando e Humberto Campana sobre o objeto industrial. A apropriação que eles fazem parte das ações dadaístas, contribuindo para a revalorização de produtos comerciais e industriais, desprezados como materiais “menores” no design de produtos.

Os irmãos Campana desenvolvem móveis utilizando materiais inusitados, como os sarrafos de madeira provenientes de caixas de frutas e verduras, mangueiras de PVC, bichos de pelúcias, plástico bolha usado para embalagem, fôrmas de pizza, bonecas de pano, etc. e que muitas vezes não são considerados nobres ou tradicionais, porque não são os materiais comumente utilizados no mobiliário. Usam uma linguagem com humor e ironia em muitos dos seus projetos, chegando, às vezes, muito próximo do *nonsense* dadaísta e surrealista.



Figura 43. Mesa Inflável (1996), comercializada pelo MOMA de Nova York; a cadeira Bolhas (1995) e a mesa Tadoo (1999), processo de *ready made* com resultado inusitado. Fonte: <http://www.moma.com>; CAMPANAS, 2003.

A mesa Inflável (1996), feita com duas fôrmas de pizza de alumínio e transformadas em tampo de mesa e fechamento da mesma na parte inferior é um exemplo da refuncionalização da prática do *ready made*. As fôrmas de pizza são deslocadas e convertem-se em móvel. Os novos usos e significados são re-elaborados a cada olhar do espectador ou usuário. Os significados mexem com as expectativas em relação ao que se espera de um móvel. Em alguns casos, as propostas inovadoras dificultam a compreensão do uso, como aconteceu com a cadeira Bolhas (1995). Feita com plástico bolha para embalagens, por pouco não foi desmontada pelos trabalhadores da exposição, que tentaram desembalar a cadeira. A descontextualização, neste caso, resulta em um produto indefinido, que se confunde com a embalagem.

Outro exemplo de relação de *ready made* é a mesa Tadoo (1999), feita de ralos de PVC. Os ralos, colocados lado a lado, formam um desenho semelhante a um mosaico, uma textura de renda quase oriental. A mesa apresenta um contraste provocado pela incidência da luz nos ralos dispostos, resultando em uma leveza e transparência que o material possibilita. O ralo, objeto destinado a escoar água para o esgoto (em seu contexto original) converte-se em tampo de mesa. O novo contexto, no qual é inserido, prevê alguns usos, como apoio às refeições, exposição de objetos decorativos e o aspecto estético do móvel. No processo de deslocamento de função e re-contextualização, surgem algumas questões inesperadas: a associação do ralo com o esgoto, e sua aplicação posterior no tampo, é quase uma subversão.

A cadeira Vermelha (1993) é outro exemplo curioso de *ready made*: confeccionada com 450 metros de corda de algodão tingido que, trançados e enrolados na estrutura metálica, dão origem à forma da cadeira.

Móveis que empregam o *ready made*, mas trazem resultados ainda mais surpreendentes são encontrados na cadeira Multidão (2001), na poltrona Banquete (2002) e suas variações, assim como na cadeira Bolas (2002). São móveis que utilizam produtos prontos para o uso: bichos de pelúcia, bolas plásticas e bonecas de pano, ligados ao humor ou ao universo infantil. Estes produtos, originalmente destinados ao entretenimento e à brincadeira, ganham uma função distante de seu contexto original. Entretanto, pelo critério de aplicação e a associação com o móvel, despertam sensações que vão do riso à surpresa e espanto. Animais de pelúcia podem representar a ligação com a infância, com a diversão das máquinas que “pescam” os brinquedos.

Na poltrona Multidão (2002), feita com bonecas de pano confeccionadas por artesãs de uma comunidade carente da Paraíba, revela-se o jogo, a brincadeira dadaísta, o trânsito e a inversão de significados, evidenciando novos valores agregados. O artesanato é revalorizado, em novas dimensões culturais. A poltrona pode ser incluída nas práticas de *ready made*, pois usa um produto (boneca) que possui valor diferente daqueles comumente aplicados no mobiliário. Entretanto, não se trata de um objeto banal, pois tem valor de brinquedo; do ponto de vista econômico e cultural, pois se insere nas brincadeiras das crianças; sobretudo daquelas em que a família não dispõe de poder aquisitivo para comprar bonecas mais caras. Possui um valor econômico, pois é fonte de renda das artesãs que a produzem. E ainda possui um valor sócio-cultural: confeccionar bonecas de pano é uma tradição local que as artesãs estão preservando; é uma possibilidade de interação e convívio social das artesãs na comunidade da qual fazem parte.

As bonecas estabelecem relações e associações com pessoas, deslocando significados em relação ao móvel como objeto de uso cotidiano. São significados subvertidos e deslocados do contexto original. A associação das bonecas como assento do móvel é improvável, por isso causa surpresa. É quase

irracional, *nonsense*, surreal, pois se refere à presença humana: personifica a multidão em uma poltrona, que possui funções pré-determinadas e esperadas para este tipo de móvel.

O conceito de *ready made* é um recurso importante para pensar o trabalho dos irmãos Campana. Eles se apropriam de referências dadaístas, deslocam materiais e refuncionalizam os produtos. Optam pela reutilização de materiais industriais e alternativos, inseridos em um novo contexto de uso. O trabalho com materiais alternativos remete às questões do design sustentável.

Os designers contestam o valor atribuído ao material usado comumente quando redistribuem funções, usos e significados tanto dos materiais como dos produtos que resultam deste processo.

4.4. A METÁFORA NATURAL

Há uma característica marcante no design dos irmãos Campana que está presente na poltrona Anêmona, nos móveis da linha *Leatherworks*, na linha *Historia Naturalis*, nos móveis *Transplastic* e na poltrona Agupapé: a metáfora natural. O conceito foi formulado na década de 1980 por Uri Friedländer, que acreditava que “havia um cansaço sobre a Boa Forma” (BÜRDEK, 2005, p.335). Inserido nas discussões sobre o racionalismo e sobre o excesso de preocupação formal do Estilo Internacional, o conceito de metáfora natural relaciona-se com aspectos comunicativos ou subjetivos dos produtos. Para Friedländer, as metáforas teriam três origens: a metáfora histórica, que lembra objetos antigos; a metáfora técnica, que incluía aspectos da ciência e tecnologia e a metáfora natural, na qual as formas, movimentos ou acontecimentos da natureza se manifestam. (BÜRDEK, 2005). O estudo de Friedländer está relacionado aos

estudos da relação entre indivíduos e objetos, com base em uma perspectiva Semiótica¹⁴.

Nos móveis dos irmãos Campana, citados anteriormente, são identificados aspectos da metáfora natural. A aproximação da poltrona Anêmona com a natureza acontece por meio de elementos formais. A sugestão do tema está presente no uso das mangueiras de PVC, dispostas como tentáculos; nas formas orgânicas que sugerem idéia de movimento dos tentáculos; das cores transparentes que fazem a ligação com o tema aquático. A anêmona é “traduzida” na poltrona, imprimindo ao móvel algumas funções simbólicas relacionadas à natureza. Esta metáfora natural estimula a percepção do simbólico do móvel; instiga sensações e experiências com o tema, realizando uma interação entre usuário e produto. O cansaço da Boa Forma faz alusão ao *good design* e as formas geométricas, limpas e universais. Neste sentido, este cansaço pode ser mais bem compreendido dentro das propostas do pós-modernismo. A defesa em torno de símbolos, sensações e percepções correspondem aos discursos dos designers e arquitetos pós-modernos, sobre a importância da interação entre artefatos e indivíduos, transformada em uma experiência significativa.

A série *Leatherworks* (trabalhos com couro, de 2007) é composta por cadeiras e poltronas, feitas com pedaços de couro de texturas variadas, produzidos com o corte a laser. Disponíveis nas cores branca, preta e nos tons naturais, os móveis da linha *Leatherworks* despertam certo desconforto à primeira vista. O aspecto das peles sobrepostas, dispostas como se tivessem sido jogadas em camadas, remete à idéia de peles (arrancadas ou retiradas) de um animal. A metáfora, neste caso, aproxima-se da morbidez pela forma com que o couro é

¹⁴ A Semiótica pode ser compreendida, de forma sintetizada, como a ciência que estuda os signos. Charles Sanders Peirce considerava que a Semiótica abrangia expressões, imagens, eventos. Entre as muitas definições de signo tem-se a de que “o signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto.”(SANTAELLA, 2007, p.58) A Semiótica também está relacionada com as linguagens utilizadas para comunicação, tais como a escrita e as imagens e seus códigos. Na Escola de Ulm estudava-se a importância dos signos no design, extraindo máximo potencial comunicativo de um signo, no desenvolvimento de identidade visual e também nos objetos. Os conceitos de Friedländer inserem-se nas discussões sobre “linguagem do produto”, durante os anos 1980, que se encarregavam do estudo das “relações homem-objeto” (BÜRDEK, 2005, p.293) ou “usuário e objeto”, a partir dos aspectos comunicativos dos produtos.

trabalhado. Esta interpretação é sugerida pelo próprio nome escolhido, que no idioma inglês pode significar trabalhos com couro e pode significar ainda açoitar o couro, o que reforça a crueldade insinuada. (MICHAELIS, 1980). A sobreposição cria um efeito caótico e improvisado, que contribui para o sentimento de desconforto e certa aversão. Segundo Mario Perniola, *Leatherworks* é uma “estética do gosto versus desgosto”, representada “com sensibilidade, antes disso, hipersensibilidade, reação quase mórbida no confronto de qualquer coisa que toca o estômago primeiro do que o cérebro.” (EDRA. COM). Este caráter é sugerido pelo significado da expressão *leatherworks* e pela composição das camadas de couro, texturizado e recortado de forma irregular, que estabelece uma ligação com peles ou couro de animal, com uma matéria viva.

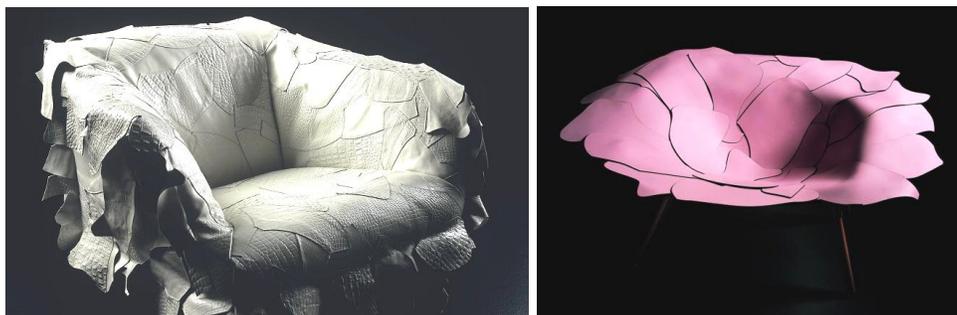


Figura 44. Poltrona *Leatherworks* (2007) e *Aguapé* (2008). Fonte: <http://www.edra.com>

O processo de corte a laser é aplicado também à poltrona *Aguapé* (2008), que utiliza o material em finas camadas lisas. O desenho do móvel permite uma associação com uma coroa de pétalas, devido o formato do couro. A referência às pétalas é encontrada novamente nas quatro cores disponíveis: natural, branco, rosa e verde. Por meio do couro, aplicado com um processo similar, mas com resultados diferentes, os dois móveis possuem uma ligação com a natureza, por meio da metáfora. A *Leatherworks* faz referência direta aos animais dos quais são extraídos o couro, podendo criar uma sensação desconfortável de que a pele acabou de ser retirada do corpo de um animal e foi jogada sobre o móvel. A *Aguapé* é inspirada em plantas aquáticas, desde as formas esta inspiração pode ser observada. É uma metáfora dos elementos suaves e naturais, como flores e

plantas, ainda mais com a ligação com a água; porém, esta associação se faz com o uso do couro, material natural proveniente do corpo de animais. Entretanto, o couro cortado em finas camadas perde o significado de pele com o qual é empregado na *Leatherworks*.

A linha *Historia Naturalis* realiza uma metáfora semelhante à Aguapé, embora use materiais diferentes. A inspiração nos animais está presente em cada detalhe dos estofados: o tecido, as formas, cores, disposição. Fernando Campana revelou que a série começou com um *briefing* com a Edra, pesquisando tecidos que pudessem transmitir as características que eles buscavam, até perceberem que as peças haviam se transformado em “criaturas, não eram mais móveis” (CASA CLAUDIA, 2006). Os tecidos funcionam como a capa ou embalagem para adaptar as formas dos estofados e torná-los mais maleáveis. Estes móveis remetem a um espaço natural quando transmitem sensações de movimento eminente, como se o jacaré Kaiman pudesse se mexer.



Figura 45. Áster Papousus e Kaiman Jacaré, da série *Historia Naturalis*. Fonte: <http://www.edra.com>

Na criação destas peças, é forte o apelo para a diferenciação dos espaços através de uma associação simbólica com elementos naturais. No lançamento dos móveis em Milão (2006), os designers falaram sobre o design como recurso de modificação dos espaços internos, como argumentou Humberto Campana: “A violência nas cidades faz com que as pessoas fiquem mais tempo dentro de espaços fechados (...) estes espaços têm que conter fantasia, poesia”. (CASA CLAUDIA, 2006). Os designers reforçam a idéia de cansaço das formas tradicionais e da importância em pensar no design de móveis nos espaços atuais, pois nos centros urbanos passa-se cada vez mais tempo no interior dos edifícios.

Este hábito remete à idéia do *cocooning*, na qual muitas pessoas “fogem para dentro de sua própria casa e acumulam lá seus objetos de forma simbólica. O próprio apartamento, a própria casa ou mesmo o próprio quarto das crianças ou dos jovens passam a ser locais que servem à “simbolização da identidade social” (...). (BÜRDEK, 2005, p.327).

Os irmãos Campana reforçam esta idéia e acreditam na necessidade de uma “nova roupagem para que as pessoas passem mais tempo nos ambientes e aproveitem melhor este tempo” (CASA CLAUDIA, 2006). Os estofados que usam a metáfora com o cenário natural, no caso seres imaginários e antigos que povoariam os rios da Amazônia, que serviu de inspiração como revelaram os designers, remetem a um universo distante e lúdico, como um espaço intermediário nos cenários atuais agitados. A série *Historia Naturalis* possibilitaria o relaxamento do stress e do caos urbano nas grandes cidades.

Outro móvel que simboliza a metáfora natural é a mesa Brasília (2006), lançada ao mesmo tempo em que os estofados *Historia Naturalis* no Salão de Milão. Feita com pedaços cortados de vidros coloridos, a inspiração veio da cor, de uma idéia que remete às pedras preciosas brasileiras, segundo Humberto Campana, que imaginou os pedaços de vidros como pedras preciosas de uma caverna. (CASA CLAUDIA, 2006). A mesa possui várias cores, que vão do vermelho ao roxo, transparentes como as pedras; é produzida pela Edra em dimensões para mesas de centro e jantar. Os pedaços de vidro são cortados a laser, fabricados industrialmente. A estrutura resultante é um aspecto de camadas irregulares sobrepostas, associando-se à idéia de Humberto com as pedras ou rochas sendo depositadas umas sobre as outras.



Figura 46. Mesa Brasília (2006) na versão mesa de centro com diversas cores e na versão mesa de jantar em azul. Fonte: <http://www.edra.com>

A linha *Transplastic* também se refere à metáfora natural quando adota a fibra natural que imita um movimento de plantas, que parecem absorver o plástico. Os irmãos Campana tinham a intenção de trabalhar com o vime, fibra natural muitas vezes substituída pelo plástico no mobiliário. (ARC DESIGN, 2007, no. 55). A combinação da pesquisa com o vime e os produtos plásticos armazenados no estúdio, deu origem aos móveis e objetos da linha *Transplastic*. O trabalho com o plástico é uma possibilidade de explorar novas aplicações de um material que já foi muito utilizado e que se acredita já “esgotado” em suas possibilidades. “(ARC DESIGN, 2007, no. 55 p.54). É interessante observar os móveis da linha *Transplastic* são associados ao design sustentável e a uma “reação” metafórica da natureza em relação às agressões que sofre, como na idéia

o plástico em anos futuros vai sofrer mutações e engolir o mundo ao seu redor. A série “Transplastic” conta uma história ficcional: imagina um mundo feito de plástico e de matéria sintética que se torna solo fértil para criações transgênicas. As fibras naturais que recobrem o plástico seriam uma resposta imunológica a essa realidade sombria: a natureza cresce do plástico e o supera. Com um pensamento ecológico que marca toda sua produção, os Campana já estão encontrando soluções até para dar um destino mais ético – e estético – à horrendas cadeiras de boteco. (MONACHESI, 2007).

Esta concepção romântica esconde uma prática de experimentação, que consiste em propor novas soluções para os materiais industriais que compõem o cotidiano de qualquer centro urbano da atualidade. Os designers possivelmente

estão propondo a reflexão sobre a substituição das fibras naturais pelas sintéticas, na metáfora da substituição contrária, do plástico pelo vime.

4.5. CONSIDERAÇÕES SOBRE A CLASSIFICAÇÃO

Este capítulo procurou demonstrar, a partir da classificação do mobiliário, como o design dos irmãos Campana é plural. Eles adotam procedimentos emprestados da arte e seus processos, como nos procedimentos de *ready made* e nas associações surrealistas. Eles aplicam procedimentos do design pós-moderno, como a valorização dos aspectos simbólicos e da comunicação nos produtos. Metáforas, citações e deslocamentos que contribuem na percepção de que o trabalho dos irmãos Campana insinua-se com múltiplas possibilidades de classificação.

Os irmãos Campana propõem a reflexão das interações que o design realiza com os indivíduos na sociedade; sobre a sua influência na mediação de significados e comportamentos. O design possui um papel importante na criação de produtos que se inserem no cotidiano das sociedades, dialogando com os hábitos e valores dos indivíduos. Deste modo, é importante ressaltar como os artefatos adquirem sentido quando são relacionados com um determinado sistema cultural do qual fazem parte (SANTOS, 2005, p.27). O design dos Campana com referências diversas – que vão dos deslocamentos ao reaproveitamento, passando pelos materiais estranhos ao mobiliário – estimula a discussão sobre o papel da tecnologia e das implicações no design e na sociedade. Com tantas referências entrecruzadas, questiona-se como a percepção do design é reordenada por meio dos produtos criados pela dupla. Desta forma, eles questionam os valores tradicionais do design moderno, tanto no aspecto conceitual quanto no aspecto tecnológico. A maneira como trabalham instiga a curiosidade e a intenção de reclassificar, renomear e redefinir.

Este capítulo discutiu a multiplicidade de referências que os Campana adotam em seus projetos. O material, os processos de refuncionalização e revalorização dos materiais, assim com o diálogo com a arte, são aspectos que estimulam a reflexão de como os conceitos múltiplos adotados pelos irmãos influencia a relação entre design e tecnologia.

5 DESIGN E TECNOLOGIA NA OBRA DOS IRMÃOS CAMPANA

Os irmãos Campana possuem uma linguagem híbrida no design, geralmente classificada como arte, artesanato ou sob outros termos que tentam definir a forma como eles trabalham. Os irmãos construíram uma identidade própria ao longo da carreira, algo que distingue seu trabalho, tanto no cenário nacional como internacional. A construção dessa identidade passa pela discussão sobre o que é design e tecnologia, pois suas criações transitam entre a arte, o artesanato, a indústria, o objeto único e a seriação.

Este capítulo propõe algumas reflexões sobre as relações existentes entre design e tecnologia no trabalho dos irmãos Campana e sobre esta característica que eles possuem de transitar e dialogar com vários processos de fabricação, materiais, conceitos e idéias. A linguagem híbrida, formada por esses aspectos múltiplos e heterogêneos que convivem ao mesmo tempo, estimula a classificação por parte da mídia. Esta classificação desenvolve-se a partir dos termos e conceitos associados à obra e à prática dos designers, tais como artesanato, reciclagem, reaproveitamento e outros conceitos que, pelo modo como são adotados, implicam em determinados discursos.

Para esta discussão, foram analisados os discursos da mídia e dos irmãos Campana. A análise da visão que a mídia tem sobre a tecnologia no trabalho dos irmãos permite perceber discursos sobre design e tecnologia, que podem ser considerados, pelo menos em parte, discursos da sociedade sobre a tecnologia. Por outro lado, pode-se pensar o discurso sobre tecnologia que os irmãos Campana têm e como eles compreendem a tecnologia em seu próprio trabalho. Deste modo, podem ser analisados os discursos inscritos em suas peças.

O discurso da mídia está fundamentado em termos e expressões, pesquisados por meio de um levantamento das informações encontradas em revistas da área de design, como a Arc Design, em jornais e revistas com matérias abordando design e mobiliário, em artigos de jornalistas e empresas ligadas ao design na Internet.

Para compreender a visão de Fernando e Humberto Campana, foram selecionadas, como base de fundamentação, várias entrevistas¹⁵ que abordam temas como design, tecnologia, artesanato, indústria, seriação, processos de fabricação e a questão da identidade brasileira em suas criações.

A visão de design adotada neste estudo está relacionada com os aspectos culturais dos quais o design trata e com os quais estabelece relações e interações. O design é um fenômeno cultural e inclui atividades relacionadas à concepção, planejamento, e fabricação de um produto. A prática do design refere-se às pessoas, aos processos, e organizações que envolvem estas práticas. (MARGOLIN, 2002). Margolin destaca a importância de pensar o design em seus discursos, que são formas de refletir sobre o campo profissional como um todo, e como os diferentes elementos se inter-relacionam uns com os outros. Este pensamento está presente neste trabalho, com a discussão de termos que tentam classificar o design de Fernando e Humberto Campana dentro de uma ou outra categoria, e os discursos que são apresentados com eles.

A reflexão das inter-relações entre design e tecnologia na obra dos irmãos Campana contribui para as discussões sobre os caminhos do design brasileiro. Essas discussões são importantes para perceber as relações histórico-culturais presentes nas práticas e nas teorizações sobre o design.

Quais os conceitos do design que eles estão aplicando ou rejeitando? Proporciona uma reflexão sobre a visão hegemônica do design modernista e funcionalista, que existe, ainda, no país; permitem, também, um diálogo das outras possibilidades de pensar o design e a tecnologia.

Em várias matérias relacionadas à obra dos Campana, surgem algumas expressões que tentam definir ou nomear o trabalho desenvolvido pelos designers. Os termos mais frequentes são manual, artesanal, reaproveitamento, reciclagem, baixa tecnologia (*low tech*) e *no tech*. É interessante observar como

¹⁵ A melhor forma de analisar as visões dos designers seria uma entrevista, para verificar a postura dos irmãos sobre design e tecnologia. Foram feitas várias tentativas através de contato telefônico, e-mail, porém não foi possível a realização de uma entrevista. Surgiu uma alternativa, a possibilidade de fazer algumas perguntas para serem respondidas pelos designers, segundo a assessoria. O material foi enviado, foi retomado o contato, mas não houve resposta.

a terminologia empregada associa-se primeiramente ao tipo de fabricação utilizada (manual, artesanal, reciclagem, reaproveitamento) e à tecnologia propriamente dita (*no tech*, baixa tecnologia). Os dois aspectos estão interligados e podem aparecer ao mesmo tempo em opiniões sobre a obra dos irmãos. Mais do que uma forma de rotular, os termos e conceitos utilizados¹⁶ revelam concepções que alguns setores da sociedade possuem sobre tecnologia.

5.1. A NOMENCLATURA ASSOCIADA AO PROCESSO DE FABRICAÇÃO

Os termos artesanal e manual, não raro, são tratados pela mídia como variações de um mesmo tema. Os termos referem-se aos produtos fabricados por processos diferentes daqueles empregados pela indústria de produção em larga escala. Na produção de mobiliário, distinguem-se os móveis feitos sob encomenda, o móvel fabricado industrialmente em larga escala e os chamados móveis artesanais. Móveis feitos sob encomenda, ou sob medida, como são chamados, são fabricados por marcenarias ou oficinas de pequeno porte. O móvel sob medida permite maior liberdade de formas, materiais e técnicas decorativas, pelo trabalho peça a peça. Por outro lado, existem marcenarias e oficinas que fabricam móveis em processos semelhantes aos que são utilizados na indústria, mas empregam equipamentos mais simples e ferramentas manuais tradicionais. Como é um processo mais flexível, pode utilizar vários tipos de materiais, com a opção de uma repetição reduzida das peças.

Na indústria, o maquinário é especializado para cada etapa da fabricação: corte, furação, acabamento, embalagem, etc. Estas etapas já são previstas no processo de produção do móvel e determinam formas, estruturas; interferem no processo de criação do mobiliário pela padronização adotada. Outro aspecto que define a produção em série industrial é a matéria-prima: as chapas produzidas

¹⁶ Os termos e conceitos utilizados na fundamentação estão relacionados no quadro percepção da obra dos designers, no Apêndice C.

com madeira como o MDF (*medium density fiber board*), o MDP (*medium density particle board*, usado no móvel popular) e o OSB (*oriented strand board*)¹⁷ possibilitam cortes, furação e certos tipos de acabamento, pela configuração dos equipamentos. A chamada madeira maciça não é a mesma conhecida há algumas décadas atrás; quando é empregada madeira não proveniente de chapas, são recomendadas madeiras certificadas de reflorestamento.

Além da madeira, são fabricados industrialmente móveis de materiais plásticos, que exigem a confecção de moldes e maquinário específico para realizá-los. Os metais requerem o uso de certas ferramentas e maquinário dependendo do tipo de trabalho a ser feito. Cortes precisos muitas vezes necessitam de equipamentos de corte a laser. Outros trabalhos são feitos com maquinário mais simples em oficinas e serralherias, em alguns casos. As fibras naturais, como vime, junco e rattan oferecem opções variadas para o mobiliário, com certa liberdade de formas e configurações, mas exigem conhecimento de artesãos habilidosos sobre os procedimentos para trançar as fibras e como manuseá-las.

5.1.1. O Artesanato

Neste contexto, a classificação do design dos Campana como artesanal e manual, é tratada como o oposto do processo industrial, sem uma avaliação mais atenta do método de produção utilizado. Na visão da mídia, os processos artesanais e manuais constituem a mesma prática: o fazer com as mãos. Esta classificação superficial é diluída quando são apresentadas algumas definições sobre a atividade artesanal, a qual não se restringe ao fazer manual. Mais do que a simples oposição ao uso de máquinas, o artesanato é uma prática tradicional, relacionada à própria história da humanidade. Está presente nos primeiros

¹⁷ MDF, MDP e OSB diferem pela composição e organização das partículas de madeira. O OSB possui diferenças em relação ao MDF e MDP, pois utiliza as fibras da madeira de uma forma organizada, orientada e deste modo aproveita melhor o material na chapa. (MASISA, 2008).

registros da tentativa do ser humano criar e modificar artefatos para promover melhorias nas condições de vida do seu ambiente, desde aqueles voltados à utilidade eminentemente prática até os adornos. (SEBRAE, 2004).

O artesanato possui inúmeras definições, embora poucas ofereçam um entendimento mais profundo e abrangente sobre a atividade. O termo, muitas vezes, é usado para designar artefatos fabricados por processos manuais, como na definição adotada pela FUNARTE, na qual o artesanato é “o feito à mão, um toque da qualidade humana acima daquele toque, daquela massificação do produto que a máquina imprime”. (DUMS, 2005, p.23). Outra definição é adotada na classificação dos produtos industriais, de acordo com o regulamento do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) no decreto n.º 4.544 de 26.12.2002, art. 7º, inciso I, que define como produto de artesanato aquele proveniente de trabalho manual realizado por pessoa natural, quando o trabalho não conte com o auxílio ou participação de terceiros assalariados e quando o produto seja vendido a consumidor, diretamente ou por intermédio de entidade da qual o artesão faça parte. (APRENDENDO A EXPORTAR). Neste sentido, é importante observar que, de acordo com CORRÊA (2003, p. 27)

O uso corrente do termo artesanato, nos diversos suportes que constituem nosso cotidiano (textos oficiais, cartazes de lojas, linguagem coloquial, guias turísticos, dentre outros, definir-se-ia artesanato por qualquer coisa que é feito a mão precariamente, ou, ainda, como um fazer que toma para si, os referentes de antiguidade, exotismo e primitivismo.

A vinculação com o fazer manual e com o exotismo dificulta a compreensão do artesanato no contexto da sociedade e de suas implicações culturais. Deste modo, compreende-se, nesta pesquisa, o artesanato em um sentido amplo na sociedade atual, num processo de inter-relações entre os artefatos criados e as relações sociais, e, “não simplesmente, como a criação de objetos voltados para si mesmos” (CORRÊA, 2003, p.27).

A produção artesanal contempla a fabricação de produtos por meios não industriais, valorizando uma produção relacionada com as condições e hábitos dos artesãos, geralmente dentro de uma comunidade ou grupo que já possui um

conhecimento sobre determinada atividade. Segundo o escritor Otávio Paz, “falar de artesanato é falar mais de pessoas do que de objetos, pois o produto resultante do trabalho artesanal é um produto ‘com alma’, onde estão presentes o saber, a arte, a criatividade e a habilidade.” (APRENDENDO A EXPORTAR). Desta maneira, é possível pensar o artesanato de uma forma mais abrangente, em sua dimensão cultural, como uma atividade que perpassa as relações sociais. O produto com alma, do qual fala Octavio Paz, é freqüentemente o aspecto buscado pelos consumidores, sobretudo na sociedade atual, onde muitos produtos se parecem, devido ao encurtamento das distâncias entre os mercados produtores e os circuitos de distribuição e comercialização, por influência da globalização¹⁸.

Produtos artesanais são os produzidos por artesãos, totalmente à mão ou com a ajuda de ferramentas manuais, ou, ainda, com a utilização de meios mecânicos, desde que a contribuição manual direta do artesão seja o componente mais importante do produto acabado. São produzidos sem limitação de quantidade e utilizam matérias-primas procedentes de recursos sustentáveis. A natureza especial dos produtos artesanais se baseia em suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, vinculadas à cultura, decorativas, funcionais, tradicionais, simbólicas e significativas religiosa e socialmente. (<http://www.aprendendoaexportar.com.br>)

O conceito de artesanato, entretanto, é transformado por influência das ações do mercado capitalista, como acredita GARCÍA CANCLINI (1983, p. 51):

O que define o artesanato: ser produzido por indígenas ou camponeses, a sua elaboração manual e anônima, o seu caráter rudimentar ou a iconografia tradicional? A dificuldade em estabelecer a sua identidade e os seus limites se tem agravado nos últimos anos porque os produtos considerados artesanais modificam-se ao se relacionarem com o mercado capitalista, o turismo, a indústria cultural e com as formas modernas de arte, comunicação e lazer.

Historicamente, a atividade artesanal está ligada ao desenvolvimento das corporações de ofícios, onde as etapas de trabalho eram compartilhadas pelos

¹⁸ A globalização é compreendida a partir dos conceitos de GARCÍA CANCLINI (2003) como um processo de mudanças, que têm início com internacionalização e transnacionalização da economia, que reorganizam o regime de produção do espaço e do tempo, interferindo na dinâmica das relações sociais, culturais e econômicas.

membros da corporação, variando em função da habilidade e experiência individual. Entretanto, a atividade foi se modificando, no sentido de uma prática de trabalho, por influência da industrialização e mecanização da produção.

A Revolução Industrial estimulou a especialização e a fragmentação do trabalho em etapas diversificadas. O fazer manual passou a ser um saber, que destituído do processo de produção industrial, foi se transformando em atividade dependente da habilidade e experiência individual ou do grupo. O que muitas vezes é compreendido sob o termo artesanato é um trabalho não industrial e manual. Mais do que esta percepção, o artesanato vincula-se ao saber fazer tradicional, a uma habilidade prática.

O artesanato, nestes termos, está vinculado à técnica: o fazer manual, ou com ferramentas, o saber realizar na prática, a habilidade, são conhecimentos técnicos; porém não excluem a tecnologia. Este é o ponto fundamental no discurso em relação ao design dos Campana: sob o olhar da mídia, os irmãos confeccionam produtos artesanamente porque são feitos à mão; não porque tragam algum conhecimento ou habilidade, mas porque são materializados com o uso das mãos.

Uma visão interessante do artesanato e da caracterização do trabalho artesanal é oferecida pela arquiteta Lina Bo Bardi, que estudou as manifestações da cultura popular brasileira, principalmente aquelas da região Nordeste, ainda pouco conhecidas nas décadas de 1950 e 1960. Lina Bo Bardi compreende o artesanato como parte da atividade de associações de artesãos, com um caráter popular que pode ser percebido em sua produção. Para ela,

a palavra Artesanato vem da palavra ARTE equivalente de Corporação. Praticamente toda a grande produção popular do passado pertence ao artesanato. No século XVIII, com a mudança das velhas estruturas econômicas, conseqüência da Revolução Francesa e da introdução da máquina no trabalho do homem, as Corporações foram abolidas: a estrutura individualista do Capitalismo era antagônica à estrutura coletivista das Corporações. Desde o fim do século XVIII os artesãos sobrevivem como herança de ofício, como trabalho, não mais como parte viva de uma estrutura social. (BARDI, 1994).

5.1.2. Artesanato, fazer manual e gestualidade no trabalho dos irmãos Campana

A linguagem adotada pelos irmãos Campana baseia-se em um fazer manual, como atividade que envolve habilidade e experiência. Esse fazer com as mãos parte de uma escolha dos materiais e da descoberta de suas possibilidades, desenvolvendo novas formas de trabalhar a matéria-prima a partir do gesto. As atividades de trançar, enrolar, sobrepor, cortar, estão impregnadas de um olhar atento que tem suas origens no artesanato. Essas atividades constituem uma herança do trabalho artesanal, que agora são executados individualmente e nascem de uma observação planejada. Planejada, embora o olhar superficial sobre o design dos Campana possa acreditar que a escolha da matéria-prima e a fabricação das peças ocorre ao acaso, por meio de um gênio criativo que se desenvolve e dá forma aos objetos. Nesta crença equivocada, a técnica surge do acaso, quando na realidade é fruto de uma observação e do conhecimento adquirido por essa observação; também pela experiência da manipulação de materiais e das possibilidades de trabalhá-lo. Este processo não depende de equipamentos tecnológicos elaborados, nem do maquinário empregado na indústria moveleira.

Partindo da observação da matéria-prima, tem início o envolvimento corporal, que se mostra mais como uma identidade no trabalho dos designers do que simples postura ou atitude adotada casualmente. Esta identidade na obra dos Campana configura-se como um elemento exclusivo ou próprio; aquele aspecto que destaca e torna reconhecível o trabalho como sendo dos irmãos Campana.

O gesto está presente na maioria das peças de mobiliário dos irmãos, mas em alguns exemplos o envolvimento corporal é o destaque: como a série *Sushi*, na qual são utilizados vários materiais, que são enrolados, colados e costurados uns aos outros. Cada etapa ou ato requer uma gestualidade que lhe dê forma e materialidade. Revela-se como uma linguagem própria, que nasce do conhecimento em manipular a matéria-prima.

A cadeira Vermelha (1993), a poltrona Anêmona (2001), a linha *ZigZag* (2001) e a cadeira *Corallo* (2003) são exemplos de como a gestualidade no design dos irmãos Campana pode determinar a configuração de um produto: do conceito à forma. Nestes móveis e linhas de produtos, o envolvimento corporal cria um jogo visual dinâmico, revelando o movimento feito com as mãos. O movimento e o envolvimento referem-se à atividade do artesanato; presente no modo como são adaptadas e executadas as técnicas de manuseio, montagem, criação e materialização de idéias.

Um dos elementos de aceitação e procura pelo produto artesanal na atualidade é o caráter de gesto individualizado que este possui, como se o objeto estivesse impregnado pelo gesto de quem o fabricou. Mesmo sendo parte de uma concepção romântica, esta idéia do traço de alguém em um artefato, pode ser considerada uma aspiração de humanização nos objetos. O gesto da mão humana, que se acredita presente num determinado artefato, é compreendido como um índice da atividade humana. Um fato significativo, nesta visão, é a percepção do valor do objeto: exclusividade e singularidade são diferenciais do produto artesanal, mas que não podem ser oferecidas pelo produto industrial fabricado em larga escala. A seriação é o que difere a produção artesanal da industrial, e o caráter individual é percebido como um valor simbólico, mais importante, em alguns casos, do que o valor de uso.

A crença de que o objeto feito manualmente pode carregar um valor de humanização por meio de quem o produz, ou de que no fazer manual persiste um ideal de humanização, é uma visão que busca no artesanato certo consolo em relação aos produtos industrializados, mesmo que a seriação constitua o fazer artesanal. É uma valorização do que é considerado oposto ao processo industrial e uma valorização do simbólico, em detrimento do que é utilitário ou funcional; ainda que estes últimos sejam, também, percebidos como valores simbólicos. Esta percepção de humanização provocada pelo simbólico está presente nos produtos criados pelos irmãos Campana. Humberto Campana revela que eles não têm como objetivo a produção em massa, pois a intenção é criar objetos únicos e que possam “humanizar” a produção. (MONACHESI, 2007).

O fazer manual também está presente no modo de perceber o objeto e de planejar a sua construção. Este é o caso da série *Blow Up* (2006), desenvolvida em alumínio, e produzida pelo processo industrial. Segundo Humberto Campana, embora o processo seja industrial e não exija intervenção manual, o “olhar partiu de uma manufatura” (MONACHESI, 2007). As peças da série *Blow up* foram fabricadas pelos próprios designers com as ferramentas disponíveis, e posteriormente algumas peças, como a fruteira da série, foram fabricadas pela Edra, que adaptou o processo com ferramental de estanho e solda. (MONACHESI, 2007).

O envolvimento corporal no trabalho desenvolvido pelos designers não é exigido apenas quando os projetos são materializados, no momento da sua fabricação. É a base da criação; é o olhar atento que antecede a produção, por isto caracteriza-se como uma linguagem própria: está presente em todo o processo de design¹⁹. A Mesa Fitas (1993) é um exemplo da construção baseada no gesto: expressa a idéia de tiras ou fitas metálicas, mas que remetem a um desenho semelhante ao papel, como se fossem cortadas ou montadas manualmente, mas que na realidade são fabricadas por processos industriais automatizados.

O artesanato, se compreendido somente pelo aspecto da produção, não contempla os inúmeros outros elementos que o constituem, como a forma de exercer esta atividade no sistema de trabalho e sua herança tradicional. Ainda deve-se avaliar que a atividade artesanal envolve aspectos culturais, sociais e simbólicos em sua prática; pressupõe gestos e saberes tradicionais, entremeando o produto materializado e acabado.

O “artesanato” que está presente na produção dos Campana não constitui uma cooperativa ou associação com outros artesãos, mas é possível observar em suas práticas uma relação com outros produtos do artesanato brasileiro. O saber exercido pelos irmãos refere-se a um conhecimento sobre a cultura

¹⁹ A expressão processo de design é empregada para designar as etapas de criação e confecção de um produto.

nacional²⁰, pois o artesanato é uma atividade freqüentemente associada à identidade cultural de uma nação. A idéia de nação está relacionada não somente ao país, como unidade política, mas com “algo que produz sentidos – um sistema de representação cultural.” (HALL, 2006, p.49) Desta maneira, a atividade artesanal constitui um imaginário da nação, neste conjunto de sistemas de representação e produção de sentidos. O artesanato é, para muitas comunidades no Brasil, uma possibilidade de renda, trabalho e desenvolvimento.

Na cadeira Multidão (2001), por exemplo, a relação com o artesanato é complexa. O móvel é feito com várias bonecas de pano, produzidas por uma comunidade de mulheres, localizada na Paraíba. Estas mulheres sobrevivem da renda das bonecas. A atividade artesanal não é apenas uma expressão livre e geralmente idealizada da cultura nacional; consiste em um meio de utilizar referências que fazem parte da cultura nacional ou local, como uma possibilidade de inserção na sociedade.

As comunidades que desenvolvem bonecas e outros artefatos artesanais, em muitos casos, redescobriram uma atividade tradicional; ou criaram esta tradição, como um meio de obter renda, trabalho e melhorar as condições de vida em localidades pobres.²¹

O trançar e enrolar que dá forma aos objetos, tornando-os produtos com características singulares, também encontra semelhanças na arte indígena. Esta associação inclusive já foi feita pela mídia, quando os designers começaram a apresentar suas criações internacionalmente.

²⁰ O termo cultura nacional, é utilizado neste trabalho, como um conjunto de símbolos associados a uma determinada cultura, como acredita HALL (2006, p. 49): “uma nação é uma comunidade simbólica”. Assim, a cultura nacional é adotada como um conjunto de símbolos associados ao Brasil e aos temas brasileiros; como sistema de representação cultural.

²¹ Um exemplo desta iniciativa é a comunidade Dom Aquino, que confecciona bonecas de pano, semelhantes à Esperança, que nasceu do diálogo do Sebrae com algumas artesãs. A comunidade, localizada em Dom Aquino, no Mato Grosso, estabeleceu uma parceria com o Sebrae, que percebeu o costume de algumas costureiras e então sugeriu a confecção de bonecas de pano. Nem todas as mulheres da comunidade sabiam costurar, mas com o apoio do Sebrae elas aprenderam a atividade. Na formação da comunidade de Dom Aquino, o artesanato resgatou práticas tradicionais que foram somadas às informações passadas pelo Sebrae. O resultado é uma nova e antiga atividade artesanal. (SEBRAE, 2004). Pode-se perceber como o artesanato não se desenvolve sem interferências, sem transformações; não é uma atividade atemporal e recebe influência das modificações que ocorrem na cultura local e também nacional.

O conhecimento sobre o ato de trançar apresenta-se na arte baniwa muito mais rico e complexo do que é possível imaginar se um cesto for pensado somente pela produção como um ato isolado. Sua produção envolve um repertório de técnicas, que determina qual é o tipo de trançado mais indicado de acordo com o uso ao qual se destina o cesto (produto). E os usos são tão variados quanto as possibilidades de conferir forma ao produto. A arte baniwa mostra que trabalhar com as mãos se revela um saber condicionado por algumas práticas culturais e sociais. O conhecimento é transmitido, observado, aprendido em uma determinada comunidade.



Figura 47. O urutu (cesto) e o trançado envolvendo o movimento das mãos. Fonte: <http://www.artebaniwa.org>

Para Fernando e Humberto, trançar e enrolar desenvolve-se através da experimentação. É um processo de planejamento, embora sem a metodologia ou procedimento pautado em etapas pré-definidas; parte da disciplina do olhar, que busca o movimento do gesto. Pode surgir da memória existente sobre o que constitui o artesanato no âmbito da cultura brasileira. As tribos indígenas fazem parte do imaginário do artesanato com a sua associação com a identidade cultural. O “artesanato” dos irmãos Campana tenta apreender o conhecimento do artesanato brasileiro a partir de pesquisas e experiências. Eles se interessam pelos trançados, pelo enrolar e desenrolar de fios e cordas, mas fazem isto com base no aprendizado prático de manusear materiais e encontrar soluções com eles.

A linha de móveis com o conceito *sushi* utiliza uma idéia semelhante às artesãs que confeccionam bonecas de pano, feitas com retalhos de tecidos. A série faz parte de uma experiência dos designers em usar materiais provenientes

da indústria, como os retalhos de tecidos, pedaços de carpetes e tapetes, pedaços de borracha, etc. Os designers combinam pedaços, fragmentos de materiais que constituem algum processo de fabricação, que pode ser industrial ou manual. Há um acúmulo visual no resultado destas formas provenientes dos materiais, que permite uma associação com o artesanato popular que trabalha com tecidos. Este produto resulta de uma técnica popular, conhecida como fuxico, feita com sobras de tecidos. Esta técnica geralmente é passada de uma geração a outra, como uma prática feminina, assim como se caracteriza o bordado, por exemplo.

O fuxico é uma técnica de decoração, desenvolvida com as sobras de tecidos. É utilizada pelas costureiras que trabalham com grandes quantidades de tecidos, como um meio de aproveitar o tecido que sobrou: são confeccionados tapetes de retalhos, toalhas, revestimentos para cadeiras ou bancos de automóveis desta forma.



Figura 48. Dois móveis da linha Sushi (2002) e as poltronas Bouquet (2008), do designer Tokujin Yoshioka, com forte inspiração na arte popular brasileira. Estas poltronas foram apresentadas no Salão de Milão de 2008. A idéia da poltrona é a mesma dos tapetes artesanais, feitos com retalhos e sobras. Fonte: ARC DESIGN, 2003; <http://www.designmuseum.org>; ARC DESIGN, 2008.

5.1.3 Artesanato e objeto “único”

Há uma revalorização do artesanato, visto como o fazer manual, responsável pela diferenciação e singularidade das peças. Essa revalorização

vem acontecendo nos últimos anos, de forma curiosa, por vezes associada a um tipo de resgate da diferença e da individualidade do gesto no artefato artesanal. Este acontecimento constitui uma visão idealizada e, de certa forma, ingênua, sobre artesanato e os artefatos. Esta visão não é propriamente nova²², mas parece ter alcançado uma proporção maior na sociedade atual, devido ao estágio de industrialização e padronização de muitos produtos, onde “sentimos necessidade de ter por perto algo que nos remeta ao lugar dos sentidos e das individualidades”. (CARDOSO APUD DUMS, 2003, p.29).

O artesanato e a crença nos gestos impressos nos objetos podem ser entendidos como uma idealização, na qual os indivíduos acreditam resgatar a sensação de objeto único e exclusivo, que parece se perder na padronização dos produtos comercializados hoje em dia. Sobre esta idéia de resgate, considerada muitas vezes reação contra a industrialização e padronização, como identifica Peter Dormer (1995, p. 27): “O êxito das culturas industriais produziu algumas reações contra elas. Temos necessidade de acreditar que ainda é possível ganhar a vida fazendo as coisas à mão, de acordo com o nosso próprio ritmo e tendo perfeito domínio do processo total.”

Humberto Campana reforça essa crença quando afirma que os irmãos são “responsáveis por levar o artesanato para o design italiano” (MONACHESI, 2007), referindo-se à empresa Edra, que produz vários móveis da dupla. A empresa italiana, segundo Humberto, teria apostado no design diferenciado da dupla, em uma oposição ao que é feito atualmente no design e no design italiano, apostando no “design feito pela mão do homem em vez de simplesmente cuspir milhões de cadeiras de plástico”.(MONACHESI, 2007). A Edra possivelmente tem condições de produzir móveis por um processo artesanal, semi-industrial e industrial. A afirmação de Humberto Campana não se sustenta, pois a aceitação da empresa em produzir artesanalmente ou parte do processo deste modo, pode se configurar como uma opção da empresa; um investimento na inovação e

²² A preocupação com o artesanato e com artefatos considerados como expressões culturais tem suas raízes no século XIX e século XX, já com uma preocupação ligada à idéia de patrimônio cultural e preservação de bens culturais. (LEMOS, 1987).

valorização criativa dos designers, e menos uma reordenação de seus processos de fabricação.

Enquanto o design é visto como um processo de criação de produtos voltados à produção industrial, os produtos dos irmãos Campana são vistos como objetos “descolados” desse processo, objetos únicos, mas produzidos em série, que se aproximam também do universo da arte. Se o design, a produção industrial e a seriação caminham juntas, a obra dos irmãos pode ser situada nas fronteiras da arte e do design. A produção dos Campana pode ser considerada um processo híbrido (GARCIA CANCLINI, 2003) que emprega procedimentos que combinam tecnologia de ponta e processos artesanais.

As questões do artesanato e do objeto único estão ligadas a uma revalorização da atividade artesanal e da intervenção humana nos produtos como forma de imprimir além dos significados, aspectos comunicativos e subjetivos, a qualidade. Um ideal de qualidade que já era proposto por William Morris e pelo *Arts and Crafts* (Artes e Ofícios) na Inglaterra do século XIX. Morris acreditava no potencial de transformação do design, mais precisamente pela união da arte e do artesanato, com igual valorização dos campos. A técnica e o trabalho manual não deveriam ser compreendidos como atividades menores em relação ao trabalho artístico e intelectual.

Para Morris, um artesão não deveria ser visto como inferior a um advogado, por exemplo. A fabricação dos produtos não deveria ser algo dissociado do design; a atividade de design era entendida como abrangente, na qual as formas de realização do trabalho eram importantes no resultado de um produto. O design deveria contemplar a preocupação com as pessoas envolvidas no processo produtivo, criando uma linguagem harmônica, onde beleza, funcionalidade, arte e artesanato estariam em equilíbrio.

5.2. A IDÉIA DE RECICLAGEM E REAPROVEITAMENTO

O procedimento adotado por Fernando e Humberto Campana é mais um reaproveitamento ou reutilização dos materiais. O que é chamado pela mídia de reciclagem, no trabalho dos Campana é um tipo de reaproveitamento ou reutilização de materiais. Os termos diferem no significado, pois o termo reciclagem é relacionado com o aproveitamento da matéria-prima com a repetição do ciclo, expressão que deu origem ao termo reciclagem. A confusão entre os termos acontece pelas experiências que os designers fazem com os materiais industriais. A prática dos designers está mais ligada ao reaproveitamento do que à reciclagem, pois a reciclagem é um “processo pelo qual o material considerado lixo passa para ser transformado em um novo produto” (PLANETA SUSTENTÁVEL, 2008). A reciclagem transforma o material, modifica seu estado e estrutura; permite a separação dos componentes químicos usados em um produto e oferece a possibilidade de reutilizar os materiais na fabricação de outros produtos. A separação do lixo reciclável e do lixo comum é uma parte fundamental do processo, pois o contato de algumas substâncias químicas é suficiente para impedir a reciclagem.

Esta ainda pode ser retirada do lixo e utilizada de modo incomum em comparação ao qual é empregada. Neste caso, o material não sofre uma transformação que permita que ele se converta em um novo produto, como é feito no processo de reciclagem. O material é reaproveitado em novos usos e aplicações, com pouca modificação de sua estrutura. Este fato apóia-se em uma outra definição para o termo reciclagem²³, mais abrangente e que se refere ao processo realizado.

²³ Desta forma, a reciclagem é compreendida como “o retorno da matéria-prima ao ciclo de produção (...), embora o termo já venha sendo utilizado popularmente para designar o conjunto de operações envolvidas. O vocábulo surgiu na década de 1970, quando as preocupações ambientais passaram a ser tratadas com maior rigor, especialmente após o primeiro choque do petróleo, quando reciclar ganhou importância estratégica. As indústrias recicladoras são também chamadas secundárias, por processarem matéria-prima de recuperação. Na maior parte dos processos, o produto reciclado é completamente diferente do produto inicial.” (RECICLAGEM. NET).

Neste sentido, compreende-se a prática que os irmãos efetuam como um desvio de função. Eles prolongam a existência dos materiais conferindo-lhes novos usos, geralmente em contextos diferentes daqueles para os quais foram criados. Esta opção de refuncionalizar materiais pode se mostrar como economia de energia em alguns casos em que não há uma transformação ou processamento do material original para reutilizá-lo.

Os designers reconstróem a idéia de função desses materiais. Eles deslocam o contexto de aplicação e de uso, uma vez que a função original não existe mais tal como foi concebida. Cordas de algodão tingido são comercializadas novas, mas recebem outros significados quando se transformam na cadeira Vermelha (1993), por exemplo. São cordas que servem a um uso pré-determinado e transformam-se em parte do mobiliário; mas são materiais novos e não são reciclados para serem aproveitados em um novo contexto. O procedimento dos Campana não está mais relacionado ao âmbito da produção ou fabricação, mas associa-se ao conceito de *ready made*.

Segundo os designers, a idéia de reaproveitamento é algo que vem desde a infância, com a “experiência de tentar mudar o estado das coisas”. (MONACHESI, 2007). Os irmãos estimulam uma discussão sobre os significados e valores percebidos tradicionalmente na sociedade quando subvertem a utilização dos objetos e questionam o papel dos materiais na concepção do design e do mobiliário.

Ao adotar um material que não exige processos de conformação e transformação mais complexos, esta postura demonstra certa independência em relação aos processos de produção industriais. Quando escolhem trabalhar com este tipo de material, os designers já sabem que estão determinando o processo produtivo. Os móveis criados desta forma não podem ser fabricados pelo processo tradicional da indústria moveleira, porque as máquinas precisariam reconhecer as sutis diferenças de cada material e para isto as máquinas deveriam sofrer uma adaptação, o que elevaria o custo da produção.

Por outro lado, a independência exige desprender-se dos padrões estabelecidos para a produção de mobiliário. E também exige desprender-se de

equipamentos, então esta escolha necessita de um conhecimento sobre como manusear, cortar, enrolar, trançar, enfim, como trabalhar com o material escolhido.

Os irmãos Campana mostram que para reutilizar é preciso pensar nos usos e funções de uma maneira diferente de como é pensada na sociedade. O processo de design é inverso, pois os designers iniciam o planejamento de um projeto a partir do material. Como os irmãos revelam, o que vem primeiro é o material, que dá a forma final ao produto; “o conceito vem depois”. (ARC DESIGN, 2001, no. 20, p. 57). No design, comumente acontece ao contrário: a necessidade de criação de um determinado produto é observada e a partir desta necessidade é feita a pesquisa por materiais. Ou ocorre que a necessidade determina qual é o material a ser utilizado. O material é o elemento que define o design feito pelos irmãos Campana; é também o aspecto que permite fazer diferenciações quanto a uma linguagem que eles adotaram para o design.

Analisando esta situação, é possível compreender razões que dificultam uma classificação que possa contemplar toda a multiplicidade com a qual eles trabalham; por esta razão, surgem discursos que falam da arte, do artesanato, do reuso e de tecnologia ao mesmo tempo.

5.3. O REUSO NO DESIGN HOLANDÊS

A idéia do reuso, tão característica do design dos irmãos Campana, também está presente em algumas escolas e grupos no design. Um exemplo é a Escola de Design de Eindhoven, na Holanda, que tem no reuso a base de muitos projetos (BASTIAN, 2000). Na Escola Eindhoven, o design é concebido como atividade humanista, baseada na tecnologia. Um dos aspectos interessantes do ensino é que os alunos são incentivados a buscar experiências com materiais variados, manipulando, criando e construindo objetos e produtos. Os alunos, nesta pedagogia, conhecem e controlam o processo produtivo de um

determinado produto; isto cria uma independência e motiva a criação, pois esta não se limita aos processos de fabricação. Um dos departamentos criados recentemente na Design Academy Eindhoven é o Ateliê Artesanal: uma proposta de aliar produção artesanal e industrial, procurando “redescobrir os materiais em função da evolução da indústria” (BASTIAN, 2000, p.34). Outro conceito que motivou o Ateliê foi a percepção da necessidade da presença humana nos produtos, como o toque, o gesto. O objetivo deste departamento é desenvolver peças únicas, mas que possam ser fabricadas em série. Este caminho é particularmente conhecido há bastante tempo pelos irmãos Campana, que redescobrem as possibilidades do material industrial e têm enfatizado a importância do gesto e do manual nos seus móveis. Alguns deles, como a cadeira Vermelha e a série Transplastic expressam o toque artesanal e o movimento das mãos, pois exigem esta intervenção no material; envolvem ainda o trabalho habilidoso de quem conhece o trançado, como no caso da Transplastic, que utiliza o vime trançado sobre o plástico.

Os irmãos Fernando e Humberto são admiradores do trabalho de Hella Jongerius, ex-aluna e integrante da *Design Academy Eindhoven*, que atualmente coordena o Ateliê Artesanal. Hella mostrou seus trabalhos no Salão de Milão pela primeira vez junto ao grupo *Droog Design*, em 1993. O grupo foi criado neste mesmo ano em Amsterdã, com o propósito de ser uma declaração no design. Reúne artistas, arquitetos, designers e fabricantes em seus projetos, que abrangem várias áreas do design. O *Droog* trabalha com um ideal voltado aos aspectos humanos, na concepção de um design humanizante. Seus produtos contam uma história sobre temas como memórias, nostalgia, reuso, artesanato e natureza. (DROOG, 2008).

A formação de Hella em Eindhoven e a atuação no *Droog* contribuíram para que ela desenvolvesse uma ênfase na humanização do produto. Ela entende a relação entre produtos e pessoas como uma forma de comunicação, pois o produto “se comunica com o meio ambiente e transmite um sinal emocional” (BASTIAN, 2000, p. 36). Os projetos são orientados pela observação de um caráter que possa distingui-los em meio aos produtos industriais

massificados; seu objetivo é imprimir uma “alma” ao produto. Para isto, Hella assinala uma imperfeição proposital nos objetos, como um sinal que o diferencia em relação aos demais e desperta subjetividade, a visão de um traço de manipulação pela mão humana, ou um processo artesanal. (BASTIAN, 2000, p. 36).

Neste contexto, no qual é trabalhado o design, os materiais têm grande importância, pois é por meio do material que se realizam experiências, descobertas e os limites estruturais, formais, etc. Hella observa cuidadosamente aspectos que pretende intervir, como no caso da cadeira que desenvolveu baseada em um modelo de cadeira africana simples. Hella descobriu a simplicidade de construção e a funcionalidade da cadeira e adaptou o modelo, fabricado em vários materiais.



Figura 49. A cadeira africana que deu origem às interpretações de Hella. A cadeira Kasese (1999) modelo dobrável, com estrutura em fibra de carbono. À direita, outro modelo feito de madeira, sem os revestimentos. Fonte: http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/kasese_chair/05/

Hella Jongerius e Lisbeth in't Hout (diretora-adjunta da *Design Academy*) estiveram no Brasil participando do projeto “Design Solidário”, que ocorreu em maio de 2001, na FAAP em São Paulo. Este encontro foi organizado por A CASA “com o objetivo de estimular e investir na formação e capacitação profissional dos artesãos, integrando o design de qualidade e a produção artesanal” (BASTIAN, 2000, p. 37) e contou com a participação de quatro instituições: A CASA em São Paulo, Academy Design Eindhoven na Holanda, Associação Comunitária Monte

Azul na Zona Sul de São Paulo e a Fundação Padre João Câncio em Serrita, PE. (A CASA, 2001). Os alunos holandeses desenvolveram vários produtos em parceria com as comunidades de artesãos. O projeto organizado pela A Casa tinha como finalidade a promoção do artesanato em união com o design; “A Casa tem como objetivo otimizar e revitalizar objetos artesanais e vem desenvolvendo projetos cuja proposta central é de promover encontros e ações conjuntas entre o Design - concepção urbana e o patrimônio cultural do artesanato.” (A CASA, 2001).



Figura 50. O vaso Soft Urn (1995) de Hella Jongerius: resina flexível como recursos para inserir imperfeições ou “defeitos” de fabricação. O molde para o vaso foi feito a partir de um vaso já existente encontrado no mercado. Ao centro e à direita: produtos desenvolvidos no Projeto Design Solidário, com a Associação Comunitária Monte Azul (2001). Fonte: http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/kasese_chair/05/; <http://www.acasa.org.br>

As propostas da *Design Academy* da Holanda mostram-se muito próximas às propostas que os irmãos Campana vêm realizando há algum tempo. O design foi se distanciando da atividade artesanal, em direção à produção industrial. Neste processo, porém, muitas possibilidades que poderiam auxiliar o design foram desconsideradas. Segundo ESTRADA (2004, p.21), o design brasileiro da atualidade caracteriza-se como uma atividade mista, “de expressão em duas vertentes opostas – indústria e artesanato – as quais tendem a se encontrar criando o que, genericamente, se convencionou chamar de ‘a cara Brasil’”. Esta expressão revela uma visão sobre a importância dos processos de fabricação na construção de uma concepção de design. A discussão sobre o design brasileiro

passa, ainda na atualidade, pela questão dos processos de fabricação e pelas concepções de tecnologia. Certo distanciamento entre design, artesanato e indústria foi praticado desde a instituição oficial do design no Brasil, como já foi discutido no capítulo I. Por esta e outras razões, a chamada 'cara Brasil' possui múltiplas faces, com diferentes diálogos sobre fabricação, tecnologia e métodos de planejamento e criação de produtos.

Artesanato e design estiveram separados por muito tempo, mas o encontro das práticas tem ocorrido não somente no Brasil, mas em outros países, como mostram as iniciativas na Holanda. Aspectos trabalhados na *Design Academy Eindhoven*, como a preocupação com a humanização, emoção e interferência humana nos objetos, são aspectos que falam do envolvimento artesanal no planejamento do design.

O objeto feito à mão ganhou força por meio destas iniciativas, pela promoção do valor deste trabalho e por estas parcerias, realizadas entre designers e artesãos, mostrando que a concepção de arte e técnica ainda pode ser agente de transformação, como nos tempos em que a escola alemã Bauhaus fazia esta proposta. O design dos irmãos Campana foi classificado como arte e artesanato em grande parte pelo diálogo com a atividade artesanal que emprega poucos maquinários e equipamentos. Esta é uma concepção discutida na utilização de alguns termos para explicar o design dos Campana, como será abordado no próximo item.

5.4. A NOMENCLATURA BASEADA NA TERMINOLOGIA DA TECNOLOGIA

Outros conceitos que aparecem associados ao trabalho dos irmãos Campana referem-se à noção de tecnologia e à terminologia da palavra. A noção de tecnologia geralmente é vinculada ao sistema de fabricação, como é compreendida no senso comum da sociedade e na mídia. Os conceitos que

surgem ao abordar o design dos Campana são *no tech* e *low tech*, que, na tradução literal, significam sem tecnologia e baixa tecnologia.

5.4.1. O *no tech*

O *no tech* é mais complexo, pois consiste em um movimento que surgiu na década de 1990, e, no início da carreira dos Campana, era um termo usado para se referir ao trabalho dos designers. O conceito teve origem em um workshop ministrado pelos designers no MUBE (Museu Brasileiro da Escultura), no ano de 1999, em São Paulo, intitulado “A construção do objeto”. O workshop reuniu vários participantes, muitos dos quais não possuíam uma formação específica na área de design, em torno de uma nova visão sobre o desenvolvimento de produtos. Os irmãos Campana atuaram mais como “interlocutores e atizadores de idéias” (ART-BONOBO, 2003), estimulando o grupo a praticar um olhar diferenciado sobre os objetos cotidianos e comuns. Assim configurava-se um tipo de comportamento que partia do trabalho dos Campana, e que foi adotado por outros designers. Neste contexto, o *no tech* era tratado sob o significado de tendência, que, de certo modo, era visto como um estilo passageiro.

O *no tech*, segundo Estrada (2001, p.26) nasceu

com um curso que teve início de forma despreziosa, aulas quase sempre ao ar livre, nas escadarias do MUBE, em São Paulo, com dois “mestres”, que se queriam mais interlocutores, ou atizadores de idéias – Fernando e Humberto Campana -, e um grupo de jovens dispostos a fazer design com as mãos.

Nesse curso, Fernando e Humberto Campana trabalhavam com a criatividade, a partir das mãos, usando materiais encontrados no local, como galhos de árvores, por exemplo. Esse movimento tentava resgatar a memória que remete à tradição do fazer manual; era uma atitude de exploração e de experimentação que requeria o envolvimento corporal. Este envolvimento possuía

uma relação com o conhecimento dos materiais; que não era um saber acadêmico ou um estudo teórico, mas um conhecimento acumulado por meio da observação, experimentação e manipulação da matéria-prima. A opção por fazer com as mãos é uma forma importante para desenvolver esse conhecimento.

Outra característica do *no tech* é o uso de materiais ou produtos industriais para criar objetos artesanais e semi-industriais. (ESTRADA, nov. /dez., 2001). A escolha dos materiais prontos para o uso demonstra a importância da observação e manipulação da matéria-prima. Demonstra a descontextualização típica dos Campana, na qual eles retiram o material de uso ou função determinado para aplicá-lo em outro distinto daquele original. Segundo Estrada (ARC DESIGN, 2001) essa prática está inserida no contexto de um saber intuitivo, que se revela na forma de reaproveitar materiais e observar aquelas coisas e objetos do cotidiano e perceber as possibilidades de empregá-los de outra forma, em outra função.

A noção de saber intuitivo desconsidera o conhecimento desenvolvido pelo olhar e pela experiência, que não são baseados em intuição, mas em experiências práticas, que resultam da manipulação dos materiais e do envolvimento corporal. Este conhecimento é atravessado por elementos da cultura, por lembranças de experiências, pelo coletivo, pela idéia de artesanato e de gesto associados à cultura popular brasileira. E não pode ser visto como dissociado de uma atividade ligada ao saber e à razão.

O conceito *no tech* ganhou força como uma idéia ligada ao universo dos irmãos Campana, ao reaproveitamento e ao reuso. Foram realizados workshops com o mesmo tema em várias regiões brasileiras, como Paraná, Minas Gerais e Rio Grande do Sul, entre os anos de 1999 e 2000. Em 2001, foi realizada no MUBE uma exposição com os objetos e produtos desenvolvidos pelos participantes do workshop.



Figura 51. Vistas da exposição *no tech*, realizada no MUBE em São Paulo, em 2001. Fonte: CAMPANAS, 2003.



Figura 52. Objetos apresentados na exposição *no tech*, criados durante a realização dos workshops: cadeira Craft (2000) em ferro e papel craft, de Carla Tenenbaum; luminária Nebulosa (2000) feita de cordas e saco de laranja, de Mariana Dupas e Rosa Berger; vaso Goma (2000), feito com câmara de pneu de bicicleta, de Tetê Knecht. Fonte: <http://www.vemprabrotas.com.br/.../foto51.jpg>

O *no tech*, associado ao design dos Campana, expressava a idéia de precariedade, do improvisado que nasce de uma impossibilidade. Causava a impressão de que os irmãos praticavam o reuso não como opção ou postura no design, mas como a falta de escolhas. O *no tech* era o resultado de um saber intuitivo, que por esta classificação expressa a idéia de precariedade e falta de

conhecimento. O termo, em inglês, expressa a idéia de que falta algo, que é justamente aquilo que motiva o design “feito com as mãos”; pode ser o saber racional e consciente, a metodologia, os processos de fabricação talvez. O improvisado é visto pelo viés da intuição, e não de pela visão de um desenvolvimento consciente, racional ou planejado. Estrada (2001, p. 27) definiu a prática e a estética brasileira do *no tech*:

Os irmãos Campana trouxeram da memória caipira esse fazer com as mãos, pegando qualquer sobra ou galho que houvesse por perto, um olhar que atravessa a matéria e redefine seu destino. Uma atitude própria do ir fazendo, experimentando, entrando na alma de cada material para entender o que este quer dizer. Foi esse saber intuitivo que contaminou seus alunos e permitiu que, dessas aulas, surgisse uma coleção de objetos com linguagem própria, coerentes entre si, expressando uma idêntica intenção. Uma estética brasileira? Talvez. Não se inventou nada. A transposição de uso dos materiais é usada por diversos designers – em outros países. O novo é o olhar brasileiro – livre, leve, solto, colorido, delicado e bem-humorado.

O uso da tecnologia não se restringe aos equipamentos utilizados; mas esta é a visão que o discurso da mídia expressa. O termo *no tech*, da forma que é adotado pela mídia, expressa a visão de que a tecnologia no trabalho dos Campana resume-se ao processo de fabricação não-industrial. Argumentar que não há tecnologia, como a tradução literal do termo sugere, é depositar a concepção de tecnologia em alguns poucos instrumentos, deslocando o saber e o conhecimento do entendimento tecnológico.

5.4.2. Concepções sobre tecnologia

Com freqüência, observa-se o uso da palavra tecnologia empregada como uma forma de diferenciar um produto, como ferramenta de marketing, ou ainda como um sinônimo para um novo equipamento ou inovação técnica. A tecnologia pode ser definida como o conjunto de conhecimentos científicos, empíricos ou intuitivos empregados na produção e comercialização dos bens (GAMA, 1987).

Para M. J. Herskovitz “os homens extraem do seu habitat, por meio de sua tecnologia, os alimentos, o abrigo, as roupas e as ferramentas de que necessitam para sobreviver. Os objetos que fazem e usam para esses fins classificam-se em geral sobre a rubrica da cultura material”. (KERSKOVITZ APUD GAMA, 1987, p. 11).

Ocorrem também outros equívocos na compreensão do significado da tecnologia: ela pode ser concebida como o conjunto de técnicas, geralmente associado a um fator de medição do grau de avanço tecnológico de um determinado país ou sociedade; ou como uma ideologia da técnica. (PINTO, 2005). A tecnologia é entendida como técnica quando se confunde com uma produção material. É a técnica, e não a tecnologia, quando a palavra tecnologia é usada para tratar de instrumentos, máquinas e aparelhos que são erroneamente compreendidos como a própria tecnologia materializada.

O senso comum da sociedade em geral classifica como tecnologia os objetos materiais, como se estes fossem um resultado natural do avanço tecnológico. Esta visão foi construída por um longo período de crença na técnica como sinônimo de tecnologia; suas origens remontam ao período de invenções, descobertas e expansão européia, entre os séculos XVII e XIX. Este período contribuiu com a formação do pensamento que concebe a sociedade atual como uma sociedade na qual a explosão tecnológica atingiu seu apogeu, não tendo similares. Esta sensação é provocada pela velocidade das transformações sociais, que as novas tecnologias programaram, e são percebidas como um apogeu ao se analisarem todas as transformações anteriores ao século XX.

A Revolução Científico-Tecnológica, por volta de 1870, trouxe o desenvolvimento das aplicações sobre eletricidade, motores, combustíveis, indústrias químicas, siderúrgicas, plásticos, meios de transporte, comunicações, fotografia e cinema, (SEVCENKO, 2000) só para citar algumas invenções importantíssimas, que contribuíram para a noção de progresso e também de aceleração do tempo e da modernidade.

A confusão entre ferramentas como sendo a própria tecnologia tem origem na época das invenções, quando se acreditava que uma invenção simbolizava a

ciência, a descoberta e o avanço daquele instrumento. Isto contribuiu para uma compreensão superficial de tecnologia como a materialização em equipamentos, máquinas, ferramentas, etc. Esta concepção também possui fundamentos que remontam às origens do modernismo, na qual tecnologia era um tipo de ciência ou conhecimento que aproximava as nações do progresso. A união de tecnologia e progresso foi logo aceita na sociedade de um modo geral e as confusões se multiplicaram.

O mundo tecnológico de hoje desperta uma sensação de que estamos constantemente em uma montanha-russa; ora subimos rapidamente, ora descemos e nem nos damos conta de todas as sensações que nos acometem. (SEVCENKO, 2000). As invenções ajudaram a caracterizar a tecnologia como a materialização de técnicas, mas são responsáveis por criar um equívoco. Ao depositar nas ferramentas ou equipamentos materiais a noção de tecnologia, o saber, a experiência e outros conhecimentos ficam ocultos. São adotadas concepções errôneas, mas que muitas vezes são convenientes, pois ajudam a reforçar diferenças entre países, entre culturas, entre classes até. O significado de tecnologia dilui-se na esfera das apropriações que são feitas do termo. Desta forma, a publicidade apresenta produtos com a mais alta tecnologia, que variam do celular ao tênis para atletas. O termo tecnologia acaba por enaltecer o que nem é tão nobre ou avançado em um determinado produto.

O conceito *no tech* expressa esta concepção de que instrumentos, ferramentas e máquinas são vistas como a própria tecnologia, embora isoladamente, como o resultado de um processo “natural” de evolução científica. Neste pensamento, não são considerados os papéis das sociedades e das pessoas como agentes de criação, mudança e utilização destas “tecnologias”. Estas são ferramentas; são técnicas que materializam um saber tecnológico que antecede esta materialização em objetos físicos, como ferramentas, produtos, artefatos variados. Quando a tecnologia é compreendida como um dado material isolado de seu contexto e dos conhecimentos que possibilitaram a sua existência, corre-se o risco de perder os significados e perceber a amplitude da tecnologia na

atividade humana. A tecnologia está associada à presença humana, às suas pesquisas, aos seus hábitos; constitui um valor da existência humana.

Desta forma, os sistemas de produção do mobiliário constituem sistemas tecnológicos, dentro de um sistema ainda maior e mais abrangente como é a sociedade contemporânea. Ruth Cowan (1997) acredita que os

Sistemas tecnológicos são uma série de tecnologias. Um instrumento solitário, até mesmo o mais primitivo deles, não é normalmente suficiente para realizar o trabalho. Um martelo, por exemplo, deve ser aplicado a alguma coisa (um prego, uma tábua) o qual também é um instrumento, para poder funcionar como um martelo: uma lata precisa de um abridor... Todos os sistemas tecnológicos, por definição, tem pessoas embebidas neles. Um martelo não é realmente um martelo até alguém pegá-lo e usá-lo. Os sistemas tecnológicos podem, e alguns realmente tornam-se muito grandes e muito complexos; o paradigma poderia ser um computador pessoas o qual requer uma rede elétrica mais o programa, disquetes, impressoras, scanners e modems – assim como programadores, professores e fabricantes – de forma a funcionar propriamente.

A produção de um móvel, nesta perspectiva, envolve uma série de subsistemas para se concretizar. Da escolha do material, que depende de um conhecimento sobre a manipulação e as possibilidades estruturais e viabilidade técnica, como um móvel planejado para o mobiliário urbano, por exemplo, deve considerar no projeto o uso de uma população, a conservação em relação aos aspectos climáticos, que determinam escolha de materiais, os aspectos técnicos e funcionais, definindo usos, funções, etc.

O conhecimento de ferramentas, materiais, ferragens, acessórios, desenho, softwares de desenho, equipamentos, cores, proporção e composição, e ainda podem ser enumerados outros conhecimentos que fazem parte do processo de desenvolvimento do mobiliário, mesmo que o uso mude, ou a função a que se destina seja diferente. O móvel industrializado exige um saber tanto da matéria-prima a ser empregada, como os componentes da madeira, ferragens de acordo com o uso, acabamentos que podem ser empregados de acordo com o tipo de material usado, embalagem, armazenamento, transporte, comercialização. Todas estas etapas constituem o projeto de móveis industriais. Estas etapas podem mudar se o mobiliário for feito sob medida, encomendado a

um marceneiro, que fará um único modelo. Este profissional não possui o mesmo equipamento da indústria e não fornece material para lojas e vários clientes. Seus produtos são únicos, mas não são essencialmente artesanais, pois empregam ferramentas e geralmente é um processo semi-industrial.

Os exemplos fornecem processos distintos de fabricação; e ainda existem formas híbridas e combinadas destes processos. Embora os modelos de fabricação sejam diferentes, a tecnologia está igualmente presente. A utilização de máquinas industriais é vista como uma atividade altamente avançada e tecnológica; mas não se avalia neste pensamento a complexidade que existe no trabalho artesanal ou semi-industrial. Conhecer materiais, saber como estruturá-los e trabalhar não apenas formas, mas cortes, acabamentos, conformação e outras fases exigem um saber que não é exigido como uma atividade imediata. Requer um estudo, uma prática para poder conhecer e assim, inovar, modificar, experimentar. Se, por um lado, os equipamentos facilitam este processo e apresentam a tecnologia do fazer tradicional aplicado ao maquinário, por outro, a utilização de equipamentos tornou desnecessário em muitos casos os conhecimentos sobre o processo de fabricação do mobiliário. Deste modo, o designer deixou de ser efetivamente o profissional ligado à produção, passando à concepção e planejamento. Neste longo processo de industrialização, separação e especialização das atividades do trabalho, o conhecimento sobre processos de fabricação deixou de fazer parte da atividade do designer.

5.4.3. Baixa tecnologia

O pensamento que associa técnica/ferramenta/máquina com a tecnologia constitui um senso comum na sociedade e para Fernando e Humberto Campana esta diferenciação também não é clara. Este fato pode ser percebido no discurso dos designers, quando eles assumem alguns rótulos, como aconteceu com o *low tech*. Empregado com o mesmo sentido de *no tech*, a idéia de baixa tecnologia é

adotada para designar processos de fabricação semi-industriais, onde a interferência manual ainda é grande ou quando o processo de fabricação é simplificado, sob a ótica da mecanização.

Na criação dos cenários e figurinos para o espetáculo *Metamorphosis*, da Companhia de Frédéric Flamand, Humberto Campana explica como eles utilizaram a mesma linguagem do mobiliário: “optamos por fazer algo com material reciclado, aparentemente bem pobre, mas com um efeito para as cobras que acaba sendo surpreendente, algo não muito distante de nosso trabalho com o mobiliário”. (GRAÇA, 2007).

A companhia de dança de Flamand é conhecida pelo uso intenso de tecnologia visual nos espetáculos. Os designers “nadaram contra a corrente” (GRAÇA, 2007) quando decidiram reduzir a quantidade de vídeos e recursos visuais e explorar o uso de materiais não tão nobres, como sacos plásticos de lixo, “que viraram vestidos de ninfa” (GRAÇA, 2007), encontrados em lojas de camelôs em São Paulo e nas lojas populares de Marselha.

A baixa tecnologia é o termo encontrado para designar a simplicidade aparente que resulta do uso dos materiais industriais prontos e que não dependem de maquinário especializado na produção industrial. É a expressão encontrada para designar, muitas vezes, um processo de fabricação em grande parte manual. Estas visões de tecnologia trazem inúmeras concepções de tecnologia, que expressam discursos por vezes, preconceituosos.

No trabalho dos Campana, a tecnologia desenvolve-se a partir do conhecimento, que vem da experiência adquirida em manipular os materiais e descobrir suas possibilidades. Mesmo que em alguns discursos, eles sugeriram que este conhecimento é fruto do acaso e aleatório, ele parte da investigação que fazem, desde a década de 1980. Quando os designers falam da baixa tecnologia *made in* Brasil, adotada na língua inglesa, a expressão sugere uma relação com a exportação, com o que adquire reconhecimento internacional. Na expressão, dos designers, trata de algo que o país exporta; no caso, a baixa tecnologia, como é vista pelos estrangeiros. Esta hipótese pode ser interpretada a partir da apresentação dos designers feita pelo *Design Museum* de Londres, que fala de

uma economia do Brasil como um lugar de escassez e de poucos recursos, e situa a favela como o lugar de origem dos irmãos Fernando e Humberto. (DESIGN MUSEUM TOURING, 2003). Esta visão é contaminada por construções sobre o país e sobre o desenvolvimento tecnológico. Manifesta um pensamento impregnado de estereótipos e preconceitos, no qual o Brasil é o retrato da pobreza, escassez e falta dos mais variados tipos de recursos e meios. O discurso apresenta-se como uma leitura superficial e equivocada, inclusive, sobre a biografia dos irmãos.

Ao estudar a obra dos irmãos Campana, o uso do termo tecnologia é entendido como um elemento complexo, que não pode ser explicado apenas pelos artefatos materiais. A tecnologia é um conhecimento e um saber abrangente e está inserido nas atividades humanas, desde a forma de manusear uma ferramenta (um martelo, um teclado, uma faca) até os sistemas com os quais se convive, os quais podem ser mais simples ou complexos, mas consistem em sistemas tecnológicos. Pode-se perceber a amplitude do termo tecnologia, que se relaciona muito mais com as práticas e conhecimentos dentro de uma sociedade do que com suas ferramentas e produtos. A tecnologia se apresenta como algo complexo, porém menos palpável; constitui hábitos, comportamentos, posturas. Não pode ser um dado isolado das práticas sociais, como se estivesse restrita ao laboratório ou à indústria. O significado amplo do termo tecnologia não pode ser reduzido ao entendimento de ferramentas, como acredita Cowan (1997), porque

Tecnologia é uma palavra mais geral que ferramenta. Ferramentas são usadas para produzir coisas, mas as coisas que são produzidas (como pontes, casas, engrenagens, roupas de lã, etc) e as coisas que são usadas para fazer o serviço (como chaves de fenda, martelos, furadeiras de pressão, teares, etc.) são incluídos no termo tecnologia.

Este conceito está presente também nos conhecimentos do cotidiano, podendo ser uma linguagem que desenvolvemos para nos comunicar, detentora de inúmeros códigos complexos de informação; práticas cotidianas como um camponês que sabe como trabalhar a terra de acordo com o clima e as estações do ano, com quais ferramentas deve trabalhar; ou um artesão que possui

conhecimento do material com o qual trabalha e de suas ferramentas, que podem ser criadas por ele ou serem as próprias mãos. Tecnologia e saber/conhecimento andam juntos, e fazem parte de um sistema tecnológico complexo, do qual fazemos parte. A sociedade atual convive com a tecnologia que, muitas vezes, utiliza-se de ferramentas ou equipamentos para materializar idéias e projetos, mas que constituem partes de um sistema maior e mais complexo.

Desta forma, a tecnologia está presente em um móvel fabricado por um processo artesanal com materiais industriais reaproveitados. E o ato de trançar cordas de algodão em uma estrutura de aço está repleto de tecnologia; mais do que definir um equipamento para realizar a tarefa, o gesto feito pelas mãos humanas guarda em si mesmo um saber, que se desenvolve e se transforma em uma peça de mobiliário. Este gestual que geralmente é interpretado como uma tecnologia menor, baixa, ou inexistente, segundo alguns equívocos, é de fato a tecnologia transferida para o equipamento.

A visão sobre o que constitui a tecnologia implica em certas posturas e discursos, que por vezes valorizam alguns aspectos em detrimento de outros. Argumentar que os irmãos Campana reciclam materiais e buscam no lixo a matéria-prima para os seus produtos é uma idéia ingênua. Como na afirmação do jornalista Guilherme Aquino, de que a cadeira Favela teria sido feita com “tocos de madeira recuperados do lixo” (AQUINO, 2005). Coloca os designers no papel de “gênios” criativos, que obtêm soluções acidentais, as quais não envolvem um conhecimento anterior mais profundo, o que se caracteriza uma visão muito simples sobre o design que eles desenvolvem. São estas concepções que reduzem o conhecimento fundamentado pela observação ordenada, planejada e na experiência com os materiais, em um instante que surge ao acaso; numa idéia de que os irmãos “tiram do nada um objeto único, belo e funcional” (AQUINO, 2005).

Existe no design dos irmãos Campana um ordenamento e uma metodologia que, embora não seja aquela ministrada em disciplinas de projeto²⁴

²⁴ A metodologia de projeto de produto, em linhas gerais, segue alguns pontos, que se transformam em etapas, como: a identificação do problema, pesquisa e coleta de dados e informações, análise dos dados, geração de alternativas, seleção de alternativas, confecção do

nos cursos de design, está presente em seu trabalho. MEYER (2006, p. 2) discute as diferenças da metodologia no design moderno e no design pós-moderno; ele afirma que no design moderno, a metodologia de projeto consiste em “peça constitutiva da prática que acompanha o designer” e existe uma orientação no sentido de cumprir as etapas especificadas pela metodologia, sem pular etapas ou imprimir preferências individuais no processo de desenvolvimento de produto. MEYER (2006, p. 4) destaca a importância da metodologia no design moderno:

Sob o olhar do design moderno, para que o produto venha satisfazer os envolvidos no processo de design, deve o designer respeitar as etapas constitutivas de um método pré-elaborado. Não forem mensuradas em seus pormenores, de maneira lúcida e objetiva, as necessidades dos envolvidos no processo, poucas chances de êxito terá o produto desenvolvido. A pesquisa serve ao designer, sob esta perspectiva, para que se encontre cada uma das partes constitutivas do projeto, que costumam ser o cliente (ou a empresa que contratou o designer), a indústria (ou aquele que se encarregará da produção do produto) e o usuário (que utilizará o produto), e para que destas instâncias se absorva as informações que lhe são necessárias.

No design pós-moderno, o produto é desenvolvido de maneira diversa, sem o cumprimento de etapas seqüenciais, resultando em um processo de design mais livre de regras, mas que ainda assim “existem, mesmo sem um processo preestabelecido anterior que os preceda” (MEYER, 2006, p.5). Ao contrário do que acredita Meyer, existem processos anteriores preestabelecidos que, de algum modo, antecedem a criação de produtos. Sob esta perspectiva, é possível entender a associação equivocada sobre um processo criativo autônomo “instantâneo”, atribuído aos designers pela metodologia pouco tradicional. Vale lembrar que os designers adotam um procedimento livre de regras, como o hábito de armazenar materiais, segundo contam, para depois descobrir como usá-los.

protótipo, adequação e fabricação do produto. A descrição apresentou a metodologia de maneira sintetizada, apenas para ilustrar o desenvolvimento de produto. Esta síntese foi baseada nos modelos de Bruno Munari (2002), Bernd Löbach (2000) e Mike Baxter (1998). Os autores citados são bons exemplos de modelos de metodologia adotados nas disciplinas de projeto. A autora ministrou disciplinas de projeto que adotaram os autores, na UTFPR, curso Tecnologia em Design de Móveis, entre 2007 e 2008.

Este tipo de procedimento é uma das características de seu trabalho e podem ser compreendidas como método.

A metodologia do design moderno, como sugerido, não é o único meio, embora considerado por muitos designers o ideal, de legitimar produtos. Estas diferenças metodológicas também estão presentes na discussão do design, sobre o que pode ou não ser considerada criação legítima dentro da atividade profissional. Persiste uma visão hegemônica no design de produtos, de que a metodologia de projeto constitui não somente parte da prática do designer, mas a própria prática.

Os exemplos de metodologia demonstram que dialogar com aspectos do pós-modernismo exige visões diferentes no processo de desenvolvimento de produtos. Partindo desta reflexão, mesmo que o design dos irmãos Campana não siga as mesmas etapas, ele se baseia em alguns princípios, como os designers argumentam: a pesquisa de novos usos para os materiais cotidianos, a busca de humanização do design, a valorização de aspectos comunicativos nos produtos, de realizar experiências que mudam a forma como vemos materiais e produtos.

A busca de novos usos para os materiais resulta em uma contribuição dentro de uma concepção de design sustentável, na visão dos próprios designers, que acreditam minimizar impactos de resíduos e poluentes por não produzirem “mais um material” (MONACHESI, 2007). Esta visão da redução, em alguns casos, justifica-se como prática de reaproveitamento em uma sociedade com grande quantidade de produtos substituídos e descartados. Neste ponto, os Campana propõem o reaproveitamento e deslocamento de materiais industriais que, pode ser compreendido como método de trabalho que reduz de alguma forma o impacto ambiental, quando comparado à fabricação de um novo produto. Um fator fundamental no design dos irmãos Campana, que muitas vezes não é observado, é a questão do consumo. Os irmãos Fernando e Humberto questionam o consumo e a circulação de alguns artefatos e produtos. Ao reutilizarem certos materiais e produtos em novos contextos de uso, eles provocam uma reflexão sobre o papel do reuso na sociedade atual; abordam

questões referentes ao comportamento relacionado ao consumo, não somente o ato de reaproveitar artefatos e materiais.

A aproximação que fazem com o design pós-moderno, e com algumas ironias que remetem ao design pop, expressa uma discussão sobre o consumo na sociedade atual. Esta discussão não está explícita nos discursos falados; porém, se faz presente nos discursos materializados na gestualidade que assumem e nos móveis que desenvolvem.

Nesta visão construída pela mídia, o processo de fabricação não possui menos tecnologia por não ser industrial no sentido tradicional, onde uma linha de montagem executa cada etapa da produção do móvel. Os Campana desenvolvem móveis que podem depender de pouca tecnologia no sentido de vários equipamentos; ou baseados no trançado e na gestualidade na maior parte; e também podem utilizar a tecnologia de ponta, aplicada à produção de materiais plásticos, que exigem processos de fabricação com moldes e etapas que incluem injeção ou estampas, e que dependem do tipo de plástico utilizado, suas propriedades que interferem nos cortes e acabamentos.

Quando a mídia fala de tecnologia, seja pelo uso dos termos *no tech* ou *low tech*, ou quando erroneamente chama o fazer com as mãos de algo intuitivo, desloca a idéia de tecnologia nos processos de fabricação. Por meio de alguns móveis, a linguagem híbrida dos irmãos Campana é julgada como rejeição ou despreendimento da tecnologia. As cadeiras *Leatherworks* e *Aguapé*, que no processo de fabricação utilizam cortes a laser do couro, com precisão capaz de formar desenhos de pétalas ou imprimir texturas à superfície do material, são exemplos de tecnologia de ponta. As mesas *Brasília*, que possuem pedaços de vidro coloridos e cortados a laser, que permite através deste processo, a irregularidade dos contornos, também são exemplos da aplicação tecnológica na fabricação, que não descaracterizam a linguagem de design dos Campana.

A Mesa *Fitas* (1993), feita com finas tiras de alumínio, semelhantes ao aspecto formal de tiras de papel, também é resultado da alta tecnologia. E podem ser citados outros exemplos, como o policarbonato associado ao papelão, na cadeira *Wing I* (2000), e ao metal, na poltrona *Cone* (1997). Os móveis criados a

partir do conceito *mixed series*, do “choque” dos materiais sintéticos com os naturais, também exigiu aplicação de alta tecnologia para materializar esta combinação. A poltrona Shark (2000), por exemplo, é feita de policarbonato curvado e recoberto no contorno por um trançado de vime, fixado ao material sintético. Assim, pode-se perceber como as referências se multiplicam e se inter-relacionam na obra dos irmãos Campana.

6 ANÁLISE SEMIÓTICA

O objetivo deste capítulo é compor uma análise semiótica de três móveis (Anêmona, Favela e Multidão), escolhidos de acordo com os aspectos comunicativos que manifestam, a partir de um ponto de vista da autora deste trabalho. A poltrona Anêmona foi escolhida pela idéia de associação com a natureza, embora empregue material plástico e industrial. O móvel é uma forma de refletir sobre o espaço urbano e o meio ambiente. A cadeira Favela expressa a relação com o tema da favela e da situação contraditória em grandes centros urbanos do Brasil. E aborda questões como reaproveitamento, aspectos culturais e a imagem do país. A cadeira Multidão foi escolhida por vários aspectos: a questão do artesanato popular, transformado em fonte de renda para uma pequena comunidade do Nordeste, que integra um móvel que obtém reconhecimento por meio dos irmãos Campana. E ainda trata de migrações e deslocamentos de pessoas, idéias, sentidos, quando aborda a diversidade cultural desta multidão.

É importante destacar que, esta escolha dos móveis, pode ser pensada a partir da visão dos irmãos Campana sobre sua própria produção. Em entrevista a Revista Three Layer Cake, em 2006, quando questionado sobre os três objetos de design mais significativos de sua produção, Humberto Campana escolheu a cadeira Vermelha, a cadeira Favela e a cadeira de Plástico Bolha. Ele justificou a escolha, comentando que as “três cadeiras falam muito sobre mim e sobre a época em que vivo. A Vermelha fala de liberdade, a Favela, das nossas ruas, e a Plástico Bolha sobre reciclagem, usar e re-usar.” (THREE LAYER CAKE, 2006). Já Fernando Campana escolheu também a cadeira Vermelha, a cadeira Banquete e a cadeira Multidão. Para ele, as duas últimas são opostas, pois “uma tem como inspiração a China e a outra, o Nordeste do Brasil.” (THREE LAYER CAKE, 2006).

A análise destes móveis tem como finalidade discutir e refletir sobre a multiculturalidade e o hibridismo, presentes na obra dos designers. Esta análise propõe, por meio da Semiótica, compreender como acontecem os processos de

re-significação e revalorização dos artefatos nos três móveis analisados. Refletindo sobre os processos e sua dinâmica, é possível discutir a diversidade cultural na relação entre design e tecnologia. Uma observação detalhada dos aspectos comunicativos que estes móveis apresentam permite dialogar com questões mais amplas, que se mostram como discursos sobre cultura e identidade.

Uma das primeiras definições de cultura foi formulada pelo antropólogo britânico Edward Tylor (1832-1917), que definiu o termo *culture* como “um conjunto complexo, que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e as outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro da sociedade.” (APUD CUCHE, 2002, p. 35). Esta definição abrangente é adotada neste trabalho, no sentido de pensar a cultura como um conjunto complexo de sistemas de representação de valores na sociedade. Esta visão é complementada pela concepção de Laraia (1996, p. 70), para o qual a cultura abrange

O modo de ver o mundo, as apreciações de ordem moral e valorativa, os diferentes comportamentos sociais e mesmo as posturas corporais são assim produtos de uma herança cultural, ou seja, o resultado da operação de uma determinada cultura.

As criações dos irmãos Campana dialogam com os elementos do imaginário da cultura brasileira e, simultaneamente, com aspectos globais; são produzidas pela indústria italiana e inspiradas no artesanato e na arte popular regional do Brasil. Nestes diálogos, são evocadas questões relacionadas à cultura nacional, compreendida como um sistema de representação, um dispositivo que adota a diferença como representação da unidade ou da identidade. (HALL, 2006). Neste âmbito, a cultura nacional pode representar um conjunto de símbolos e imagens com os quais os indivíduos se identificam, ou que identificam como sentimento de pertencimento à nação. A cultura nacional, desta forma, funciona como fonte de significados. (HALL, 2006).

O processo de identificação pode ocorrer em nível individual, quando se discutem a identidade do sujeito, e coletivo, onde pode se pensar em

identificação com os temas de uma cultura. Como acredita Hall (2006, p.76) “as identidades nacionais representam vínculos a lugares, eventos, símbolos, histórias particulares”. Esta relação de pertencimento está presente nos artefatos produzidos na sociedade. Deste modo, os móveis deixam de ser concebidos somente como produtos com funções eminentemente práticas e utilitárias, para converter-se em meios de comunicação de valores da cultura, da identidade, do design e da tecnologia.

A Semiótica possibilita contemplar a diversidade de significados que os designers imprimem aos móveis e em alguns estes significados são ainda marcantes: revelam discursos representados por relações icônicas, uso de metáforas, símbolos e referências. Por estas razões, a semiótica de Charles S. Peirce foi adotada como um importante fundamento para direcionar a análise, associada aos modelos descritos de autores que utilizam metodologias da Semiótica e do Design para análise de produtos.

6.1. METODOLOGIA DE ANÁLISE

A análise semiótica apresentada neste estudo baseia-se nos conceitos da Semiótica de Charles S. Peirce e utiliza três bases para análise. A primeira é o modelo de análise de imagem proposto por Martine Joly; o segundo é a classificação que Bernd Löbach (2000) desenvolveu para as funções dos produtos industriais, que se assemelham às dimensões sintática, semântica e pragmática, consideradas na semiótica. O terceiro modelo de análise foi baseado no trabalho de Susan VIHMA²⁵ (1995), que estuda os produtos a partir de suas dimensões comunicativas. Os modelos adotados como referência complementam as informações e os conceitos da semiótica peirceana. A análise semiótica dos

²⁵ A obra de Susan Vihma foi utilizada como referência nesta pesquisa a partir de um roteiro de análise, desenvolvido pela professora Marinês Ribeiro dos Santos. O roteiro foi usado na disciplina Design, Cultura e Sociedade, do I Curso de Especialização em Design de Móveis: Projeto e Gestão, da UTFPR em 2005.

três móveis foi realizada através das imagens (fotografias) destes produtos, obtidas em revistas e nos *sítes* da empresa Edra, das empresas que comercializam os móveis e no *site* dos irmãos Campana.

6.1.1. A análise de imagem de Martine Joly

Para Joly (1996), a análise é feita com uma divisão dos aspectos da imagem, que podem ser aplicados aos produtos. A análise considera os signos plásticos, icônicos e lingüísticos. Signos plásticos referem-se à composição visual e seus elementos, como cor, ritmo, proporção, etc. Signos icônicos são aqueles aspectos que estabelecem uma relação de iconicidade entre os vários componentes da imagem. Os signos lingüísticos são constituídos por elementos de texto, desde a tipografia escolhida, analisando cores, formas, até os significados que estas escolhas apresentam. A separação dos signos em três categorias correspondem às dimensões sintática, semântica e pragmática e reproduzem as demais categorias da semiótica de Peirce. Este roteiro é interessante por fragmentar os signos de uma imagem, para só depois interpretar os significados dos signos de cada categoria, realizando um registro global dos significados da imagem, um tipo de síntese dos aspectos gerais e seus entrecruzamentos.

6.1.2. As dimensões comunicativas e as funções de Bernd Löbach

Os aspectos comunicativos são pensados a partir das dimensões sintática, semântica e pragmática. A dimensão sintática trata das relações e associações das escolhas de elementos formais como linhas, formas, cores, texturas; a dimensão semântica trata do que o produto comunica, quais significações evoca;

a dimensão pragmática está associada às relações entre produto e usuário e as possíveis significações dessa relação.

A análise das dimensões comunicativas possui relação com a proposta de Bernd Löbach, na qual os produtos industriais são classificados de acordo com suas funções práticas, estéticas e simbólicas. Estas funções podem estar presentes em um mesmo produto, entretanto uma delas é a predominante. Para LÖBACH (2001, p.58), “os aspectos essenciais das relações dos usuários com os produtos industriais são as funções dos produtos, as quais se tornam perceptíveis no processo de uso e possibilitam a satisfação de certas necessidades”. Segundo Löbach, os produtos industriais oferecem principalmente relações práticas com os usuários, como um martelo tem a função de fixar o prego; um barbeador elétrico tem a função de cortar pêlos por meio de lâminas. As funções práticas, estéticas e simbólicas estão presentes nos produtos; algumas se sobrepondo às outras.

Para LÖBACH (2001), as funções práticas situam-se no nível fisiológico e corporal, na relação entre usuários e produtos. Esta função relaciona-se com o uso do produto e com sua capacidade em satisfazer as necessidades físicas do usuário. Uma cadeira, por exemplo, pode ter entre suas funções práticas permitir que o usuário possa mudar de posição enquanto está usando a cadeira; ou ainda prever certa postura pela forma do assento e do encosto. A função prática está ligada ao aspecto físico de uso, enquanto que a função estética influencia a “percepção dos produtos com os sentidos, principalmente a visual tátil e sonora” (LÖBACH, 2001, p. 59), sugerindo o uso do produto por meio dos sentidos. A análise dos móveis foi realizada de acordo com esta concepção de Löbach, analisando que efeitos os móveis causam nos (as) possíveis usuários (as) em um nível sensorial.

A função simbólica, segundo LÖBACH (2001, p. 64) é “determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso”. É estimulada pela percepção dos elementos estéticos, tais como forma, cor, superfície. A relação simbólica é estabelecida por associações e ligações, baseadas nas sensações que o usuário possui. LÖBACH (2001, p. 64) defende que “um símbolo é um sinal, um signo que existe para algo”. As funções estética e simbólica possuem

uma relação de associação e proximidade, sendo muitas vezes interdependentes. (LÖBACH, 2001).

Neste contexto de análise, o modelo das funções é bastante útil, porém não contempla a multiplicidade que existe no mobiliário criado pelos irmãos Campana. Ao tentar situar suas criações entre as classificações de funções práticas, estéticas e simbólicas, vários aspectos deixam de ser contemplados e exige-se uma análise mais abrangente. A obra de Susan Vihma contribui para ampliar o modelo de análise, iniciado com o modelo de Martine Joly, que se refere à análise de imagens, não produtos.

6.1.3. O modelo de Susan Vihma

Para Vihma (1995), a análise parte de uma coleta de informações sobre o produto a ser analisado. Este procedimento inclui buscar informações sobre a história do produto, que pode ser encontrada em diversas fontes, como museus, bibliotecas, etc; saber se o produto é ainda comercializado, como são as vendas, os fabricantes, os usuários. A percepção do produto como um objeto tridimensional, avaliando processo de construção, formas, funcionamento por meio de uma observação detalhada. O procedimento seguinte é separar as diferentes partes do produto, como os aspectos funcionais, ergonômicos, técnicos e a composição visual destes elementos. Vihma divide a análise em: produto como ícone, produto como índice e produto como símbolo (VIHMA, 1995, p. 91). Na análise do produto como ícone, são observados aspectos plásticos e relacionados aos processos de design (desde a cor até os materiais utilizados e metáforas pela forma). Na análise do produto como índice, são analisados aspectos formais que indicam funcionamento, fabricação, usos, sensações; na análise do produto como símbolo, são analisados como os símbolos comunicam elementos através da cor, tipologia, posicionamento, disposição, formas, etc.

6.1.4. O modelo adotado e a análise do mobiliário

A análise semiótica dos móveis, com base nos modelos citados anteriormente, apresenta ainda relações atravessadas pelas questões culturais. O formato escolhido para a análise é uma possibilidade de refletir sobre a poética dos irmãos Campana e compreender os possíveis significados, decorrentes dos discursos dos designers, na materialidade de seus produtos²⁶.

A seleção dos móveis para análise foi baseada na observação de alguns móveis parecem exigir uma análise aprofundada, como é o caso da cadeira Favela, que desperta questões relativas a outros temas, como a sugestão de um imaginário brasileiro. A Anêmona foi escolhida por tratar de um tema atual, a relação das pessoas com o ambiente natural, que hoje está ligada ao tema da sustentabilidade. É um móvel que apresenta discussões sobre materiais, sobre aspectos formais e sobre o conceito de metáfora natural. A cadeira Multidão traz uma discussão que se multiplica, assim como seus elementos, apresentando temas como o hibridismo, os deslocamentos, as questões sociais e culturais dos migrantes. Reúne material para discussão de muitos aspectos e representa a multiplicidade do design dos Campana.

6.2. ANÊMONA

O primeiro móvel analisado é a poltrona Anêmona, confeccionada pelo estúdio Campana em 2001, e que passou a ser produzida pela Edra. Feita com mangueiras de PVC, um tipo de plástico industrializado, encontrado em redes de materiais de construção. Como em outros móveis, esta poltrona é resultado da

²⁶ O modelo de análise desenvolvido a partir dos conceitos e autores descritos encontra-se no Apêndice C.

aplicação de materiais industriais deslocados de seu contexto de uso. A Anêmona teve origem com a “busca de solução para o uso de materiais do dia-a-dia no design”, como informa o *site* dos designers (CAMPANAS, 2007).

O móvel é feito com alguns metros de mangueiras de PVC, fixadas e amarradas à estrutura de aço inoxidável. O processo de fabricação é um misto de artesanal e industrial. A estrutura de aço inoxidável oferece durabilidade ao móvel, e o uso do metal permite maior resistência à corrosão e à umidade, conferindo um aspecto de durabilidade. A base de aço possibilita leveza visual e possui acabamento liso e uniforme. As mangueiras de PVC são maleáveis, leves, e não exigem acabamentos tais como pintura ou verniz; são resistentes ao peso e às possíveis tensões que possam ser feitas no assento.

De acordo com os materiais empregados, o processo de fabricação sugere certa praticidade, pois apenas a estrutura de aço inoxidável foi produzida para a poltrona. As mangueiras, encontradas prontas nas lojas, foram cortadas e amarradas à estrutura. Como sua fabricação utiliza grande parte de materiais prontos para aplicação, pode ser considerado um processo com menos resíduos químicos, se comparado a um processo de fabricação de um móvel como, por exemplo, uma poltrona estofada. Neste caso, seriam utilizados processos de serrar a madeira (chapa), acabamento com lixa, furação, pintura, vernizes, seladores, estofamento, colas, etc. Comparando com a fabricação de uma poltrona comum, os processos da Anêmona representariam menor quantidade de resíduos na transformação dos materiais em seu estado original e adequação à aplicação no móvel. A escolha dos materiais industriais constitui uma prática de reuso e uma forma de prolongar a vida útil de um material industrial, empregando-o de um novo modo.

Por outro lado, sua fixação necessita que a amarração seja feita manualmente, o que demanda tempo e habilidade para a tarefa. As mangueiras de PVC possuem preço acessível, variando de acordo com as dimensões e quantidade utilizada. O aço inox possui preço mais alto do que o aço comum e do que o ferro.

A escolha cromática da Anêmona utiliza cores frias: o lilás e o cinza. As transparências das mangueiras de PVC criam a impressão de superfície lisa, estabelecendo uma ligação com a água. O lilás remete ao universo marinho, e às cores da anêmona “real”. A transparência mantém e realça esta relação com o tema aquático. Cores e transparências são intensificadas pela relação entre luz e sombra, e os contrastes que resultam desse jogo. Quando a luz incide na poltrona e atravessa as mangueiras, cria uma composição iluminada e com sombras suaves ao redor do móvel, em uma referência à iluminação da anêmona debaixo d’água. O metal, presente no cinza dos pés e da estrutura, tem a conotação de neutralidade, e sugere frieza, quando associado às cores frias.



Figura 53. A Anêmona nas fotos do endereço eletrônico da Edra. A referência a um “habitat natural” e um ambiente requintado: opções para áreas externas e internas. Fonte: <http://www.edra.com>



Figura 54. Anêmonas marinhas: formas e cores que estão presentes na simbologia do móvel. Fonte: <http://www.youngreporters.org/IMG/jpg/anemona.jpg>; farm1.static.flickr.com/235/456030474_57d0ad7...

Ao analisar linhas e formas, predominam as curvas, tanto no assento como nas laterais (contorno) e estrutura do móvel. As curvas são “quebradas” pelas

linhas verticais levemente inclinadas dos pés; conferem um dinamismo visual, maior do que linhas retas, devido à continuidade da forma. Há um caráter espontâneo nas curvas diferentes que se formam no assento e nas mangueiras laterais. Isto cria um ritmo, como uma ondulação, um movimento que pode ser previsto ou sugestionado. Essas escolhas associam as formas e linhas da poltrona com seu motivo de inspiração, a anêmona, traduzindo o movimento que a mesma faz na água, como se flutuasse. A espontaneidade do ritmo das curvas cria um aspecto amistoso em relação ao uso - a vontade de sentar - e à curiosidade quanto ao móvel. Os pés levemente inclinados no sentido vertical sugerem uma elegância e certo caráter estático, para contrapor os movimentos insinuados pelas curvas.

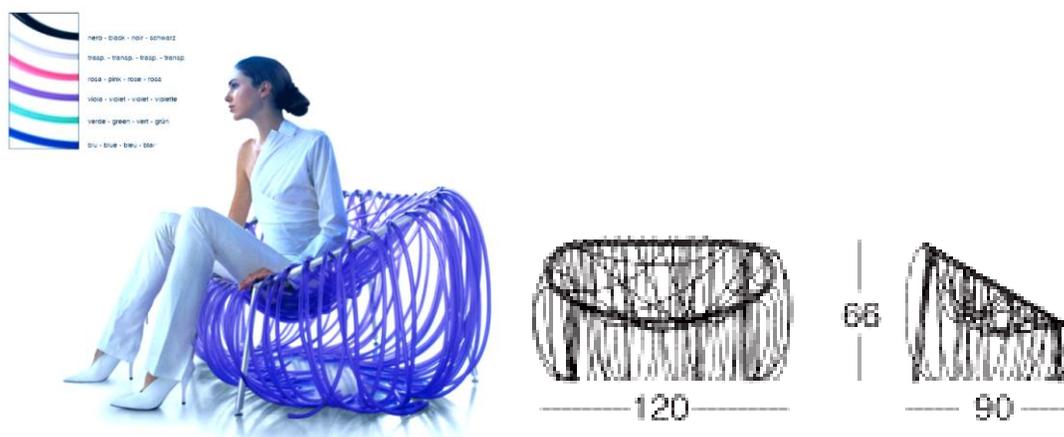


Figura 55. Imagens do catálogo da Edra: o uso e as cores disponíveis da poltrona. À direita, as dimensões (em centímetros) demonstram o alargamento horizontal do móvel. Fonte: <http://www.edra.com>

O alargamento no sentido horizontal, mais proeminente do que no sentido vertical, sugere instabilidade e o movimento como prioridade; demonstra o equilíbrio assimétrico na opção horizontal mais anunciada. Isto é feito pela altura do assento, um pouco mais baixo do que a altura das cadeiras tradicionais, fator que aumenta o relaxamento de uma postura confortável e informal. Expressa a idéia de expansão, de espontaneidade e estimula a subjetividade em um equilíbrio assimétrico. A assimetria geralmente está associada à ruptura, ao inesperado, àquilo que se distancia do convencional e utiliza unidades ou partes

diferentes para compor o equilíbrio num determinado sistema visual. Diferente de uma escolha simétrica, a assimetria está relacionada a um maior dinamismo e emoção, pois desperta surpresa, já que este tipo de composição é geralmente mais complexa e difícil de ser obtida, porém resulta numa composição mais atraente visualmente. (DONDIS, 1997). As formas sugerem significados que remetem às intenções dos designers pós-modernos, de causar surpresa, estimular uma afetividade através de símbolos, estabelecendo significados e associações para os usuários. A função simbólica, segundo Löbach, seria estimulada por esta associação entre assimetria, movimento, espontaneidade, resultantes das formas escolhidas para a poltrona.

O princípio de funcionamento da poltrona está relacionado com a sua função prática, identificada visualmente: sentar-se. O móvel possui, além das funções de assento e apoio, outras inúmeras funções simbólicas enfatizadas pelo caráter lúdico, resultante da associação com a anêmona. Este jogo entre formas e cores traduz a anêmona natural para o produto e cria uma relação necessária com o elemento de inspiração materializado no móvel. Isto aumenta o sentimento de relaxamento e os aspectos simbólicos percebidos por possíveis usuários do produto, que ao sentarem-se na poltrona têm a sensação de que estão em uma malha, ou de que serão envolvidos pelas mangueiras como se estas fossem tentáculos ou braços.

A Anêmona também possibilita uma interação com o ambiente natural, com a idéia de água, repouso, de observação do tempo e espaço ao redor. O funcionamento do móvel é inovador e criativo, propõe uma relação de familiaridade com o indivíduo (através de associações), que então identifica os aspectos simbólicos presentes na poltrona, uma vez que os aspectos práticos são observados mais rapidamente. A surpresa está no caráter simbólico que é o destaque da poltrona, reforçado pelo material, que aumenta a associação com elementos aquáticos e frios.

Algumas fotos para divulgação e disponíveis no endereço eletrônico dos designers demonstram e sugerem a postura de uso proposta pela Anêmona; expressa a idéia de um móvel que prioriza o descanso e um assento informal,

relaxado. Há outra questão de uso, abordada nas fotos, que é um público variado, onde o uso independe da idade.

A figura 56 apresenta as fotos de divulgação da poltrona, que reforçam a oposição entre o urbano e o natural, assim como estimulam a reflexão sobre a relação dos habitantes dos grandes centros com o seu entorno. A poltrona inserida em meio ao centro, na rua, local de grande circulação de pessoas. O móvel destaca-se na paisagem urbana, como uma interferência neste cenário.

Na primeira foto, um homem de meia-idade está sentado na poltrona, deixando entrever pela sua postura certa insegurança, como se estivesse testando o assento para então se acomodar. A informalidade exigida pelo formato da poltrona não é percebida por este homem. Esta questão da postura propõe novas formas de sentar; sugere a experimentação quanto ao uso do assento e encosto.

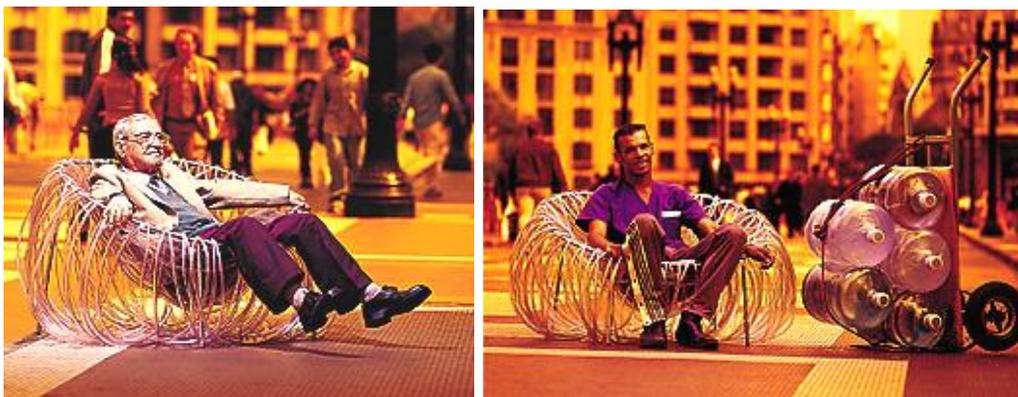


Figura 56. Fotos da poltrona Anêmona para divulgação, sugerindo o uso em meio ao espaço urbano e para diferentes públicos. Fonte: http://www.veja.abril.com.br/160703?p_090.html

A segunda foto, da figura 56, mostra outro homem sentado na poltrona, junto aos galões de água mineral, e apresenta a idéia da oposição entre natural e artificial, representada metaforicamente pelo produto e sua embalagem. As fotos insinuam a presença do plástico na sociedade atual e legítima de certo modo, sua aplicação em um móvel. A discussão entre natural e artificial manifesta-se na surpresa de um móvel que evoca a natureza - por meio de formas e símbolos - e o espaço urbano atual repleto de intervenções de materiais artificiais, como o

plástico, que fazem parte do cotidiano das cidades. Esta discussão dos irmãos Campana também pode ser interpretada como um distanciamento que os moradores dos grandes centros acabam adquirindo em relação ao cenário natural; pode remeter aos próprios designers, que viveram no campo antes de morarem em São Paulo e percebem esta distância, que se converte em uma oposição.

A Anêmona está inserida em um contexto de preocupações ambientais e com o consumo, características do final dos anos 1990 e início dos anos 2000. O trabalho dos irmãos Campana está relacionado a essas preocupações: após os anos 2000 os designers têm discutido questões ambientais e a relação entre o ambiente natural e os grandes centros urbanos em seus móveis. O móvel remete a sentimentos de proximidade em relação aos temas natureza e água, trazendo a reflexão sobre as relações entre indivíduos urbanos e o espaço natural. É uma análise a ser feita a partir da oposição entre natural e artificial que se apresenta na sociedade atual, onde as populações urbanas aumentam em quantidade e se distanciam do que é natural no seu cotidiano; um processo que vai desde a alimentação até o espaço de moradia, entretenimento e convívio social.

Algumas cadeiras populares, chamadas de Cadeira Macarrão (figura 57) ou cadeira de jardim, trazem uma tradição de construção semelhante ao processo de confecção da Anêmona. Um emaranhado de fios de plástico é utilizado para se trançarem linhas sobre uma estrutura de metal pintada. As linhas feitas com os fios de plástico formam o assento e o encosto deste tipo de móvel. Esse tipo de cadeira faz parte de um hábito de cidades do interior de São Paulo e do Paraná, de clima quente, usadas nas varandas das casas. Em cidades como Cianorte, região noroeste do Paraná, é possível encontrar estas cadeiras nas varandas da maioria das casas. Estas cadeiras são encontradas com as mais variadas cores, geralmente com a estrutura pintada na cor preta e são comercializadas por inúmeras lojas de móveis e de produtos para casa.



Figura 57. A cadeira Macarrão e o enrolador de cadeiras. Fonte: <http://www.afinsophia.blog.com/Economia/?page=2>

A relação entre o ambiente natural e o emprego de materiais artificiais pode ser observada neste costume: a cadeira tem como função o descanso na varanda ou no campo, em meio à natureza, num sentido de observação da natureza; faz parte de hábitos e participa das relações sociais para os habitantes dessas cidades pequenas. As poltronas e cadeiras de plástico se tornaram mobília de áreas de lazer, externas, usadas por moradores e oferecidas a visitantes. Fazem parte do cenário doméstico e utilizam material semelhante ao utilizado na Anêmona. O móvel dos irmãos Campana estimula a discussão entre o espaço natural e as modificações feitas neste espaço pela ação humana, enfatizada pelos produtos desenvolvidos, muitos dos quais artificiais e plásticos, que podem compor um móvel. A criação dos irmãos pode ser compreendida como um questionamento sobre a noção de que, nos grandes centros, o contato com a natureza acaba se perdendo, diluindo-se no acelerado ritmo urbano.

Em relação ao usuário, a poltrona destina-se a um público que busca soluções diferenciadas e incomuns em relação aos produtos e que apreciam inovações conceituais e tecnológicas. Os prováveis usuários da poltrona são moradores dos grandes centros urbanos que apreciam produtos que apresentam aspectos lúdicos e simbólicos, valorizando a diferenciação criativa além da função prática em um móvel.

A análise da Anêmona mostrou que, no produto, co-existem com a função prática (assento, apoio, descanso, etc) outras funções simbólicas e estéticas. A

associação com a natureza, por meio de formas que remetem aos tentáculos e formatos da anêmona, demonstrou ser um recurso interessante para estimular a reflexão sobre o distanciamento da natureza. Este distanciamento é reiterado quando as formas naturais são representadas pelo plástico, que devolve à memória a presença do artificial e do cenário urbano invadido por resíduos, objetos, materiais artificiais diversos do cotidiano.

Os designers propõem uma reflexão sobre a quantidade de produtos industriais presentes no dia-a-dia das grandes cidades e, a partir desta reflexão, uma visão sobre o reuso e o aproveitamento desses materiais. A escolha de materiais industriais prontos que não necessitam de transformações e geram menos resíduos é uma forma de questionar as relações existentes entre design e consumo.

A poltrona também pode ser interpretada dentro de uma concepção pós-moderna, na qual os designers defendiam que arquitetura, ambientes e objetos deveriam ter um significado para seus usuários. A metáfora da natureza que se apresenta na poltrona pode estimular a relação entre usuário e produto, pois estimula a associação com experiências, sensações e sentimentos deste usuário em relação com a natureza, a água.

6.3. FAVELA

A inspiração para criar a cadeira Favela (1991) aconteceu quando os designers passavam pela favela da Rocinha e observaram que ela parecia um “vale encravado na cidade”. (MONACHESI, 2007). A imagem ficou gravada na memória como uma fotografia, segundo disseram, e foi então que surgiu a idéia de fazer a cadeira. Feita com sarrafos de madeira, que mais parecem sobras, são madeiras provenientes de caixas de frutas e verduras, como revelaram os designers: “A gente pegou muita caixa no Ceasa naquela época, onde eles pegam as caixas e fazem casas de cachorro, e fez a cadeira com o processo

como o cara constrói a favela”. (MONACHESI, 2007). A escolha do material, um tipo de madeira de segunda linha, usada nas embalagens, revela-se uma prática de reuso, tão característica no trabalho dos irmãos Campana. As caixas de frutas e verduras são utilizadas pelos sem-teto e podem servir de abrigo, moradia e na construção de móveis, como bancos e berços. (KASPER, 2006).

Em uma análise dos signos plásticos e dos aspectos formais da cadeira, pode-se perceber que as linhas retas verticais e inclinadas predominam, formando um intrincado jogo visual de pequenos sarrafos sobrepostos. Linhas diagonais e inclinadas insinuam o movimento, em contraposição ao caráter estático das linhas retas horizontais e verticais. Formas geométricas e retilíneas são associadas à seriedade, racionalidade, contenção e certa artificialidade. A precisão desta geometria é quebrada pelo ritmo das linhas diagonais, inclinadas, que insinuam uma desordem, dinamismo, agitação.

A composição das linhas, distribuídas de maneira desorganizada, instigam uma “confusão” visual intencional, provocada pela disposição dos sarrafos em várias direções. Os elementos formais e arquitetônicos dos barracos estão representados na composição caracterizada pela sobreposição. Linhas retas, diagonais, horizontais e verticais, sobrepostas umas outras: funcionam como signos plásticos dos elementos arquitetônicos utilizados na construção dos barracos. Nesta construção, permanecem espaços vazios, que podem ser vistos por entre os sarrafos. Este aspecto pode ser compreendido como um recurso para a falta de opções (escassez/pobreza) ou uma forma de “tapar os buracos”, numa referência a uma expressão que possui duplo sentido: o literal e os problemas mal resolvidos.

A composição é dinâmica; sugere o movimento dos sarrafos, sendo pregados uns sobre os outros. Os elementos plásticos estabelecem uma relação icônica entre a favela em seu aspecto arquitetônico no cenário urbano. Estes elementos estabelecem a relação de índice: a composição e as formas de representação dos sarrafos indicam o movimento necessário na construção dos barracos.

A forma predominante é reta e dura; há uma rigidez nos traços e nas formas da cadeira. A racionalidade no uso de recursos disponíveis (da situação dos moradores da favela) está representada pelas formas geométricas e retas que predominam na cadeira. A coloração da madeira natural, sem pintura, contribui para o caráter simples e barato do material utilizado. A sensação de tocar a madeira que não apresenta acabamentos é de encontrar algumas texturas, farpas; a sensação não é de superfície lisa. A cadeira sugere uma certa distância, pela sensação de texturas que oferece, como se apresentasse partes incompletas que pudessem ser percebidas pelo toque ou pelo uso. A ausência de acabamentos e cores pode ser compreendida como um índice da racionalidade no uso de recursos, fazendo alusão à situação econômica dos moradores da favela.

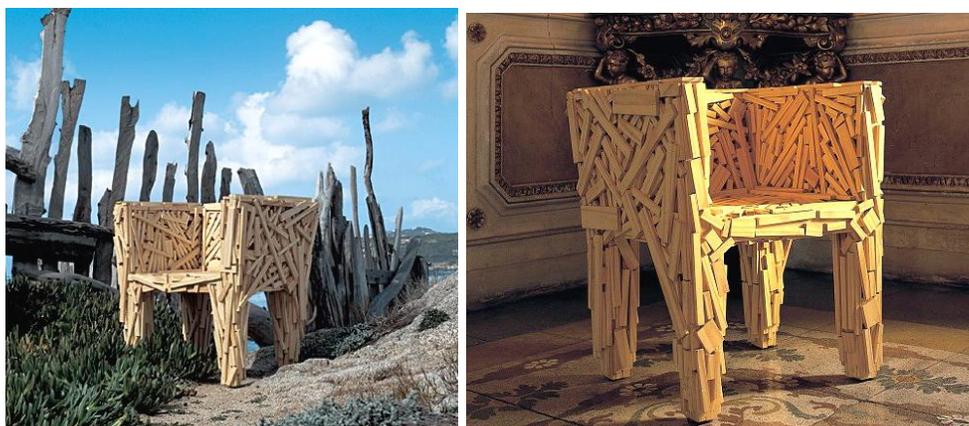


Figura 58. A cadeira Favela em foto que apresenta um cenário árido, que lembra escassez ou ainda a seca da região Nordeste. Ao lado, o contraste com um cenário que insinua uma elegância no interior. As duas fotos fazem parte da divulgação da cadeira no endereço eletrônico da Edra. Fonte: <http://www.edra.com>

O arquiteto Gianfranco Vannucchi comprou um dos primeiros protótipos da cadeira Favela e descreve o móvel, a partir dos aspectos arquitetônicos que remetem às formas arquitetônicas das favelas. Para Vannucchi,

O gesto de pregar ripas sobre a estrutura rígida de um protótipo que não se resolveu é realmente semelhante a construir casas de madeira, barracos, favelas. Mas muito mais que a semelhança do processo construtivo, o resultado final da cadeira Favela, dos irmãos Campana,

nos fala muito de arquitetura. Vista como um todo, lêem-se quatro grandes planos, um horizontal e três verticais, apoiando-se sobre (e sendo ao mesmo tempo) quatro sólidas pernas/pilares.

Dando um “zoom”, aproximamo-nos de seus detalhes: pequenas paisagens construídas; escadas, rampas, frontões, patamares; enfim, quase todo o vocabulário arquitetônico primário vai surgindo dentro e ao redor da cadeira.

Uma vez, por acaso, tive de colocá-la de cabeça para baixo para bater-lhe um prego solto. Eis que quatro grandes torres surgem apontando para o alto sobre a base piramidal, convergindo em remoto ponto de fuga. Mas realmente sinto “sua arquitetura” quando a luz vai batendo cada vez em um novo ângulo. Sombras, arestas, “claro-scuro”, frente/fundo, o tal do “... sábio jogo da luz...” de Le Corbusier. A mudança da incidência da luz a cada instante transforma o espaço e seus volumes, fazendo da arquitetura sempre uma grande surpresa até para o próprio criador. (ARC DESIGN, 2003, n.º. 29 p. 21).

Há um contraste interessante das linhas que parecem fazer parte de um quebra-cabeça que pode se desmontar e espalhar; pelos espaços vazios criados pela disposição das formas, onde a luz passa e cria sombras num jogo visual dinâmico. Os contrastes da luz criam focos de maior tensão: é quando se observam as direções das linhas e como estão fixadas e também criam áreas de atenção; a cadeira se torna mais leve pela incidência da luz.

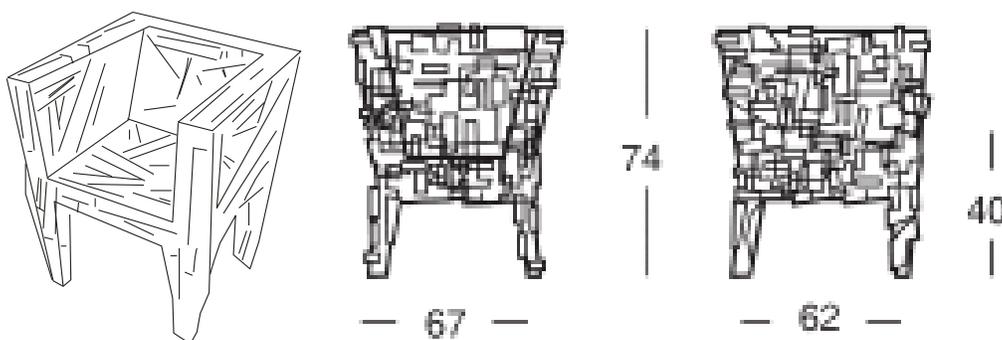


Figura 59. As linhas e formas da cadeira a partir de um traçado feito sobre a imagem do móvel: formatos e composição tornam-se mais claros. Fonte: arquivo da autora. À direita, as dimensões da cadeira: o desenho da cadeira confirma a fixação “desordenada” dos sarrafos de madeira sobre a estrutura. Fonte: <http://www.edra.com/product.php?id=14&name=Favela>

O material usado – simples, barato e comum – pode sugerir que o móvel é resultado de um processo construtivo um tanto precário, com técnicas rudimentares. A cadeira Favela emprega materiais e técnicas simples, mas a

aparente precariedade esconde o gesto disciplinado e ordenado que constrói o móvel deste modo.

A cadeira teve dois protótipos que foram fabricados pelos designers em seu estúdio em São Paulo, em 1990. Em 2003, a Edra assumiu a produção da cadeira e sugeriu que ela fosse fabricada no Brasil. A cadeira é confeccionada por uma comunidade chamada Santo Cristo, da região das Missões, no Rio Grande do Sul, depois exportada para a Itália e Europa. Esta comunidade de origem alemã possui cerca de 3.000 habitantes que, segundo relato dos designers, não falam português. (MONACHESI, 2007). O resultado deste processo de fabricação é que a cadeira Favela, fabricada no Brasil, comercializada na Europa e vendida novamente no Brasil a 3.000 euros²⁷. Desta forma, a favela “ganha um status que é irônico” como reconhece Fernando Campana. (MONACHESI, 2007). O status irônico é que o móvel, quando era feito no estúdio pelos designers, custava R\$ 500,00 e só duas cadeiras foram vendidas (MONACHESI, 2007). Produzida pela Edra, fabricada no Brasil, converteu-se num móvel de luxo, comercializado nos circuitos americanos e europeus a preços pouco acessíveis. Fernando Campana acredita que

A favela é uma homenagem à riqueza dos pobres, que é saber fazer sem ter aprendido, pela sobrevivência. A riqueza do pobre é essa aí, da espontaneidade, da generosidade, é abrir a casa, abrir a alma, deixar ser dissecado. A antropofagia é isso. A gente sabe fazer isso. O legal do Brasil é isso. (...) esse tipo de pensamento, de não esconder o Brasil, mesmo que tenha erro, que seja imperfeito, não ver o Brasil com olhos de turista, com olhos que queiram que a gente veja. Fazer coisa desafinada. Tem tanta coisa que é ruim e que dá o tom do Brasil, que é quando o errado se torna sonoro, bonito, quando o errado está certo. (MONACHESI, 2007)

A antropofagia, no comentário de Fernando Campana, remete aos modernistas envolvidos com os eventos da Semana de 1922 e a Antropofagia, na década de 1920²⁸. A Antropofagia propunha a deglutição da arte, do primitivo e

²⁷ Cerca de R\$ 7.700,00, de acordo com a entrevista em 2007.

²⁸ Acontecimento cultural fundamental na arte brasileira, a Semana de Arte Moderna de 1922 foi idealizada a partir da reunião dos artistas da época, em defesa de Anita Malfatti, criticada por Monteiro Lobato em um artigo intitulado “Paranóia ou Mistificação”, por sua exposição em 1917. A Semana de Arte Moderna idealizou eventos ligados às artes visuais, literatura e música, durante a

do moderno, adsorvendo referências e adaptando-as com uma identidade brasileira. Como definiu Oswald de Andrade, no Manifesto Antropófago: “só me interessa o que não é meu. Lei do homem. Lei do antropófago” (ITAÚCULTURAL, 2005). No discurso anterior dos Campana, a antropofagia parece estar associada à idéia de que o brasileiro adota referências de modo descompromissado e desvinculado de um contexto mais amplo, como era a proposta de Oswald de Andrade, quando emprestou de Shakespeare a célebre frase: “*Tupy or not tupy, that is the question*” (ENCICLOPÉDIA ITAÚCULTURAL, 2007) A “riqueza dos pobres”, associada à noção de antropofagia, sugere que os valores criativos atribuídos aos moradores da favela originam-se no saber espontâneo, marcado pela abertura às influências e à possibilidade de ser “dissecado”. Neste sentido, ser dissecado é justamente ser objeto da antropofagia. Assim, na visão dos irmãos, perpetua-se esse “saber fazer sem ter aprendido”, que acontece pela “digestão” daquilo que é tomado como seu nas práticas cotidianas e nas experiências urbanas.

Seu mobiliário expressa também este discurso antropofágico: dialogando com o popular, a favela como ícone da pobreza, convertida em status: não apenas do ponto de vista econômico, mas também do status da favela que passa a ser *cult*, dentro das classes mais abastadas, que não fazem parte desta origem. Passa a ser referência em projetos como A Casa Ideal (2003), de Colônia, Alemanha, onde a configuração construtiva da cadeira foi estendida para a casa: paredes, escadas, estruturas, mobiliário. A favela ganha mais um status: da moradia precária dos grandes centros urbanos do Brasil, converte-se em moradia ideal, apresentada em feiras e exposições na Europa. Seu status irônico é tentar romper com aqueles estereótipos da favela como feio e errado, com sua arquitetura desordenada e sua precariedade, tanto visual e quanto financeira.

Semana de Arte Moderna. O Grupo dos Cinco, formado por Mario de Andrade, Oswald de Andrade, Anitta Malfatti, Tarsila do Amaral e Menotti Del Picchia exerceu grande influência na arte moderna brasileira; em especial Tarsila do Amaral. Recém chegada da Europa, passa a fazer parte das discussões modernistas e inspira, em 1928, a criação do Movimento Antropofágico, de Oswald de Andrade. (OLIVEIRA, 1999). As iniciativas da arte moderna brasileira tinham como propósito romper com a tradição da arte, com as regras acadêmicas da pintura, com os modelos que dominavam a percepção da arte por parte das elites.

Este rompimento propõe o olhar a favela com o estereótipo do alternativo, do criativo por opção ideológica e não pela exclusão ou escassez de recursos.

Nas fotos de divulgação (figura 58) feitas pela Edra, a cadeira Favela está cercada de contradições e dialoga com elementos diversos. A cadeira aparece em uma paisagem árida, com cercas de madeira ao fundo, sugerindo o sertão. O móvel fala do interior e dos grandes centros urbanos e, simultaneamente, fala do objeto de luxo. Por estes deslocamentos entre lugares e idéias, a cadeira Favela oferece visibilidade à discussão sobre a representação do Brasil e de seus estereótipos.

Os designers problematizam a visão da escassez e da precariedade, pois reordenam os valores tradicionais. Ao valorizar a criatividade da construção dos barracos, o que eles chamam de “riqueza dos pobres” (MONACHESI, 2007), eles estão reordenando valores e concepções da sociedade. Os irmãos elegem a favela como símbolo de reaproveitamento, reciclagem e reinvenção de significados.

6.4. MULTIDÃO

A cadeira Multidão faz parte de uma série de móveis que os designers criaram entre 2001 e 2002 com uma linguagem baseada no acúmulo, naquilo que eles chamam de uma estética “over” (MONACHESI, 2007). Algumas peças, nesta fase, aproximavam-se do *kitsch*; termo usado pelos próprios designers. O *kitsch* “é um estio marcado pela ausência de estilo, a uma função de conforto acrescentada às funções tradicionais, ao supérfluo do progresso”. (1994, p. 10). Na concepção dos irmãos Campana, o *kitsch* está associado ao acúmulo de objetos, às referências decorativas, aos objetos agrupados. Segundo Moles,

ao lado do objeto Kitsch intrínseco, cujo valor parece estar bastante ligado a uma função de gratuidade essencial, de decoração – cuja formação diz respeito ao campo artístico –, e que opera também enquanto portador de signo, deve-se atribuir um espírito Kitsch a um

grande número de objetos que têm por função primária um papel técnico, mas também, de maneira secundária, desempenham funções de portadores de signo.

O móvel é feito com uma base de aço e aplicação de uma grande quantidade de bonecas de pano, que servem de assento e também de encosto da cadeira. Os materiais utilizados, além das bonecas, são o aço inoxidável, presente na estrutura e nos pés, servindo como suporte ao móvel; a clareza e limpeza associadas ao metal funcionam na poltrona como aspectos que permitem que a estrutura de apoio seja quase invisível quando comparada à composição do assento. Deste modo, o metal apresenta uma clareza visual e objetividade que não se interfere na composição cromática diversa do assento. As bonecas, feitas de tecidos variados, possuem componentes como fitas, laços, cordões, papéis, miçangas e outros detalhes que complementam a caracterização de cada boneca.

Quanto aos aspectos formais, a sensação tátil na poltrona é a sensação do toque do tecido (liso ou com texturas), das costuras, dos detalhes. Como em geral os tecidos são lisos, a sensação é de uma superfície plana, de conforto e suavidade, insinuando o conforto, como se as bonecas fossem realmente almofadas. A percepção de custo da poltrona é representada pelos aspectos simbólicos e conceituais, muito mais do que os materiais utilizados. Por um lado, os retalhos de tecidos sugerem uma matéria-prima barata, pois grande parte é doada, as bonecas não possuem alto custo e nem preços altos para venda. Por outro lado, a noção do valor no móvel é dada pelo trabalho artesanal complexo que é feito na cadeira: representado pelas bonecas feitas pela comunidade; e pelo trabalho dos designers em produzir um móvel com as bonecas.

As cores são resultados da composição dos tecidos que compõem o vestuário e os acessórios das bonecas. A composição é harmônica, pois as cores variadas sugerem um aspecto dinâmico e alegre. A variedade de cores e padrões de estampas de tecidos pode ter como possível significado a multiplicidade de etnias ou raças que formam o país. Esta interpretação encontra justificativa em afirmação do *site* dos designers, que explica a origem da cadeira da seguinte maneira: “os irmãos Campana foram até tradicional fábrica nordestina e

trouxeram as bonecas para São Paulo, que retratam a migração do Nordeste para o Sudeste”.(CAMPANAS. COM. BR). O colorido pode ser entendido como uma mistura, onde os elementos individuais se perdem e se confundem, numa referência à multidão, onde o individual se confunde e se mistura ao grupo, ao todo.

As linhas e formas predominantes são as linhas verticais inclinadas dos pés, e as linhas inclinadas das bonecas e bonecos; curvatura do assento e composição que usam curvas. O aspecto geral é de irregularidade, confusão, de instabilidade. Esta sensação é reforçada por algumas bonecas, posicionadas com as pernas para cima, não sendo possível ver a cabeça. A sensação de caos e movimento desordenado é uma característica resultante destes elementos visuais que se cruzam e sobrepõem.

O movimento é indicado pela composição das bonecas: linhas diagonais e linhas verticais inclinadas, que apontam para várias direções. Na composição do conjunto, resultam em uma harmonia que sugere um dinamismo. A disposição das bonecas no assento contribui para o caráter dinâmico, pois a maneira como foram fixadas ao assento estimula esta visão sobre o movimento.

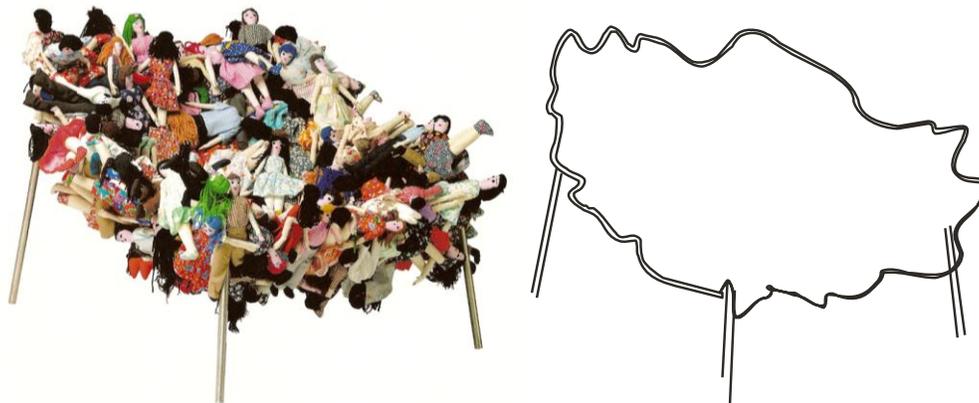


Figura 60. A poltrona Multidão (2002) e as linhas formadas pelo contorno da poltrona: é possível observar as linhas verticais finas e discretas em comparação com a irregularidade do assento. À direita, o detalhe das bonecas posicionadas de maneira desordenada. Fonte: Arc Design, 2003; arquivo da autora.

A composição é harmônica, embora apresente um acúmulo de elementos visuais representado pelas linhas divergentes e pela composição das inúmeras

bonecas. O fato de algumas poderem ser visualizadas de corpo inteiro reforça o caráter humano; a personificação. O deslocamento do uso das bonecas, de objetos e brinquedos para o assento do móvel, desperta sentimentos de surpresa, ironia, humor, estranhamento. Há uma certa subversão em colocar bonecas com aparência humana em uma poltrona, pois o uso primordial de uma poltrona é o assento. E sentar sobre as bonecas poderia criar o efeito de sentar sobre a multidão, que traz ainda um significado que pode ser interpretado como indiferença. Ao sentar sobre a multidão, esta é metaforicamente prensada por quem se senta. Esta possibilidade surge após um momento de reflexão, observando que a multidão de bonecas da cadeira, disposta de maneira desordenada parece voltar-se para todas as direções, como se estivesse em busca de algum auxílio.

Uma outra interpretação é a idéia da multidão que absorve, que “abraça” mais uma pessoa, numa brincadeira. Neste sentido, o assento seria um convite para este abraço coletivo, para um jogo coletivo, onde o individual é se perde em meio à multidão.

Os tecidos e outros materiais são doados à comunidade; por esta razão as composições têm resultado tão variado, como nas roupas e acessórios. O processo de criação destas bonecas segue alguns passos, que permitem que elas tenham algumas características comuns, embora as bonecas possuam diferenças que resultam da criatividade e da percepção individual das artesãs. O processo de confecção das bonecas é descrito por M. Góes, que ouviu as artesãs paraibanas explicarem um processo que parece simples, mas que se apresenta com uma complexidade de referências.

O processo de trabalho da confecção começa sempre pelas pernas. Depois de separar vários retalhos, a artesã corta-os e os enrola em forma de cone. Em seguida faz os sapatos, de tecido colorido ou preto, às vezes amarrados com um pequeno cordão. O corpo é o próximo passo - um retângulo recheado com retalhos e fios picados em que se modela a cintura. (...) Segue-se a modelagem dos dedos, das mãos e dos braços, estes em forma semelhante à das pernas, embora mais finos. Depois é a vez da cabeça: com forma triangular e tonalidade rosa, recebe, bordados, os olhos, a boca e as sobrancelhas; acrescentando-se o volume do nariz, a boneca está pronta para receber o cabelo, de malha desfiada, cordão, lã ou fios coloridos. Tecidos lisos - azuis,

vermelhos, amarelos -, de xadrez, listras, de bolinhas ou floridos, miçangas, fitas e muita imaginação: começa a modelagem da roupa e acessórios. Vestidos, blusas, saias, gravatas... De material reciclado, aparecem jóias e relógios... um pedacinho de papel alumínio transforma-se em pulseira, uma continha, uma miçanga, em brincos. Esmalte nas unhas é lei. (GOES, 2000, p.20).

As bonecas são feitas por artesãs da comunidade da localidade de Esperança, em uma região rural do interior da Paraíba. As artesãs confeccionam bonecas para aumentar a renda familiar, pois os homens geralmente trabalham nas roças cultivadas na região e chegam a receber R\$ 5,00 por dia de trabalho. (ACASA. ORG). O processo de fabricação das bonecas ilustra como acontece a escolha de vestuário, cores, tipos, penteados; estes nascem do repertório individual de cada artesã. As artesãs ainda se divertem com o fato de que algumas bonecas lembram pessoas conhecidas: “tem boneca que a gente faz e acha tão engraçada, que parece com uma pessoa que a gente conhece.” (AGÊNCIA CLICK, 2007).

Os vestidos de estampas floridas e coloridas estão associados aos tecidos populares. O tecido conhecido como chita, que atualmente é considerado item da moda, tradicionalmente está ligado ao contexto popular. O colorido dos vários tecidos das roupas das bonecas, quando visualizados no conjunto, remete à chita, ao colorido, à riqueza visual dos elementos que compõem as estampas. A chita recentemente integrou as sandálias havaianas, mostrando que as chitas deixaram de ser populares consideradas pobres, e se tornaram parte da moda.

As roupas das bonecas lembram elementos do folclore regional, como as danças festivas e quadrilhas que possuem um vestuário caracterizado pelo uso de cores variadas e estampas múltiplas.



Figura 61. Havaianas com estampa de chita, unindo elementos populares. (2008) Fonte: <http://www.mktmoda.com.br/?=p348>

As diferenças entre o feminino e o masculino são representadas através das roupas, como o vestido, símbolo da indumentária feminina. É interessante notar que a roupa masculina é geralmente caracterizada pela combinação calça e camisa. O corte de cabelo é outro elemento que funciona como ícone e índice do gênero: o cabelo comprido diferencia homens e mulheres; os penteados e presos distinguem as mulheres. O penteado de tranças é um tipo de índice curioso como forma de identificar posturas e locais. Dificilmente a representação urbana apresenta mulheres adultas com penteados de tranças. Neste caso, o cabelo indica uma origem do campo ou regional. Pode ter ainda a conotação de ingenuidade, simplicidade, pois é freqüentemente associado às crianças. Os homens são identificados pelas roupas e pelos cabelos curtos e barba, ícones típicos. Estes elementos estabelecem uma associação entre significados e fixam as diferenças visuais, que são facilmente reconhecidas pela população local e nacional.



Figura 62. A diversidade com que se apresentam as bonecas, mostrando diferenças no vestuário, cabelos, etc. A representação do masculino também possui aspectos múltiplos, como a tipologia do vestuário. Fonte: <http://www.acasa.org>

Neste sentido, a percepção de valor da cadeira está relacionada à aplicação das bonecas; uma perspectiva de valorização devido ao trabalho de confecção artesanal. Outra perspectiva é a valorização do conceito do móvel: os elementos reunidos no móvel, e que inspiraram sua criação/construção. A noção de valor da cadeira começa com o trabalho das artesãs e sua habilidade em imprimir detalhes nas bonecas, quase personagens; e continua com a transposição destes artefatos para um móvel, sob a motivação dos irmãos Campana. O próprio roteiro de criação das bonecas, apresentado anteriormente, contribui para estabelecer o valor. Embora muitas pessoas desconheçam este processo, quando observam atentamente a cadeira, percebem um tipo de trabalho mais complexo; o gesto que modifica os materiais, transformando-os em artefatos complexos. Uma peça de mobiliário, um objeto de design, um artefato artesanal, brinquedos, objetos lúdicos, decorativos e emocionais. Os significados se multiplicam e a percepção de valor aumenta de acordo com o aumento do valor simbólico percebido no móvel.

O usuário provável do móvel é possivelmente alguém que se interessa pelas manifestações da arte popular e pelos elementos que falam de arte regional. Podem ser considerados como público provável pessoas que buscam elementos que oferecem um diferencial de exclusividade, como o artesanato considerado “tradicional” de algumas regiões ou comunidades, que acreditam que estes artefatos são “feitos à mão”. E que procuram referências da identidade

local, regional, pela associação com pessoas reais que a boneca permite. Estes elementos de identificação sejam de origem ou lugar estão presentes no consumo de artefatos artesanais.

Os signos presentes no móvel instigam questionamentos: quem são essas pessoas representadas na cadeira? Como se sentar sobre a multidão? Sentar sobre as bonecas pode ser compreendido como uma relação metafórica: a multidão apertada, amassada, oprimida. Como a poltrona nasceu da realidade da migração de um grande contingente de pessoas do nordeste rumo ao sudeste, neste caso com destino a São Paulo, é uma multidão que vivencia os acontecimentos e as características das metrópoles, como a superlotação dos transportes públicos, das ruas no trânsito caótico, do constante deslocamento de pessoas que percorrem apressadas as ruas da cidade. Este ir e vir é um discurso poético sobre o deslocamento e redistribuição no espaço urbano. A Multidão está relacionada à arte popular, aos elementos regionais, ao artesanato e às expressões do Nordeste brasileiro.

As bonecas formam um conjunto de cores, roupas e tipos diferentes. Este conjunto pode ser compreendido como composição plástica e formal, na qual está representado o grande centro urbano do país. Os grandes centros são espaços de entrecruzamentos de informações: pessoas de várias regiões, formações, crenças, gostos, aparências. Na Cadeira Multidão, encontram-se elementos associados à condição das grandes cidades: são muitos (multidão, mestiços, regiões, origens), são partes ou unidades (pessoas, indivíduo, boneca) que formam o coletivo (comunidade, multidão, sociedade, cidade, país).

Dispostas desordenadamente, como se estivessem se movimentando, confundem o olhar, que percorre as várias bonecas sem identificar alguma diferença. É por meio de uma observação mais atenta que as bonecas começam a se distinguir: homens e mulheres, vestidos floridos, calças, barbas, cabelos compridos de tranças. As bonecas são muito semelhantes porque são feitas pelas artesãs da comunidade, que seguem um padrão de representação. É possível perceber os olhos das bonecas iguais, dimensões, proporção, etc. Mas

quando foram colocadas de maneira caótica criam um aspecto de algo fora de seu lugar, conturbação, confusão, caos.

A Multidão é um diálogo sobre o regional e o nacional, sobre aquilo que nos distancia e aquilo que nos aproxima das outras pessoas na percepção do coletivo, ou seja, a sociedade. Pois a multidão sugere indeterminação e multiplicidade; sugere ainda, heterogeneidade e diferença.

Num primeiro momento, as bonecas se parecem; são muito semelhantes quando vistas como um conjunto. Nas grandes metrópoles brasileiras, o olhar não distingue indivíduos, apenas a multidão. Percebe-se facilmente que as ruas estão cheias, que o trânsito está caótico, mas o indivíduo não é percebido. Não se identifica um outro habitante, por exemplo, como vizinho ou como igual, mas um alguém na multidão. As numerosas bonecas que personificam atributos humanos, permitem a construção do imaginário da multidão, situada na cidade. As bonecas, da maneira como foram usadas no móvel (assento e encosto), estão “questionando” aquelas pessoas que pretendem usá-la como cadeira; criam uma relação de cumplicidade entre a multidão que se projeta do assento e a pessoas que podem sentar.

No caso da cadeira Multidão, o discurso de uma pessoa é a situação de muitas outras; o contexto dos cidadãos é a situação do país. As regiões se reordenam, o fazer artesanal é reinventado para continuar existindo ou para se criar uma atividade de renda em uma comunidade. Este é o caso da artesã Maria do Socorro, que aprendeu a fazer suas bonecas com a tia aos sete anos de idade e acredita que confeccionando as bonecas pode “fazer alguém feliz” (AGÊNCIA CLICK, 2007).

Os irmãos Campana contribuem com a mudança da situação econômica, social e cultural das artesãs. Promovem o artesanato da comunidade em circuitos que elas não atingiriam de outro modo, fazendo com que públicos distantes e tão diferentes possam conhecer a atividade e as bonecas de Esperança. Promovem a valorização do trabalho dessas artesãs, que se identificam com a cadeira quando esta adquire visibilidade, como valor de representação de sua atividade.

Ruth Cardoso comenta o papel de Fernando e Humberto Campana no reconhecimento do trabalho da comunidade Esperança:

Tinha uma senhora que fazia na perfeição estas bonequinhas tradicionais no sertão. Esta junção entre a arte dos irmãos campana e a utilização dos recursos da arte popular, mostra realmente que nós temos raízes, as raízes estão aqui nestas bonequinhas e que nós temos uma maneira muito avançada, muito contemporânea de olhar para o nosso país e de produzir arte. Então para mim esta cadeira é o objeto que simboliza esta integração. Eles produzem a mudança quando eles são reconhecidos. (AGÊNCIA CLICK, 2007).

Neste contexto, os Campana trabalham com a questão da co-autoria. Sua criação é fundamentada pela confecção artesanal das bonecas, feitas por várias artesãs da comunidade. Na cadeira Multidão, existe então, o traço de cada uma delas, assim como existe o traço dos designers. Este móvel é de múltipla autoria, não apenas dos irmãos Campana, embora esta co-autoria não esteja explícita nos discursos dos irmãos ou nas informações referentes à cadeira.

A inserção da cadeira em exposições, museus, feiras, comercializada em todo o país e em outros países, estimula a reflexão sobre os deslocamentos e a re-significação que o móvel adquire, assim como a transformação das bonecas, que são reinterpretadas pelo imaginário individual de cada pessoa que conhece a cadeira. Uma pessoa pode conhecer a cadeira na Europa, por exemplo, sem conhecer a realidade da migração no país, mas vai recodificar esses significados. Sua percepção de temas, como: migração, Brasil, multidão, cultura local e internacional é modificada por reflexão destes temas abordados na cadeira.

A cadeira Multidão é um discurso sobre pessoas, cidades e contextos sócio-culturais. É um discurso sobre o deslocamento, sobre a redistribuição e a re-significação que as pessoas precisam fazer para se estabelecerem em outros locais para conseguirem melhorias em suas vidas. Como o migrante que precisa reordenar seus valores e a relação que possui com a cidade, deixada para trás rumo aos grandes centros. E somado a tantos outros, constitui a multidão que se reinventa para não ser comprimida e para sobreviver. Aqueles elementos ligados ao rural, como a terra, cultivo, o pequeno círculo social conhecido, as tradições, as festas, o artesanato, também são reinventados nesta redistribuição.

A análise semiótica permite entrever os significados construídos através das relações formais com a tecnologia e os materiais nas suas dimensões sócio-culturais. Nas fronteiras entre o artesanal e o industrial, o global e o regional são construídos novos olhares sobre a cultura material e o design.

7 O HIBRIDISMO CULTURAL NO DESIGN DOS IRMÃOS CAMPANA

O objetivo deste capítulo é estudar algumas das interações culturais possíveis na obra dos irmãos Campana e de que modo se configuram estas interações. É uma proposta de reflexão sobre o papel da cultura e de sua dinâmica na compreensão do design de produtos que expressam uma identidade local, mas que são produzidos e comercializados em um contexto global.

A relação local-global ajuda a entender como os processos da globalização e internacionalização estão presentes nas várias etapas de trabalho dos designers, envolvendo concepção, processos de produção, circulação e significação. O mobiliário pode ser considerado um produto da cultura, não apenas do local de onde se originou, mas dos possíveis locais que compõem o processo de criação, fabricação e circulação.

O designer é um mediador que procura traduzir em suas práticas as interações e hibridações culturais das quais participa. Neste sentido, a discussão sobre de conceitos como o próprio e o alheio, globalização, hibridismo e reordenamentos são pertinentes na compreensão dos significados que resultam, e são redistribuídos, na interculturalidade que se apresenta no design dos irmãos Campana.

O termo hibridismo tem origem na botânica, quando era usado para designar o cruzamento de espécies diferentes. É adotado algumas vezes como sinônimo de mestiçagem, embora esta palavra refira-se às noções de raça e etnia; e o sincretismo, que está ligado às práticas religiosas mistas. (GARCIA CANCLINI, 1997). O termo adotado neste estudo, por ser o mais adequado, é o hibridismo, porque abrange o conceito amplo de interação cultural como se pretende discutir.

O hibridismo possui um caráter dinâmico, já que implica “um processo, não um estado”. (BURKE, 2003, p.12). O conceito de hibridismo cultural envolve pessoas, com suas referências múltiplas sobre a cultura própria e outras, principalmente aquelas pessoas que já estão inseridas em sociedades ou contextos provenientes da combinação ou mistura de etnias diferentes. Envolve,

de modo mais amplo, as práticas e os circuitos híbridos onde se desenvolvem estas práticas e transitam essas pessoas. A hibridação é aquele traço do que não se pode explicar de maneira tradicional, o qual escapa às concepções tradicionais de culturas e lugares fixos.

O dinamismo da sociedade atual causou uma mudança na percepção de cultura, identidade, sociedade, local e de muitos outros conceitos. Pessoas não pertencem ao lugar no qual nasceram, mas transitam por países e lugares distantes e diferentes de sua origem. Relacionam-se de forma diferente com a cultura nacional ou local e com as novas interações culturais que realizam. Os migrantes são um exemplo deste sentimento de transitar por países, espaços e culturas diferentes.

E, não somente pessoas encontram-se nas fronteiras de próprio e do alheio, assim como do local, e do global, os produtos de todos os tipos e aqueles associados à cultura e ao entretenimento podem ser distribuídos em vários locais, cada qual com uma percepção distinta sobre este produto e sobre o local. Os bens são comercializados em uma escala global e produzidos em qualquer lugar, o que aumenta a sensação de perda de referências sobre o que pertence a uma ou outra cultura.

Perdem-se desta forma as percepções e as fronteiras do próprio e do alheio, do local e do global. Esta sensação faz parte de um processo dinâmico de hibridação, no qual pessoas, países, sociedades, circuitos são reordenados por esta dinâmica. E neste cenário, as trocas entre culturas diferentes redistribuem e transformam as noções de sujeitos individuais e sociais.

Os processos de hibridação são dinâmicos e, embora tragam possibilidades de mudanças positivas, causam tensões e conflitos, principalmente quanto ao sentimento de deslocamento, diferença e desigualdade ao enfrentar novas realidades culturais, como acontece com os migrantes. (GARCIA CANCLINI, 2003). Quando saem de seus países em busca de trabalho, por exemplo, muitos indivíduos provenientes de países pobres ou em desenvolvimento, são excluídos dos circuitos e práticas tradicionais da cultura que adotaram. Como recurso, unem-se aos outros migrantes na mesma situação

e assim criam grupos com afinidades por aquilo que é comum: não é apenas a cultura de origem, como muitas vezes se acredita, mas um sentimento de não pertencimento e de transitar entre dois mundos.

Estes indivíduos desenvolvem práticas híbridas, que podem remeter a uma cultura de origem, mas que adaptam ou adotam elementos distintos, re-significando-os. O hibridismo cultural, em uma concepção mais abrangente, nasce desta re-significação dos valores da interculturalidade.

O hibridismo está presente na atualidade através dos processos interculturais, mas é marcante naquelas sociedades que possuem um histórico de formação caracterizada pela multiculturalidade e pela mestiçagem, como acontece na América Latina. A cultura latino-americana, como observou Garcia Canclini (1997) não pode ser discutida com base em paradigmas que falam das oposições, ou das antigas teorias que vêm apenas a exclusão. Segundo Garcia Canclini (1997, p. 24), “nem o ‘paradigma’ da imitação, nem o da originalidade, nem a ‘teoria’ que atribui tudo à dependência, nem a que preguiçosamente nos quer explicar pelo ‘real maravilhoso’ ou pelo surrealismo latino-americano, conseguem dar conta de nossas culturas híbridas.” É preciso observar o caráter múltiplo destas novas interações e os aspectos culturais que estão sendo reorganizados. O olhar para aquilo que excede as categorias tradicionais é necessário para compreender como o hibridismo se insere na dinâmica das sociedades atuais.

O processo híbrido que contempla sociedades e indivíduos num âmbito global pode ser considerado como um sintoma da perda das referências da modernidade. O projeto moderno na arte e na cultura perdeu o sentido, como já declararam os pós-modernistas nos anos 1980, despertando um sentimento de perda dos significados e das crenças nos idealismo modernista. Estas perdas podem ser entendidas como deslocamentos da percepção dos valores sociais e culturais, que estão sendo reorganizados atualmente. A hibridação é uma entre as reações possíveis quando os referenciais da modernidade estão em crise, quando a época sugere uma reorganização dos valores sociais e culturais.

As antigas concepções da cultura, que procuravam estabelecer o lugar para o culto, o popular o massivo (GARCIA CANCLINI, 2003) perderam o sentido nos processos dinâmicos e cada vez mais velozes que reordenam estas separações, causando a sensação de que são misturas ou mesclas onde não se pode determinar o início nem o fim.

As discussões sobre a validade do modernismo e as críticas dos pós-modernos estimulam a discussão do caráter híbrido não somente de práticas e pessoas, mas de um sistema maior que está se desenvolvendo. Neste cenário, a cultura pode ser pensada não como uma construção fixa e estável, mas como algo em constante transformação quando encontra outros valores díspares em suas trocas e interações.

Essas transformações dos mercados simbólicos em parte radicalizam o projeto moderno, e de certo modo levam a uma situação pós-moderna entendida como ruptura com o anterior. A bibliografia recente sobre esse duplo movimento ajuda a repensar vários debates latino-americanos, principalmente a tese de que as divergências entre o modernismo cultural e a modernização social nos transformariam numa versão deficiente da modernidade canonizada pelas metrópoles. Ou ao contrário: que por ser a pátria do pastiche e do *bricolage*, onde se encontram muitas épocas e estéticas, teríamos o orgulho de ser pós-modernos há séculos e de um modo singular. Nem o “paradigma” da imitação, nem o da originalidade, nem a “teoria” que atribui tudo à dependência, nem a que preguiçosamente nos quer explicar pelo “real maravilhoso” ou pelo surrealismo latino-americano, conseguem dar conta de nossas culturas híbridas. (GARCIA CANCLINI, 1997, p. 24).

Os irmãos Fernando e Humberto possuem em seu trabalho o elemento híbrido e as discussões situadas entre o moderno e o pós-moderno. Uma atitude de herança do modernismo, a tentação em “classificar tudo aquilo que lhe escapa” (GARCIA CANCLINI, 2003, p. 56) leva a um conflito que resulta no vazio, quando se deseja encontrar classificações homogêneas e muito abrangentes. Isto acontece porque a visão de classificar rapidamente o design dos irmãos Campana sob alguns títulos perde a validade, assim como as concepções tradicionais que tentavam fragmentar ou separar conceitos (como a cultura pelo consumo) para compreendê-los melhor. Analisar a obra dos Campana desejando um fechamento, um conceito que a defina, é mirar o vazio.

Os designers fogem às classificações rígidas e fixas, e criam uma gestualidade própria em seu trabalho, formada em grande parte pela heterogeneidade e pela indeterminação, mas que não servem de classificação, pois não dão conta da complexidade com que esta se manifesta.

Os irmãos dialogam com a produção artesanal e industrial, como o local e o global, com o design de luxo e com o artesanato popular, com o natural e o artificial, como o simples e o inesperado. Seus trabalhos inspiram reflexões sobre as interações culturais presentes em suas criações. Suas criações mostram como a interculturalidade se materializa em objetos funcionais como o mobiliário, que ocupa um espaço importante no cenário cotidiano da maioria dos indivíduos, mas que passa despercebido. A linguagem com a qual trabalham faz surgir definições múltiplas, cada qual verdadeira como *parte* de uma definição mais abrangente. O objetivo de nomear é tornar conhecido; um recurso para facilitar a compreensão daquilo que é diferente. Entretanto, na impossibilidade de uma classificação, desloca-se a percepção para os elementos constitutivos da diferença no design dos Campana: a multiculturalidade e o hibridismo da obra e da forma como trabalham.

7.1. O URBANO

O trabalho dos irmãos Campana possui um caráter urbano, múltiplo em referências, inspirado pela relação que eles possuem com a cidade na qual trabalham. A cidade de São Paulo nasceu da formação de múltiplas etnias com a imigração dos séculos XIX e XX, que ajudaram a povoar a cidade. Outros migrantes chegaram, como os que buscavam novas oportunidades na cidade. A cidade é plural; é lugar de encontros, interações e resistências frente às transformações que afetam a cultura do lugar e dos lugares formados pelos grupos. Os centros urbanos se definem pelos elementos que excedem sua delimitação de território; por ser caráter de metrópole. Os limites se estendem e

seus moradores reconhecem a cidade apenas pelo entorno onde vivem. A metrópole fragmenta-se em relações espaço-tempo dentro de suas relações; criam-se espaços pequenos dentro de seu território, e pequenos locais, dentro de seus limites fronteiriços.

Fernando e Humberto Campana parecem sugerir em seus trabalhos esta dinâmica de redistribuição constante e buscam na cidade as referências para seus projetos. Quando decidiram criar um endereço eletrônico na Internet, os irmãos contrataram *webdesigners* e caminharam junto com eles pelas ruas do bairro onde se localiza o estúdio. Os designers queriam mostrar como percebem a cidade e as sensações que ela desperta; então mostraram a lojinha, a mercearia, os mendigos, os camelôs e descreveram tudo que mais lhes interessava e o que poderiam ser (ou se transformar) as coisas que viam. (RAMALHO, 2008).

Os irmãos buscam nas ruas o valor daquelas coisas que aparentemente não possuem essa característica. Procuram no espaço urbano a matéria-prima que pode ser transformada; olham para a cidade como um laboratório. As contradições e tensões do cenário urbano são interpretadas pelos irmãos, em experiências de traduções de percepções visuais, sonoras, subjetivas, que constituem o imaginário urbano, na materialidade de seus produtos. Este imaginário urbano e da cidade na qual vivem, é um importante recurso da materialidade de gestualidade na obra dos Campana. E é “do imaginário que a cidade toma vários elementos para levantar suas construções; do material, o imaginário adquire a densidade suficiente para deslizar-se, reformular-se, re-significar-se e projetar-se” (GREENE, 2008). Desta maneira, os Campana contribuem para a re-significação da idéia da cidade por meio dos móveis que produzem. Eles contribuem no sentido de despertar novos olhares da população urbana sobre seu entorno e como se relacionam com seu espaço. O imaginário não diz respeito apenas às imagens e discursos, mas às maneiras que os usuários desenvolvem e se apropriam e se utilizam (GREENE, 2008). Os irmãos Campana vêem o laboratório nas ruas, e deste modo, interagem com o espaço urbano de São Paulo, dialogando com o imaginário que a cidade oferece e com

outro, que tentam re-elaborar, dentro deste diálogo com o urbano, que, simultaneamente, busca na memória o regional, da cidade do interior onde nasceram.

Eles desenvolvem um conhecimento baseado na observação atenta e nas experiências que fazem com aquilo que encontram. Eles criam uma nova materialidade a partir do conhecimento que vai sendo aprimorado.

A cidade inspira a investigação, o desenvolvimento do conhecimento que surge da atividade de aprender fazendo ou aprender na prática. Esse aprender fazendo remete ao ensino da Bauhaus, com as oficinas de materiais; ou ao ateliê da Escola de Eindhoven, na Holanda, que investiga a os materiais na atividade artesanal, apreendendo deles novas possibilidades.

A cadeira Vermelha (1993), com a qual estrearam no Salão do Móvel de Milão, é um exemplo da idéia de laboratório. A idéia para esta cadeira surgiu quando Humberto, caminhando pelas ruas do centro, viu um rolo desses fios cair no chão e imaginou uma cadeira com eles. (RAMALHO, 2008). Quando o diretor da empresa Edra manifestou interesse em produzir a cadeira, Fernando Campana achou que ele estava louco e disse que era impossível fabricar a cadeira por um processo industrial, pois eram 450 metros de fios enrolados e trançados na estrutura metálica. (COOPER-HEWITT, 2008). Os designers explicam que a cadeira jamais poderia ser apresentada sob a forma de “um dossiê tradicional de design de produto, já que sua produção envolve o trabalho manual de alguém” (MEYER, 2006, p. 7) que deve reproduzir os gestos necessários ao trançado e ao enrolar as cordas na estrutura.

Os irmãos revelam que a maior dificuldade era traduzir o processo de fabricação e construção da cadeira, baseada no gestual e no movimento das mãos, para torná-lo compreensível. Eles encontraram uma solução alternativa: filmaram o processo passo a passo e o vídeo foi enviado para a Edra. Esta solução encontrada pode ser classificada como uma intersecção entre o artesanato e a indústria, pois ao realizar um passo a passo visual, os designers estabeleceram um diálogo entre um processo e outro; entre o gestual artesanal ligado à tradição e ao popular; uma mediação tecnológica com a indústria italiana.

São práticas que expressam a multiplicidade na obra dos Campana: o vídeo permite associar o artesanato local, a indústria italiana e a distribuição e comercialização do móvel em um contexto global. Isto reforça o caráter híbrido do trabalho dos designers, ao mesmo tempo que estabelecem uma linguagem que mistura a criatividade dos *insight*, com as técnicas tradicionais de trançar e enrolar, para formar um objeto de design, o que os aproxima das concepções da arte.

7.2. ENTRE A ARTE E O DESIGN

A aproximação com a arte é uma atitude freqüente no trabalho e na obra deles. Ao materializar imagens, como a cadeira de fios mediada pelo vídeo; e conceitos, como o *ready made* na mesa *Tatoo* (1999) feita com ralos de PVC no tampo. Pelo viés da concepção artística, voltam-se às formas e à criatividade; predominam formas sobre funções no mobiliário criado por eles, além dos recursos simbólicos. Desenvolvem um design que pode ser situado nas fronteiras da definição de arte e design. Isto acontece em várias relações no trabalho deles: arte e design, artesanato e indústria, gestual e tecnologia, etc e não configuram uma oposição, mas um diálogo entre estes conceitos, deslocando-se por um e por outro com versatilidade. Este deslocamento ou redistribuição de valores é parte da diversidade que se apresenta na obra da dupla; possui uma ligação com a diversidade associada à imagem do brasileiro.

Se, de um lado o trabalho se revela original e confere a gestualidade própria da dupla, por outro, demonstra que o design, como prática híbrida, permite entrever certas posturas. O diálogo com a arte cria objetos com alto teor simbólico, e preocupação formal e estética, ainda compreendidos como objetos funcionais. Os produtos resultam de uma mediação de idéias e percepções que os designers possuem. Suas criações são concebidas como objetos únicos, mesmo quando reproduzidos e comercializados.

A combinação da concepção artística com o design cria produtos funcionais de alto teor simbólico e também estético, os quais ultrapassam a classificação de produtos no sentido utilitário ou somente de uso. O inesperado na obra dos Campana é um meio para pensar em novas possibilidades, usos e funções para muitos objetos, materiais e produtos considerados incomuns empregados no design, e que fazem parte do cotidiano.

7.3. A IDÉIA DE LUXO ASSOCIADA À OBRA DOS CAMPANA

O mobiliário desenvolvido pelos Campana pode ser situado como um design de luxo, pelos aspectos que envolvem produção, distribuição e consumo. Tradicionalmente, a noção de luxo está associada ao valor dos materiais nobres e raros e do que é considerado exclusivo e exótico. Um exemplo desta tradição motivada pela apreciação do raro eram os móveis Arte Déco, nas décadas de 20 e 30, que eram feitos com requinte pelos ebanistas e planejados pelos decoradores de interiores.

A mobília Arte Déco representava o exótico, adotando peles de animais, decorando as peças com pedras preciosas, ouro, prata e bronze, e utilizavam-se as técnicas de fabricação que expressassem o luxo na mobília da época. Muitos artistas inspiraram-se nas obras cubistas na criação de formas para os seus móveis. O estilo depois se popularizou, mas no início pretendia ser o estilo luxuoso e urbano, como signos da modernidade percebida na época.

O luxo é vinculado às noções de exclusividade e qualidade; o valor é dado pela percepção destes aspectos. E a legitimação do luxo acontece por estes e ainda outros dois elementos fundamentais: a idéia de tradição e de talento criativo. (ROUX e LIPOVETSKY, 2003). A valorização do artefato pensado como único também possui raízes nesta concepção. A exclusividade se justifica, pois "o que é banal está ao alcance pecuniário do grande público, portanto não há mérito em consumi-lo. Construiu-se sobre essa base todo um código, digamos toda uma

tabela das conveniências estéticas, de um lado, e das abominações estéticas do outro.” (VEBLEN APUD ROUX e LIPOVETSKY, 2003, p. 117)

O consumo do que é considerado exclusivo valoriza a apreciação destes elementos, como uma virtude do gosto. Esta apreciação demonstra como a noção do gosto revela posturas e comportamentos; embora seja uma construção, uma forma de diferenciação nas relações sociais. A idéia do luxo de consumir itens raros ou exclusivos também pode ser considerada uma busca por renovações constantes para obter essa exclusividade. A renovação constitui um dos critérios da valorização artística, pois permanece em muitos setores a crença de que “o máximo valor estético é a renovação incessante” (GARCIA CANCLINI, 1997, p.49).

A idéia de renovação está presente na obra dos Campana, quando suas criações são valorizadas nos objetos como renovações na prática do design. O consumo das obras destes designers é definido por outro fator, que determina o público a que se destina: o preço. Um móvel, como a cadeira Vermelha, que na época da exposição do MoMa (1998) custava \$ 4.850,00 dólares americanos, corresponde a um consumo restrito. O valor da renovação aparece na linguagem de trabalho e na busca pelos materiais incomuns para serem transformados em outros objetos mais valorizados do que os originais. Deste modo, o posicionamento contrário aos princípios tradicionais renova um discurso de distinção, do qual a elite se apropria. A valorização do raro, nobre e, principalmente do exclusivo diz respeito ao hábito de distinguir os indivíduos pelo gosto e pelo consumo.

(...) a formação de campos específicos do gosto e do saber, em que certos bens são valorizados por sua escassez e limitados a consumos exclusivos, serve para construir e renovar a distinção das elites. Em sociedades modernas e democráticas, onde não há superioridade de sangue nem títulos de nobreza, o consumo se torna uma área fundamental para instaurar e comunicar as diferenças. Ante a relativa democratização produzida ao massificar-se o acesso aos produtos, a burguesia precisa de âmbitos separados das urgências da vida prática, onde os objetos sejam organizados - como nos museus - por suas afinidades estilísticas e não por sua utilidade. (BOURDIEU APUD GARCIA CANCLINI, 2003, p.36).

O mobiliário criado pelos designers representa um bem, que mesmo sendo utilitário, destina-se a um consumo exclusivo. Isto localiza a produção dos irmãos no design de luxo, pois estabelece normas para apreciação do gosto e exige posturas que são conhecidas só pelas classes que as criaram. Exige poder econômico e requer a “disposição estética” (GARCIA CANCLINI, 2003) para compreender a linguagem com a qual trabalham.

Existem saberes exigidos dos consumidores nestes móveis criados pelos Campana. Quando criam um estofado chamado *Áster Papousus*, por exemplo, exigem que o público consumidor possua um certo conhecimento ou interesse em compreender as associações que desenvolvem. São solicitados ainda outros usos deste público: muitos móveis, como esta linha *Historia Naturalis*, prevê novas posturas para o estofado, que não possui um assento formal, mas despojado, no qual o sentar é quase deitar e relaxar.

Estas propostas que os Campana inserem no campo do mobiliário são incomuns e exigem posturas de públicos que tenham a disposição necessária para se relacionar com estas características. Por outro lado, os irmãos tentam instaurar novas possibilidades de se relacionar com o design e com os objetos que fazem parte do cotidiano, como é o mobiliário. O móvel está tão inserido nos hábitos diários que seu valor simbólico e de uso pode passar despercebido.

No caso da série *Historia Naturalis*, os designers se inspiraram em temas relacionados à Amazônia e a diversidade biológica, e também pretendiam criar uma linha que permitisse uma nova relação entre indivíduos e objetos no espaço doméstico.

Os designers pensaram na violência dos grandes centros urbanos e no crescimento das atividades que acontecem na residência, como o convívio social e o lazer. Assim, os estofados que lembram animais marinhos poderiam oferecer maior conforto e sensação de segurança, de proximidade com a natureza e calma pelo aspecto formal das peças; e pelo caráter simbólico, com os significados que estimulam e mexem com os sentidos e expectativas em relação à mobília.

Estes exemplos mostram como os designers despertam novos significados na interação das pessoas com os produtos que elas consomem. Ao mesmo tempo em que os Campana criam móveis que alcançam o status de obra de arte, com altos preços e que integram acervos de museus no mundo todo, criam móveis usando materiais considerados mais comuns, retirados de seu contexto cotidiano e simples, que são convertidos também em peças de valor simbólico, estético e cultural.

Os designers despertam novas posturas, que são apropriadas pelas elites como recurso para diferenciação. Este recurso é um tipo de distinção, na qual aqueles indivíduos que possuem uma disposição estética para apreciação e consumo de obras ou produtos que, muitas vezes, desconhecem o sentido ou significado com o qual foram criados. No entanto, ao mostrarem-se dispostos e conhecedores destas obras e produtos, distinguem-se daquilo que é considerado comum, do que é feito em massa, do que é para a maioria. Neste sentido, a obra dos irmãos Campana é classificada como design de luxo, mas surge uma questão quanto à origem do luxo: uma determinação dos designers ou dos setores que se apropriam de sua produção, considerando-a como luxo e conferem a característica da distinção do que é raro, diferente, exótico.

Porque ao trabalhar de modo diferenciado do design modernista, como este concebe o design de produtos, os designers podem ser situados na esfera do luxo, do único e do exclusivo.

Convém refletir se isto não ocorre porque os fundamentos do design moderno são tão sólidos que aquelas práticas que se distanciam do design tradicional são rapidamente desclassificadas e excluídas, deslocadas de seu contexto para serem chamadas de arte, ou de outras classificações que permitam isolar a produção distinta do modelo modernista.

O consumo é a possibilidade de realizar ou satisfazer desejos e sonhos e não se reduz ao ato da compra. É no consumo que se realizam as diferenças de classe e se apresentam relações de poder e posse. Consumir se tornou uma ação transformadora para algumas classes, como as populares, onde o consumo é um recurso para sentir-se incluído ou para ascender socialmente. Para as

classes mais altas, a segmentação ou separação de indivíduos pelo que consomem pode ter se tornado um recurso para a diferenciação, em uma sociedade na qual uma camada maior da população tem acesso aos bens, onde

o consumo se torna uma área fundamental para instaurar e comunicar as diferenças. Ante a relativa democratização produzida ao massificar-se o acesso aos produtos, a burguesia precisa de âmbitos separados das urgências da vida prática, onde os objetos sejam organizados – como nos museus – por suas afinidades estilísticas e não por sua utilidade. (GARCIA CANCLINI, 1997, p. 36 e 37).

A discussão sobre o culto, popular e o massivo é acompanhada da questão da seriação dos produtos como recurso de massificação no design. Os produtos fabricados industrialmente em grandes quantidades podem ter o preço reduzido, e tornarem-se acessíveis para uma parcela maior da população. Este era um dos ideais do projeto modernista no design e consistia no próprio ideal modernista: a crença na difusão dos bens sociais e culturais como forma de obter mais igualdade na sociedade e implementar o progresso.

No design dos Campana, a produção industrial não é obrigatória, assim como a seriação também não é. Para os irmãos, os objetos produzidos em larga escala tornam-se todos iguais, e não é possível identificar um gesto de autoria de quem os criou, nem uma diferenciação significativa.

Com esta postura, a dupla reforça a noção de exclusividade presente em sua obra, assim como estimula a distinção do design e o seu consumo. Por outro lado, eles propõem o questionamento da industrialização e da seriação como elementos homogêneos no design. Propõem uma reflexão sobre o papel da padronização na alienação da criatividade e da originalidade, assim como na redução da humanização do design. Estas propostas não são novas; têm origem nas discussões dos designers e arquitetos pós-modernos. Os modernistas foram criticados por afastar a subjetividade dos projetos, com o ideal de estabelecer uma linguagem universal, mas que não levava em conta a diversidade cultural no design.

Os designers pós-modernos alertavam para a alienação da padronização excessiva e a preocupação exacerbada com a função. A forma, para os

designers funcionalistas, tinha o poder de materializar a função; aspectos que excedessem este critério deveriam ser subtraídos do objeto. Os pós-modernos destacaram o valor das formas como elemento simbólico dos objetos, o humor como recurso para ampliar a comunicação e a concepção artística; elementos que deveriam motivar a criação de novos objetos. Eles conferiram importância ao valor individual da criação, realizaram exposições de seus objetos, os quais eram críticas bem-humoradas do funcionalismo da Bauhaus e de outros ícones do racionalismo moderno. Para eles, o modernismo havia sido adotado de maneira radical e, como consequência, tornou arquitetura e design frios e ausentes de significados.

A mudança nos produtos ajudaria a melhorar a compreensão e a comunicação do design com as pessoas, da paisagem urbana com seus habitantes. Interessante notar como o discurso pós-moderno se assemelha às posturas dos irmãos Campana em relação à massificação da produção e às exigências de serialização e racionalização no desenvolvimento de produtos.

Se, de um lado, os irmãos renovam algumas definições sobre o culto e as práticas da elite, de outro, eles desmistificam concepções tradicionais. Eles usam como matéria-prima aquilo que se relaciona à produção industrial das mais diversas formas: cordas de algodão, mangueiras plásticas, retalhos de tecidos, pedaços de borrachas (EVA), papelão, ralos de PVC, etc. Os materiais não são descartados, mas são aqueles aos quais não se confere maior valor por serem partes ou componentes de processos industriais de fabricação de outros produtos.

Os Campana resgatam um tipo de reaproveitamento ou acúmulo que acreditam fazer parte de um hábito popular (MONACHESI, 2007); guardar materiais, objetos e produtos para tentar reutilizá-los posteriormente. Isto é diferente de reciclagem, é mais uma apropriação e adaptação, pois eles adquirem materiais novos, mas subvertem a aplicação, e assim criam novos significados e valores. Os designers fazem uma releitura do industrial, do comercial e do utilitário e transformam em produto do design, valorizado como obra de arte.

A separação rígida entre o culto, o popular e o massivo rompe-se e desmistificam-se as noções de gosto que definem esta separação. O material ou produto considerado como inferior, por compor um processo de fabricação, obtém um novo status, que pode ultrapassar a valorização que um móvel executado habilmente em um material natural pode obter.

O objeto coloca-se entre o tradicional e o contemporâneo, desvanecendo os conceitos que servem para distinguir consumo e gostos, como no caso da cadeira Favela. O móvel inspirado na favela distancia-se dela na fabricação e volta com preço de móvel assinado, vendido também na Europa. Esta movimentação demonstra um pouco da maneira como trabalham os Campana: intermediando conceitos, dialogando com as fronteiras. A fronteira é um lugar curioso, pode ser considerada uma metáfora para o que está localizado *entre*, com o sentido de sinalizar territórios, especificar conceitos e escolhas.

7.4. O LOCAL E O GLOBAL

A metáfora da fronteira pode ser um bom recurso para a compreensão da relação local-global. Para Garcia Canclini (2003) a fronteira é o laboratório do global, pois representa a cidade e a interculturalidade característica, assim como a fragmentação das possibilidades do consumo. O local não se restringe apenas à idéia de região ou a diferença que se choca quando em contato com outras culturas. Nem o global pode ser entendido como uma única cultura ou estereótipo com o poder de homogeneizar as demais regiões do globo. A globalização influenciou a discussão do reconhecimento local-global, construindo noções sobre o próprio e o alheio como muros praticamente intransponíveis. Para entender melhor a implicação dos processos que agem sobre o global e influem na percepção do local e do global, faz-se necessária uma contextualização da globalização como um processo de transformações e não apenas homogeneização.

A globalização tem início com as ações de internacionalização da economia, com a articulação de comunicação e das inovações tecnológicas em uma escala mundial sem precedentes. Há divergências sobre as datas em que ocorreram os processos de internacionalização, mas podem ser destacados dois momentos significativos. O primeiro é a internacionalização em duas fases: das grandes navegações do século XVI, que auxiliaram a expansão do comércio e o intercâmbio entre as nações; e da internacionalização na primeira metade do século XX, representada pelas organizações que se originam em um determinado país e operam em outro, deslocando-se entre os cenários do comércio e consumo. Esta fase é conhecida pelo nome que receberam esse tipo de empresas, transnacionais, pela forma como operam suas atividades. A intensificação destas fases e a interdependência da internacionalização e transnacionalização (GARCIA CANCLINI, 2003) foram determinantes para desenvolver o processo de globalização. Neste processo estão envolvidos vários aspectos além do econômico: financeiros, culturais, migratórios e comunicacionais, pois os efeitos da globalização podem ser sentidos em todas as esferas sociais, individualmente e coletivamente.

Essa exportação de bens e intercâmbios de idéias possui algumas implicações, mas a maior delas é a “possibilidade de inventar e compartilhar recursos materiais e simbólicos com outras culturas” (GARCIA CANCLINI, 2003, p.115) diferentes. As teorias sobre a globalização dizem que é um processo que pretende homogeneizar economia, cultura e consumo. Os setores neoliberais tentam falar sobre um “pensamento único”, uma linguagem universal que estaria acima das lutas ideológicas. Mais do que a discussão ingênua sobre a uniformização de produtos, mídias, economia e culturas, o que na prática não ocorre, é importante questionar como se processam as interações entre culturas, países e produtos tão diferentes.

O processo de globalização iniciou, segundo alguns teóricos, com o comércio das grandes navegações, no século XVI. (GARCIA CANCLINI, 2003). Esta é uma concepção mais voltada à economia. Outros acreditam que a globalização estrutura-se a partir da segunda metade do século XX, onde a

comunicação e as novas tecnologias possuem um alcance em nível mundial que até então não havia ocorrido. O processo globalizante é influenciado por dois aspectos, dos quais depende: a internacionalização da economia, que acontecia já no período das navegações, com as trocas e intercâmbios comerciais. E a transnacionalização, fenômeno que ocorre na primeira metade do século XX, com a internacionalização da economia em uma fase caracterizada pelas empresas que produzem em um local, mas operam outros. As chamadas empresas transnacionais começam a se fortalecer nesta época. A intensificação desses fatores e a interdependência entre eles estimularam a globalização como vem se desenvolvendo.

A comercialização de bens e produtos, assim como de elementos simbólicos intensificou as interações culturais, promovendo encontros e negociações entre culturas diferentes. A produção dos irmãos Campana situa-se neste cenário de negociações: no design que se identifica com a cultura nacional e com a cultura européia.

O local está presente no design dos Campana na linguagem híbrida com a qual trabalham, situando-se nas fronteiras. A própria localização na fronteira é uma adoção da globalização e da aceitação da multiculturalidade como linguagem no design da dupla. Fronteiras onde o consumo é fragmentado, por isso identifica-se na obra dos designers públicos pertencentes às elites, jovens, aqueles que estão fora de seu país e aqueles que descobrem em outro a possibilidade de trabalho.

Fernando e Humberto também se deslocam, pois vivem entre o local e o global no sentido territorial (Brasil-Europa) e nos signos que constroem que falam desta relação. A relação local-global no trabalho deles ainda apresenta outra implicação, relacionada à valorização de suas criações, pois o reconhecimento da dupla veio antes na Europa do que no seu país de origem. Mais do que despertar questões de identidade, esse reconhecimento validou uma linguagem de design que, no contexto nacional, passou despercebida no início da carreira.

E é na relação entre a divulgação, a produção e a comercialização que os designers falam como brasileiros, porém reordenam a idéia do próprio e do alheio

no design nacional. Embora seja atribuída a eles uma identidade que traduz o espírito da expressão nacional, os irmãos não expressam a rigidez de oposições.

Eles propõem um diálogo com a própria cultura e com a do outro (europeu, americano, latino-americano, etc). Esta pode ser uma hipótese para o reconhecimento significativo que tiveram por parte dos italianos e ultimamente dos europeus e americanos, muito antes de se tornarem famosos no Brasil.

Outra questão que auxiliou o reconhecimento na Europa diz respeito ao aspecto financeiro, já que poucas empresas possuíam o capital necessário para investir em peças de design inovador e não industriais.

As sociedades se abrem para a importação e para a exportação de bens materiais, que passam de um país para outro, e também para a circulação de mensagens co-produzidas em vários países, expressando, no plano do simbólico, processos de cooperação e intercâmbio.(...) Esta transnacionalização libera muitos bens materiais e simbólicos de rígidas adscrições nacionais (...). Converte-os em emblemas de um imaginário supranacional. (HALL, 2006, p.30).

A interação cultural e o diálogo nem sempre acontece sem algumas rupturas, mas implica em compartilhar e reinventar. Quando os irmãos apresentaram pela primeira vez no Salão do Móvel de Milão suas criações – cadeira favela, a linha Sushi, os móveis de papelão – a platéia riu do que considerava excesso. Fernando argumentou que os designers europeus não participavam do processo de fabricação de um móvel, mas que eles construíam tudo sozinhos e aí estava a raiz do trabalho deles. (RAMALHO, 2008). A interculturalidade não é um processo simples, mas, destes encontros surgem possibilidades de compartilhar e modificar as diferenças. Não se trata de tentar dissolvê-las, mas de investigar espaços de diálogo.

A globalização apresenta-se como “um conjunto de processos de homogeneização e, ao mesmo tempo, de fragmentação articulada do mundo que reordenam as diferenças e desigualdades, sem suprimi-las”. (GARCIA CANCLINI, 2003, p. 44 e 45).

Os irmãos falam de aspectos ligados à identidade nacional, mas sem estarem fixos à ela. Eles reordenam o sentido de popular quando adotam o tema

do popular, feio e simples como matéria-prima; reordenam o design ao transformar matéria-prima como um artista que realiza esculturas em blocos de pedra. Os irmãos reordenam a percepção sobre o nacional, pois criam no Brasil objetos que podem circular em países da Europa, que não possuem tantas favelas, mas que identificam a linguagem empregada em sua construção, por exemplo. Podem despertar sensações diferentes a ironia que usam nestas concepções, jogando com os opostos sem colocá-los com uma ruptura ou choque, mas como ponte na qual eles deslocam os significados de suas criações.

Um exemplo interessante destes deslocamentos sobre o local e o global é a poltrona Multidão (2002), na qual os designers evocam a interculturalidade em diversos aspectos. A poltrona revela o trânsito e a inversão de significados, evidenciando novos valores agregados. De um cenário distante e oposto ao centro urbano onde criam os designers, a poltrona possui uma trajetória no mínimo curiosa. A cadeira possui valor de objeto utilitário; de brinquedo; valor econômico, pois é fonte de renda das artesãs que a produzem; e valor sócio-cultural: confeccionar bonecas de pano é uma tradição local e possibilidade de interação e convívio social das artesãs. Algumas mulheres aprenderam a confeccionar as bonecas com outras mulheres, membros da família, quando ainda eram crianças. Este aprendizado faz parte do convívio social, das inter-relações que acontecem na comunidade.

As mulheres artesãs da Paraíba confeccionam bonecas para ajudar nas despesas domésticas, pois os maridos geralmente trabalham na lavoura e o município não oferece muitas oportunidades de emprego e renda. Muitas dessas mulheres acreditam no valor do seu trabalho, e vêem nas bonecas uma oportunidade de “fazer alguém feliz” (AGÊNCIA CLICK, 2007), como declara Elizete Ramos da Silva, que acha suas bonecas são lindas. A artesã Dayse dos Santos comenta que as bonecas nascem de um simples pedaço de pano, e faz questão de assinalar a importância do artesanato na vida da comunidade.

Os irmãos Campana circulam entre o design de luxo, mas falam de escassez; do artesanato falam de tecnologia, do global vêem o local. São transculturais, pois se apropriam de elementos que fazem parte da cultura

nacional e reordenando-os quando realizam estes encontros culturais. Eles circulam pelo culto, popular e massivo, mas não se fixam em uma esfera específica. Realizam uma espécie de antropofagia, pois adaptam e apropriam-se dos significados que lhes interessa através das interações culturais nas quais se deslocam. Escolhem os elementos que mais lhes interessa, apropriando-se de idéias, valores, conceitos; assim como os artistas modernistas brasileiros defendiam em sua antropofagia, na busca de uma arte brasileira.

Eles criam cenários que falam das fronteiras e da mestiçagem como dados positivos, sem o peso das teorias que vêm a dependência²⁹, que vêm somente a exclusão e a exploração. Nem a precariedade e a pobreza como aquilo que faltou à modernidade latino-americana (GARCIA CANCLINI, 1997). Eles conseguem estabelecer pontes, transitando por lugares e conceitos diversos e heterogêneos, sem perder referências e sem renegar a mudança. Os Campana mostram as possibilidades de viver e pensar em uma cultura local, de forma que também seja possível manter um caráter híbrido mesmo em esferas distantes e distintas da realidade de origem.

Mostram ainda, que a pluralidade não é o que falta ou o defeito de um traço periférico, suburbano, mas que é parte de uma identidade híbrida que não representa deste modo um problema. E quando exploram os temas nacionais, não estão necessariamente nem tomando partido no sentido da denúncia de um problema, como é o caso da cadeira Favela, e nem apontando a causa da escassez ou da desigualdade da qual se deve sentir vergonha. O que eles pretendem, como afirmaram inclusive, é mostrar que há menos resignação nos setores populares e existem muitos aspectos dos quais é possível se orgulhar.

²⁹ A teoria da dependência é tratada neste capítulo com base nas propostas de Rafael CARDOSO (2004), que apresenta a relação centro e periferia e na análise que o autor faz da questão da teoria da dependência de Victor Papanek; na abordagem de Dijon de MORAES (2006), que fala de periferia e países desenvolvidos e da teoria de dependência de Victor Papanek; na obra de García Canclini (1997), onde o autor propõe uma perspectiva para se pensar a América Latina, que não seja pensada pela visão da exclusão ou da periferia.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A obra dos irmãos Campana apresenta alguns questionamentos sobre o papel do design como produtor de artefatos mediadores de valores na sociedade. Mais do que simples objetos, que se destacam pela qualidade estética e estilística, ou que atendem habilmente suas funções, são possibilidades de comunicação. Um móvel é muito mais do que um componente dentro do espaço, seja este doméstico ou institucional. É um produto inserido nas práticas humanas, mediador na interação entre as pessoas e entre estas e os artefatos, que se manifesta em gestos, atitudes, atividades e preferências. Apresenta a identificação que seus usuários possuem com certos temas, como tecnologia, design, e, expressa ideologias.

O estudo do mobiliário criado pelos irmãos Campana oferece inúmeras possibilidades de se pensar o design e a tecnologia; poderia ser analisado somente pelo aspecto tecnológico, por exemplo, segundo a proposta de Lucie-Smith. Ou ainda sob o olhar da subjetividade, como nos móveis que fazem referência ao design pós-moderno e à metáfora natural, ou ainda em relação às dimensões culturais do design, como na cadeira multidão.

O objetivo deste trabalho de pesquisa era estudar as interações entre arte, design e tecnologia, investigando os processos de refuncionalização e revalorização de artefatos a partir do mobiliário. A análise semiótica teve como principal objetivo abranger os significados dessas interações e possibilitar uma melhor compreensão dos elementos estéticos, formais e conceituais que representam esses processos dinâmicos de transformação e significação dos artefatos. Esta leitura desenvolvida é apenas uma entre outras possíveis.

Os irmãos demonstram como a sua prática de design, aparentemente descompromissada, revela-se investigativa e criativa nas experiências que realiza com os materiais. Partindo desta experiência, desenvolve-se a gestualidade que estabelece um diálogo do artesanato com a indústria, envolvendo os saberes acumulados e as intervenções que remetem à concepção artística. Esta

linguagem híbrida de fazer design apresenta-se como a possibilidade de comunicar-se e comunicar idéias através do mobiliário.

Este aspecto contribui para a percepção de alguns discursos construídos sobre tecnologia. Permite a reflexão sobre a tecnologia entendida como equipamentos e como técnicas isoladas de um contexto mais amplo, no qual o conhecimento, a investigação e a gestualidade constituem um sistema tecnológico mais complexo, como na visão de Ruth Cowan. E, neste sentido, percebem-se posturas que avaliam como tecnológico ou não tecnológico apenas parte da produção dos designers, pela dificuldade de classificar as práticas dos irmãos. Muitos móveis possuem um processo de fabricação que utiliza tecnologia de ponta, aplicada a materiais plásticos, metais, papelão e couro. Classificações como *low tech* e *no tech* representam visões reducionistas sobre a tecnologia. Reduzem o conceito e o conhecimento tecnológico às ferramentas, maquinário, *softwares*, materializando a produção tecnológica em alguns instrumentos. A tecnologia deve ser discutida em sua dimensão cultural, sua inserção na sociedade, como produto do conhecimento humano, que não pode ser materializado como um instrumento, e sim, concebido como um saber que tem se desenvolvido ao longo da história humana.

Outro ponto importante no trabalho dos irmãos Campana é a questão da identidade/identificação. A identidade é um processo dinâmico, onde o sistema de identificação e vinculação de valores é reinventado e reconstruído constantemente. (HALL, 2006). A identidade é uma construção que se elabora a partir da relação entre grupos e pela oposição entre eles, no âmbito do convívio e das relações sociais (CUCHE, 2002). É formada “através de processos inconscientes ao longo do tempo”. (HALL, 2006, p. 38). Deste modo, o móvel não possui uma identidade em si, mas representa elementos ligados às noções de identidade, estimulando processos de identificação. Este processo é insinuado em muitos móveis dos irmãos Campana. Um bom exemplo é a cadeira Favela. Para os brasileiros, não é apenas um móvel; trata-se da representação (visual, verbal, formal) de uma estrutura social e econômica que está sendo explorada como tema na cadeira, exposta em museus europeus, feiras, revistas e circuitos

de divulgação da arte e do design. Assim, a favela incomoda; pode causar certo desconforto para algumas pessoas.

Desta forma, a identificação com símbolos nacionais, como a pobreza, a escassez, a dependência tecnológica, o artesanato como alternativa para a dependência tecnológica, são discursos associados a um imaginário nacional. Uma referência clara a este imaginário é dada pela jornalista italiana Cristina Morozzi, que fala das características 'brasileiras' na obra dos designers:

Com suas formas híbridas, às vezes primitivas, eles procuram expressar a contradição do seu caos urbano inspirando-se na vitalidade das expressões indígenas para dar às manufaturas um caráter autêntico, ligado ao temperamento das pessoas do lugar. Um caráter sensual, mágico e desinibido, como aquele dos brasileiros, que não têm pudor do próprio corpo nu e que o ostentam sempre, mesmo sendo imperfeito; que com uma macumba apagam a miséria e a degradação e que enfrentam a vida com a leveza do samba, porque têm pouco a perder e muito ganhar. (MOROZZI, 2003).

A jornalista apresenta uma visão estereotipada e carregada de preconceito ao associar a inventividade dos designers brasileiros a um suposto caos, à desordem, e ao misticismo. Sua visão é semelhante à idéia dos pensadores e estudiosos do século XIX, que acreditavam que somente as nações européias eram dotadas de uma cultura, no sentido da civilização, e de hábitos e comportamentos vistos como civilizados. O “pouco a perder e muito a ganhar” expressa uma idéia bastante limitada e reducionista, onde a criação surge da falta de recursos e possibilidades, onde é mais fácil ganhar do que perder. Nesta afirmação, pode-se perceber uma concepção que percebe no outro, no caso o Brasil, apenas a alteridade, a diferença, que é rejeitada como algo inferior. Quando esta afirmação é discutida no âmbito das identidades culturais, pode-se discutir a questão da identificação com esta visão estereotipada, aceita e adotada por uma parcela da sociedade.

A exaltação da diferença e do exótico no trabalho dos Campana é uma referência à construção de um discurso sobre um país pobre, com inúmeros problemas, onde os designers são autênticos porque expressam algo de 'primitivo', ou 'intocado', na suposição de que é nos problemas e nas

contradições do país que nasce a criatividade, não do saber e do conhecimento. Esta concepção não é apenas uma visão dos estrangeiros, mas no país percebem-se discursos que reproduzem esta visão; que tentam buscar na imagem construída pelos países ditos desenvolvidos, um espelho para o próprio desenvolvimento. Desta forma, são reproduzidos os discursos sobre exotismo e diferença, quando se olha o Brasil pelos olhos do outro (estrangeiro, europeu, americano, etc)

O trabalho de Fernando e Humberto Campana insinua como estas construções estão enraizadas no imaginário da sociedade, contribuindo para a renovação do discurso da pobreza e da exclusão, quase em tom de resignação. E este mesmo discurso renova a idéia de que o país é dependente da tecnologia, dos saberes e de muitos aspectos culturais internacionais.

Os irmãos propõem um questionamento de visões construídas sobre o Brasil como país ainda em desenvolvimento, com escassez de muitos recursos onde falta tecnologia adequada à produção de bens e à implementação de tecnologias avançadas.

Está implícita esta idéia em muitos trabalhos, na postura que fala sobre reaproveitamento e reutilização; na chamada baixa tecnologia ou no movimento *no tech*. Um exemplo é a cadeira Favela, na qual os irmãos questionam uma concepção que a favela está relacionada somente à escassez, à precariedade e à pobreza. Com este móvel, eles pretendem mostrar que esta pobreza não impede outra forma alternativa de fazer e de construir. O argumento de que “é na falta de matérias-primas tecnológicas e de estruturas industriais que se origina a obra dos irmãos Campana, sublimação daquela arte de dar um jeito que é motivo de subsistência” (MOROZZI, 2003) é uma concepção que parte do princípio de que a criação é o resultado da escassez, desta falta. Assim como a Favela tenta mostrar, é uma observação do que acontece na pobreza e na escassez, questionando valores e visões construídas. Mais do que a falta de condições, é preciso refletir sobre as escolhas e os motivos prováveis destas.

Os designers fazem um discurso sobre a dependência tecnológica no país. Quando escolhem processos híbridos, como artesanais e semi-industriais, ou

quando partem da concepção artesanal que resulta em industrial, eles estão deslocando esta crença na tecnologia associada ao maquinário. Partem daquilo que está disponível, no caso, a reinvenção do design por meio do reaproveitamento.

Ao usar materiais que os moradores das favelas usam para construir casas de cachorro, construindo uma cadeira pelo mesmo processo com o qual estes moradores constroem barracos, os irmãos Campana reproduzem a idéia da favela na materialidade do móvel. Estabelecem uma relação necessária de identificação com o tema, onde a cadeira funciona como índice da favela.

A obra dos irmãos Campana instiga este processo de subjetividade e identificação; estimula uma reflexão sobre o tema, representado no móvel. Mesmo que os designers, como afirmam, não “tomem partido da pobreza”, eles estão questionando o tema de alguma forma.

Neste contexto, a obra dos irmãos Campana fala da exaltação da diferença, do popular, da precariedade e da criatividade como parte de um imaginário brasileiro. Seus discursos defendem que os “lados tortos” (MONACHESI, 2007) não podem ser escondidos; que não se pode ver o país com “olhos de turista” (MONACHESI, 2007). Os designers insinuam uma proposta de revalorização dos indicativos do país, como a criatividade que tem origem na adversidade e precariedade.

Ao mesmo tempo em que os discursos dos irmãos rejeitam a visão estereotipada do turista, eles olham para os temas brasileiros com olhos de turista. Propõem um estranhamento do “saber fazer sem ter aprendido” (CAMPANA, 2007) como qualidade e hábito do brasileiro pobre e da favela, e defendem esta postura em seu próprio trabalho, como no projeto do Ballet de Flamand, quando Humberto Campana pediu que o diretor do espetáculo lhe contasse passagens sobre a obra de Ovídio, pois não havia lido. Humberto comenta a reação de Flamand e a sua opinião sobre o fato:

Brincamos com ele, dizendo que o livro era muito longo, a versão reduzida tem 400 páginas, não tínhamos tempo de ler e ele quase caiu para trás. Mas o que não queríamos, de forma alguma, era ficar especialmente comprometidos com o texto clássico. Queríamos imprimir

o frescor brasileiro, a capacidade de não ser enciclopédico, esta coisa bem singular que é a de entender as coisas sem precisar saber. (CAMPANA, 2007).

Os irmãos Campana, através do diálogo com o imaginário do país e da figura do brasileiro, refletem sobre visões e posturas construídas tradicionalmente sobre este imaginário, usando como expressão a relação entre arte, design e tecnologia.

Um aspecto negativo da pesquisa foi a impossibilidade de realizar uma entrevista com os irmãos Fernando e Humberto Campana. Uma entrevista esclareceria a concepção sobre design e tecnologia, e sobre os discursos de identificação, estereótipos e outras questões instigantes discutidas neste trabalho. A questão da identidade no trabalho dos irmãos, que ficaram conhecidos como uma dupla, tratados como irmãos Campana, seria esclarecida ou discutida mais amplamente, se houvesse a possibilidade de uma entrevista para conhecer a opinião dos designers sobre esta questão.

Uma sugestão para novas pesquisas é o estudo das questões e interações entre design e tecnologia na obra de outros designers brasileiros, como Gerson Oliveira e Luciana Martins, que trabalham com procedimentos híbridos. Ou ainda um estudo sobre materiais, com um estudo de caso do trabalho de Nildo Campolongo com os papéis; um estudo sobre reaproveitamento, refuncionalização e *ready made*. São sugestões que contribuem para pensar a relação entre design e tecnologia no trabalho de profissionais também atuantes no Brasil.

Os irmãos mostram que existem outras possibilidades que podem contribuir com o design; mostram que a produção industrial em larga escala é uma possibilidade e não uma obrigatoriedade. Esta concepção pode ser um luxo? Talvez. Ou talvez expresse um tipo de resistência por parte dos designers; um discurso pode ser compreendido como resistência, como apropriação dos elementos disponíveis, como forma de delimitar um espaço entre as tensões que existem na comunidade, na sociedade, na cidade, no país. Resistência em pensar o design somente pelos olhos do global ou do local, mas re-significar a visão sobre design e tecnologia.

Ao fazer propostas críticas e contestatórias, com referências do Dadaísmo, Surrealismo e do design pós-moderno, os irmãos Campana demonstram uma opção por uma linguagem de trabalho diferenciada. Propõem o design como espaço crítico, como deslocamento conceitual, provocando novos olhares e atitudes dos usuários. Inserem-se no contexto da tradição do design brasileiro, resgatando através da observação apurada e da investigação com os materiais, a busca por uma identidade brasileira no móvel, assim como fizeram Joaquim Tenreiro e Sérgio Rodrigues.

Os irmãos desenvolvem, por meio do material, a gestualidade que lhes confere uma identidade e envolve comportamentos e exige uma disposição para reinterpretar discursos construídos historicamente sobre a relação entre design e tecnologia. Os designers utilizam a idéia de uma nova alquimia, que tem referências na alquimia das propostas do *antidesign* de Alessandro Mendini. A alquimia dos irmãos Campana nasce da anarquia, da experiência urbana que tem como laboratório a cidade e suas interações entre o individual e o coletivo. Desta forma, os irmãos provocam, ao mesmo tempo, um olhar multifacetado sobre o Brasil e falam da diversidade cultural no design.

REFERÊNCIAS

AKRICH, Madeleine. Representações de usuário: práticas, métodos e sociologia. (1995). Tradução de Fernando Manso. Título original: User Representations: Practices, Methods and Sociology p. 167-184. In: Rip, Arie et alii. **Managing Technology in Society – The approach of Constructive Technology Assessment**. New York: Pinter, 1995.

AQUINO, G. Design Brasileiro ganha destaque no Salão Internacional do Móvel. **BBC Brasil**, Milão, 16 abr. 2005. Disponível em: <
http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2005/04/050416_guilhermeme_designcg.shtml> Acesso em: 04 jul. 2008.

ARGAN, Giulio Carlo. 8ª. Edição. **Conceitos da arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Editora Schwarcz, 2002.

BARBOSA, Livia. **Sociedade de Consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BARDI, Lina Bo. **Tempos de grossura: design no impasse**. São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bradi, 1994.

_____. São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bradi, 1996

BASTIAN, W. A escola de design Eindhoven: Tecnologia e Humanismo. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 15, p. 32-37, jul. / ago. 2000.

_____. A transformação da matéria. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 20, p.54-59. jun../jul. 2001.

_____. Design solidário. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 23, p.17-21. jan../jfev. 2002.

BASTOS, João Augusto S.L. A. **O entorno da modernidade**. In: BASTOS, J.A. S. L. A. (org.). Memória e modernidade: contribuições histórico-filosóficas à educação tecnológica. Curitiba: CEFET-PR, 2000.

BAUMANN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Cia das Letras, 1987.

BORGES, Adélia. **Designer não é personal trainer e outros escritos**. 2 ed. São Paulo: Rosari, 2003.

BÜRDEK, Bernhard. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

BÜRKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: Unisinos, 2006.

CAMPANA, Fernando; CAMPANA, Humberto. **CAMPANAS**. São Paulo: Bookmark, 2003.

CANCLINI, Nestor Garcia. **As culturas populares no capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 1997.

_____. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

_____. **A globalização imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2003.

_____. **Diferentes, desiguales y desconectados**. Espanha: Gedisa, 2004.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 2. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

_____. (org.). **O Design Brasileiro Antes do Design: Aspectos da História Gráfica, 1870-1960**. São Paulo: COSACNAIFY, 2005.

_____. **A arte brasileira em 25 quadros [1790-1930]**. Rio de Janeiro: Record, 2008.

CASA CLAUDIA. **Design Brasil**. Editora Abril. nº 06. São Paulo, 2003.

_____. **Design Brasil II**. Editora Abril. São Paulo, 2006.

CHAUÍ, Marilena. **Brasil: Mito fundador e sociedade autoritária**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.

CLARO, Mauro. **Unilabor: desenho industrial, arte moderna e autogestão operária**. São Paulo: Senac, 2001.

COELHO, Teixeira. **Moderno pós-moderno**. 2. ed. São Paulo: L&PM, 1990.

CORRÊA, Ronaldo de Oliveira. **Design e Artesanato: uma reflexão sobre as intervenções realizadas na costa do descobrimento – BA**. 2003. 129 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2003.

COWAN, Ruth Schwartz. **A social history of american technology**. New York, Oxford University Press, 1997.

_____. **The industrial revolution in the home**. In: MACKENZIE, D.; WAJCMAN, J. *The social shaping of technology*. 2. ed. Buckingham: Open University Press, 1999.

CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. 2. ed. Bauru: EDUSC, 2002.

DOMINGUES, V. Do Artesanato à Indústria. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 38, p. 32-35, set. / out. 2004.

_____. Campana no Design Museum. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 38, p. 36-37, set. / out. 2004.

DONDIS, Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DORMER, Peter. **Os significados do design moderno: a caminho do século XXI**. Porto: Centro Português de Design, 1995.

DUMS, Cristiano José. **O Papel do Artesanato na Construção da Identidade Nacional**. Monografia. (Especialização em Design de Mobiliário: Projeto e Gestão) Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2005.

ESTRADA, Maria Helena. **Vocabulário brasileiro**. In: CAMPANA. São Paulo: Bookmark, 2003.

_____. Alquimia, subversão e reciclo. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 13, p.30-35, mar./abr. 2000.

Design Brasil 2000+1. Novos jovens estão chegando. **ARC Design**, São Paulo: Quadrifoglio, n. 22, p.22-27, nov./dez. 2001.

_____. Pode o designer interferir na cultura popular? **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 23, p.22-27, jan../fev. 2002.

_____. Arte Baniwa-Expressão cultural. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio n. 29, p.26-35, mar./abr. 2003.

_____. Porque eles se permitem. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 29, p.18-32, mar./abr. 2003

_____. Sete Anos de Transformações. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 38, p.16-29, set. / out. 2004.

_____. Totens sem tabus. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 55, p.24-26, set./out. 2007.

_____. Ballet de Marseille by Campana. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 58, p.14-19, mar./abr. 2008.

_____. Ecletismo para o bem e para o mal. Semana de design, Milão. **ARC Design**, São Paulo, Quadrifoglio, n. 60, p.15-22, mai./jun. 2008.

FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. **Design em espaços**. São Paulo: Rosari, 2002.

FIELL, Charlotte and Peter. **El Diseño Del Siglo XXI**. Icons. Itália: Taschen, 2003.

_____. **Design do Século XX**. Itália: Taschen, 2005.

_____. **Design Handbook: concepto, materiales, estilos**. Itália: Taschen, 2006.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Coleção Folha Grandes Mestres da Pintura. Dalí**. n° 2. Barcelona: Editorial Sol, 2007.

FORTY, Adrian. **Objetos do Desejo: Design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GAMA, M. Design Museum leva os Campana a Londres. Folha On Line, **Folha de São Paulo**, 17 jun. 2004. Disponível em: < <http://tools.folha.com.br/print?site=emcimadahora&url%3a%2F%2F%www1.folha.uol.com>> Acesso em: 07 jul. 2008.

GAMA, Ruy. **A tecnologia e o trabalho na história**. São Paulo: Nobel/Edusp, 1987.

GARCEZ, Bruno. Irmãos Campana “traduzem” Brasil em museu londrino. **BBC Brasil**, 22 jun. 2004. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/story/2004/06/printable/040621_campanabg.shtml> Acesso em: 03 jul. 2008.

GARNER, Philippe. **Sixties Design**. Lisboa: Taschen, 2008

GAY, Carol. **Leatherworks, Fernando e Humberto Campana**. Urbanblog, 17 mai. 2007. Disponível em: < <http://urbanblog.ig.com.br/blog/cgay/leatherworksfernando-e-humberto-campana/>> Acesso em: 03 jul. 2008.

GOES, M. **Brinquedos do Agreste Paraibano**. Disponível em: <<http://www.acasa.org.br>> Acesso em: 08 out. 2008

GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. 16.ed. Edição São Paulo: LTC, 1999.

GREENE, Ricardo. **Imaginando la ciudad: revisitando algunos conceptos claves**. Revista Bifurcaciones. No. 07. 2008. Disponível em: <<http://bifurcaciones.cl/007/Editorial.htm>> Acesso em 04 fev. 2009.

KASPER, Christian Pierre. **O uso como invenção**. Artigo do 4º. CIPED (Congresso Internacional de Pesquisa em Design). Rio de Janeiro, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HESKETT, John. **Desenho Industrial**. 2. ed. São Paulo: Editora José Olympio, 1980.

____. **Design**. São Paulo: Editora Ática, 2002.

HOBSBAWM, Eric. RANGER, Terence. **A invenção das tradições**. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1997.

JOLY, Martine. **Introdução à análise de imagem**. Campinas: Papyrus, 1996.

KASPER, Christian Pierre. **Habitar a rua**. 2006. 226f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2006. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000384712>> Acesso em: 20 set. 2008.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura. Um conceito antropológico**. 11. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1996.

LEMOS, Carlos A.C. **O que é patrimônio histórico**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LEON, Ethel. **Design Brasileiro: quem fez, quem faz**. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2005.

LIMA, M. Indústria de móveis investe em multifunção. **Folha On Line**, Cotidiano, 21 abr. 2002. Disponível em: <<http://ww1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u49706.shtml>> Acesso em: 07 jul. 2008.

LIPOVETSKY, Gilles; ROUX, Elyette. **O luxo eterno: da idade do sagrado ao tempo das marcas**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LUCIE-SMITH, Edward. Arte pop, 1966. In: STANGOS, Nikos. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991. p. 160-169.

____. **Furniture: a concise history**. London: Thames & Hudson, 1997.

MARGOLIN, Victor. **The politics of the artificial: essays on design and design studies**. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

MENDONÇA, Sonia Regina. **A industrialização brasileira**. 11 ed. São Paulo: Moderna, 2004.

MEYER, Guilherme. **As semelhanças e as distinções no uso de metodologia no design moderno e no design pós-moderno**. 7º. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Curitiba, 2006. Disponível em: < <http://www.design.ufpr.br/ped2006/errata/As%20Semelhan%20e%20as%20Distin%20E7%F5es%20no%20uso%20de%20Metodologia%20no%20Design%20Moderno%20e%20no%20Design%20P%3s-Moderno.pdf>> Acesso em: 10 jan. 2009.

MODELOS DE ULM (Curitiba, PR). **Modelos de Ulm - Escola Superior de Design 1953-1968**: Catálogo da exposição. 2007. De 01 março a 29 de abril de 2007. Casa Andrade Muricy. Secretaria de Estado da Cultura. Curitiba, 2007.

MOHERDAUI, B. Irmãos Campana reúnem em livro suas obras de tábua, plástico e pano. **Veja**, n. 1811, São Paulo, Editora Abril, 1998. Disponível em: <http://www.veja.abril.com.br/160703/p_090.html.> Acesso em: 14 jan. 2008.

MOLES, Abraham. **Kitsch, a arte da felicidade**. São Paulo: Perspectiva, 1994.

MORAES, Dijon de. **Limites do design**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

____. **Análise do Design Brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. 1. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

MOROZZI, Cristina. **O saber fazer como espírito do lugar**. In: Campanas. São Paulo: Bookmark, 2003.

MORRONE, Giuliana. Os irmãos Campana em NY. 01 mar. 2008. **Jornal Hoje**. Disponível em: <<http://jornalhoje.globo.com/JHoje/0,19125,VJS0-3076-20080301-317316,00.html>> Acesso em: 03 jul. 2008.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

NORMAN, Donald A. **Emotional design: why we love (or hate) everyday things**. New York: Basic Books, 2004.

ONO, Maristela. **Design e cultura: sintonia essencial**. Curitiba: edição da autora, 2006.

OLIVEIRA, Myriam A.R. de. **História da Arte no Brasil: textos de síntese**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. Editora Perspectiva: São Paulo, 1995.

PEVSNER, Nikolaus. **Pioneiros do Desenho Moderno: de William Morris a Walter Gropius**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

PROJETO DESIGN. **Design ecológico**. Lixo para todos. Ed. 240. fev. 2000. Disponível em: <<http://www.arcoweb.com.br/design/design29.asp>> Acesso em: 29 jan. 2008.

QUELUZ, Gilson Leandro. QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. **Memória, modernidade e tecnologia**. In: BASTOS, J.A. S. L. A. (org.). Memória e modernidade: contribuições histórico-filosóficas à educação tecnológica. Curitiba: CEFET-PR, 2000.

REYES, Maria de Lourdes Valente. **Design e comunicação: os objetos como formas de religação social**. Tese. (Doutorado em Comunicação) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2005. 338f. Porto Alegre, 2005. Disponível em: < www.pucrs.br/famecos/> Acesso em: 20 jul. 2008.

SAMBRANA, C. Os Campana no varejo. A célebre dupla de designers ganhou o mundo criando móveis. Agora, seu traço chega à indústria de calçados e à construção civil. **Isto é dinheiro**, 21 jan. 2003. Disponível em: <http://www.terra.com.br/istoedinheiro/373/estilo/campana_varejo.htm> Acesso em: 21 jan. 2008.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo. **Móvel moderno no Brasil**. São Paulo: Edusp Nobel, 1995.

SANTOS, Marínes Ribeiro dos. **Design, produção e uso dos artefatos: uma abordagem a partir da atividade humana**. 2000. 82 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2000.

_____. **Design e cultura: os artefatos com mediadores de valores e práticas sociais**. In: QUELUZ, M.L.P. (org.) Design e Cultura. Curitiba: Sol, 2005.

_____. **Roteiro para análise dos aspectos comunicativos dos produtos**. Material da Disciplina Design, Cultura e Sociedade. Curso de Especialização em Design de Mobiliário: Projeto e Gestão. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2005.

_____. **Mulheres como objeto: ambigüidades nas representações do feminino na arte “POP” de Allen Jones**. In: Caderno Espaço Feminino. Volume 17. no.1. Uberlândia: EDUFU, 2007.

SEVCENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI**. São Paulo: Cia das Letras, 2000.

_____. (org.). **História da vida privada no Brasil. República: da *belle époque* à era do rádio**. Volume 3. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

SPARKE, Penny. **An introduction to design and culture: 1900 to the present**. 2. ed. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2004.

SÜSSEKIND, Flora. **Cinematógrafo de letras. Literatura, técnica e modernização no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

TABOADA, Cynthia. **Jean Genet: para além da poética marginal, um discurso lúdico, metafísico e social sobre as relações de poder.** Disponível em: <http://www.revistaetcetera.com.br/19/jean_jenet. > Acesso em 02 ago. 2008.

TAMBINI, Michael. **O design do século.** São Paulo: Ática, 1997.

VIHMA, Susan. **Products as representations: a semiotic and aesthetic study of design products.** Helsinki: University of Art and Design Helsinki UIAH, 1995.

VILLAS-BOAS, André. **Identidade e cultura.** 1. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.

WEISS, Ana. **Design e arte dividem espaço no MAM.** Disponível em: <<http://www.art-bonobo.com/artes/irmaoscampana/welcome.html>> Acesso em: 14 jan. 2008.

WINNER, Langdon. Do Artifacts Have Politics? (1983) In: MACKENZIE, Donald. et al. (org.). **The Social Shaping of Technology.** Philadelphia: Open University Press, 1985.

ZANINI, Walter. **História Geral da Arte no Brasil.** São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles, 1983. vol. 1.

Websites:

A CASA. Museu do objeto brasileiro. Disponível em: <<http://www.acasa.org.br/>> Acesso em: 20 ago. 2008.

APRENDENDO A EXPORTAR. Portal de informações sobre artesanato e exportação. Disponível em: < <http://www.aprendendoaexportar.gov.br/artesanato/> > Acesso em: 30 abr. 2008.

ART-BONOBO. Portal de arte com informações sobre os irmãos Campana: Biografia, imagens e comentários dos trabalhos dos designers. Disponível em: < <http://www.art-bonobo.com> > Acesso em: 16 out. 2007.

ARTE BANIWA. Informações sobre a arte e o artesanato baniwa. Disponível em: <<http://www.artebaniwa.org>> Acesso em: 28 set. 2008.

CAMPANAS. *Site oficial dos irmãos Campana*. Disponível em: <<http://www.campanas.com.br>> Acesso em: 10 mai. 2007.

COOPER-HEWITT NATIONAL DESIGN MUSEUM. Campana Brothers Select: Works from the Permanent Collection. February 15–August 24, 2008. Disponível em: <<http://www.cooperhewitt.org/EXHIBITIONS/selects/campana.asp>> Acesso em: 31 mar. 2008.

DESIGN MUSEUM. Fernando and Humberto Campana. Product and Furniture Designers. **Design Museum Touring Exhibition**. 2004. Disponível em: <<http://www.designmuseum.org/design/Fernando-humberto-campana?print=1>> Acesso em: 07 jul. 2008.

DROOG. Droog design. Disponível em: <<http://www.droog.com>> Acesso em: 18 set. 2008.

EDRA. **Fernando & Humberto Campana**. Disponível em: <<http://www.edra.com/designer.php>> Acesso em: 23 ago. 2008.

EDRA. **Edra nel mondo**. Disponível em: <<http://www.edra.com/museum.php>> Acesso em: 23 ago. 2008.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Enciclopédia de termos e conceitos da arte brasileira. Disponível em: <<http://www.itaucultural.com.br>> Acesso em: 10 jul. 2008.

HELLA JONGERIUS. *Site oficial da designer holandesa*. Disponível em: <<http://www.jongeriustlab.com>> Acesso em: 30 set. 2008.

ICSID. Informações sobre design: a atividade profissional, definições, objetivos. Disponível em: <<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>> Acesso em: 20 out. 2008.

MAC-USP. **Museu de Arte contemporânea da Universidade de São Paulo**. Disponível em: <<http://www.macvirtual.usp.br>> Acesso em: 20 jan. 2009

MELISSA. Campana Corallo. Disponível em: <<http://www.melissa.com.br/campana//>> Acesso em: 10 out. 2008

MOMA. **The Museum of Modern Art**. Projects 66: Campana/Ingo Maurer. November 27, 1998 – January 19, 1999. New York, 1998. Disponível em: <<http://www.moma.org/exhibitions/1998/projects66/index.html>> Acesso em: 20 jun. 2007.

PLANETA SUSTENTÁVEL. Informações sobre reciclagem. Disponível em: <http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/lixo/conteudo_250715.shtml> Acesso em: 04 set. 2008.

RECICLAGEM.NET. Portal de Reciclagem e do meio ambiente. Disponível em: <<http://www.compam.com.br/oquereciclagem.htm>> Acesso em: 02 set. 2008

SEBRAE. Informações sobre artesanato. Disponível em: <<http://www.sebrae.com.br>>. Acesso em: 10 abr. 2008.

SEBRAE. **Bonecas de Pano: cultura e história mato-grossense**. Histórias de Sucesso: experiências empreendedoras. Sebrae, 2004. Disponível em: <<http://www.casosdesucesso.sebrae.com.br/include/arquivo.aspx/107.pdf>>. Acesso em: 31 ago. 2008.

VEM PRA BROTAS. Informações sobre os irmãos Campana. Disponível em: <<http://www.vemprabrotas.com.br/pcastro5/campanas/campanas.htm>> Acesso em: 02 mai 2008.

VICTORIA AND ALBERT MUSEUM. **Campana Brothers in the Garden**. 21 July - 14 October 2007. Disponível em: <http://www.vam.ac.uk/collections/contemporary/past_exhns/campana-brothers/index.html> Acesso em: 30 jun. 2008.

ZONA D. **Brasileiros na vanguarda do design internacional**. 2006. Disponível em: <<http://www.zonad.com.br/zonad/noticia.aspx?Node=458>> Acesso em: 03 jul. 2008.

Entrevistas dos Irmãos Campana

DESIGN BOOM. *Fernando and Humberto Campana. Interview with Campana Brothers*. 2004. Disponível em: <<http://www.designboom.com/eng/interview/campana.html>> Acesso em: 30 jul. 2008.

GRAÇA, E. As Metamorfoses dos Irmãos Campana. **Valor Econômico**, Nova York, 24 nov. 2007. Disponível em: <<http://edudobrooklyn.blogspot.com/2007/11/perfilirmos-campana.html/>> Acesso em: 03 jul. 2008.

MONACHESI, J. Entrevista Fernando e Humberto Campana. Ilustrada. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 28 jul. 2007. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u312713.shtml>> Acesso em: 20 jan. 2008.

RAMALHO, Cristina. Bacana é (ter e ser) Campana. **Revista Cyrela**. 2004. Disponível em: <<http://www.cyrela.com.br/Web/revista/img/style56.pdf>> Acesso em: 03 jul. 2008.

THREE LAYER CAKE. Estúdio Campana: Charme Absoluto. Interviews. 31 jul. 2006. Disponível em: <<http://threelayercake.com/content/view/287/45/1/1/>> Acesso em: 03 jul. 2008.

Vídeos

AGÊNCIA CLICK. **Cadeira Multidão**. Vídeo. Duração: 03:45. Brasil, 2007. Disponível em: <http://br.youtube.com/results?search_query=irm%C3%A3os+campana&search_type=&aq=f> Acesso em: 20 jul. 2008.

COOPER-HEWITT NATIONAL DESIGN MUSEUM. **Cooper-Hewitt: Campana Brothers Selected**. EUA, 14 jul. 2008. Vídeo sobre o processo de curadoria dos Irmãos Campana no Museu. Duração: 09:54 min. Disponível em: <http://br.youtube.com/results?search_query=campana&search_type=&aq=-1&oq=> Acesso em: 31 mar. 2008.

CASA CLAUDIA. **45º. Salão Internacional do Móvel de Milão**. São Paulo: Editora Abril, 2006. Entrevista com os Irmãos Campana.

APÊNDICE A – Quadro da obra dos irmãos Campana: 1989 – 2008.



Cadeira Flama, 1989

materiais: chapas de ferro sem acabamento.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Hate, 1989

materiais: chapas de ferro sem acabamento.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



Sofá Flintstone, 1989

materiais: chapas de cobre sem acabamento.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Jean Genett, 1989

materiais: chapa e hastes de ferro sem acabamento.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Peixe, 1989

materiais: chapade cobre e hastes de ferro sem acabamento.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz

preço: desconhecido



Cadeira Samambaia, 1989

materiais: chapas de ferro sem acabamento.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



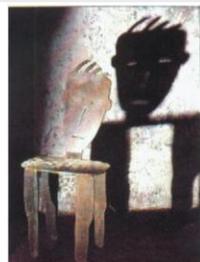
Cadeira Positivo e negativo, 1989

materiais: ferro com pintura.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



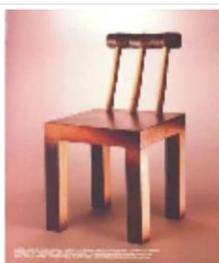
Cadeira Newman, 1989

materiais: chapa de ferro sem acabamento.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Martelo, 1989

materiais: 3 martelos de borracha e assento de madeira.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



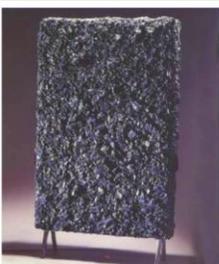
Armário Casulo, 1989

materiais: ferro e galho de jabuticabeira.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

exposição Desconfortáveis, na loja Arquitetura da Luz, em São Paulo

preço: desconhecido



Bimbo Natureza Morta, 1990

materiais: madeira, carvão, veludo e alumínio

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Favela, 1991

materiais: madeira de caixotes de frutas e verduras. Os sarrafos são pregados uns sobre os outros na estrutura, reproduzindo a construção de barracos nas favelas.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

Produção: Edra, Itália

preço: 3.000 euros



Cadeira Discos, 1992

materiais: ferro e discos de madeira

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Mesa Geográfica, 1992

materiais: madeirit, durepóxi, tinta acrílica

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Vermelha, 1993

materiais: fios de algodão tingido (450 metros) trançados na estrutura de alumínio

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

Produção: Edra, Itália

preço: R\$ 31.000,00 (de acordo com a revista Veja, em 2003)

Integra acervo do Centre George Pompidou (França), Centro Cultural Belém (Portugal), Cooper-Hewitt Museum (USA), Moma (USA), Pinakothek Der Moderne (Alemanha)



Cadeira Azul, 1993-1998

materiais: fios de algodão tingidos, trançados na estrutura de alumínio

Produção: Edra, Itália

preço: desconhecido



Cadeira Verde, 1993-1998

materiais: fios de algodão tingidos, trançados na estrutura de alumínio

Produção: Edra, Itália

preço: desconhecido



Cadeira 3 em 1, 1993

materiais: fios de algodão tingido e discos de madeira fixados em uma estrutura de alumínio

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Sofá Papel, 1993

materiais: papelão corrugado em várias camadas e ferro pintado

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido

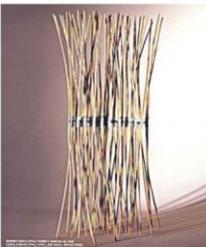


Mesa Fitas, 1993

materiais: alumínio cortado em tiras

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Biombo Cerca, 1994

materiais: ferro e vime

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido

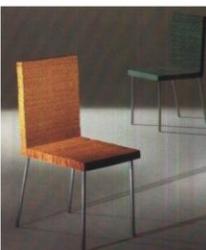


Biombo Palha, 1994

materiais: ferro e rattan

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Papel, 1995

materiais: papelão corrugado e ferro

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Biombo ZigZag, 1995

materiais: ferro e fios de PVC

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

Produção: Edra, Itália

preço: desconhecido



Poltrona Jardim, 1995

materiais: ferro e mangueira de jardim

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

Produção: Edra, Itália

preço: desconhecido



Cadeira de Plástico Bolha, 1995

materiais: plástico bolha e ferro

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Mesa Inflável, 1995

materiais: alumínio e plástico

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

Duas fôrmas de pizza e material plástico

Produção: MOMA, N. Y., EUA. Na exposição de 1998, a estrutura plástica poderia ser compactada, encaixada entre as "fôrmas" de metal

preço: desconhecido



Banco Gangorra, 1997

materiais: alumínio com pintura eletrostática

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Poltrona Cone, 1997

materiais: aço inox e policarbonato

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Estante labirinto, 1997

materiais: alumínio naval

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



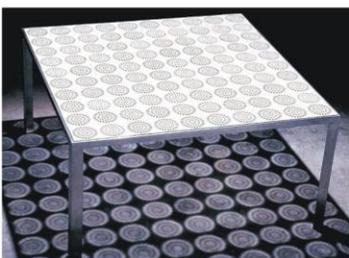
Cadeira Jenette, 1999

materiais: madeira, PVC

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

Produção: Edra, Itália

preço: desconhecido



Mesa Tadoo, 1999

materiais: ferro e ralos de PVC

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido

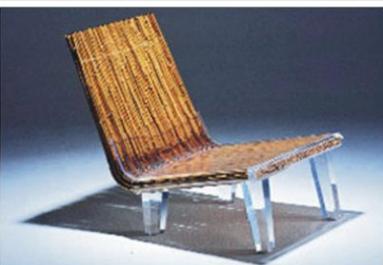


Cadeira Taquaral, 2000

materiais: ferro e bambu

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Cadeira Bambu, 2000

materiais: acrílico e bambu

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido

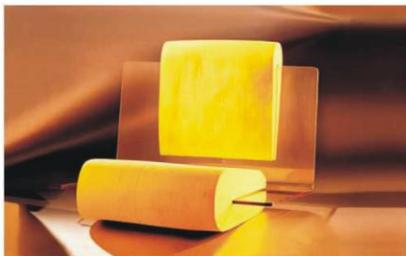


Poltrona Wing, 2000

materiais: papelão corrugado e policarbonato

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Poltrona Wing II, 2000

materiais: EVA e policarbonato
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Cadeira Shark, 2000

materiais: aço, policarbonato e junco
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Cadeira Anêmona, 2001

materiais: mangueiras de PVC e ferro
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 Produção: Edra, Itália
 preço: desconhecido



Biombo Papel II, 2001

materiais: papel corrugado e madeira
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Mobiliário ZigZag, 2001

materiais: fios de PVC e ferro
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 Produção: Edra, Itália
 preço: desconhecido



Banqueta Buriti, 2002

materiais: ferro, feltros e tecidos
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Cadeira California Rolls, 2002

materiais: ferro, feltros, tecidos e plástico
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Cadeira Sushi, 2002

materiais: ferro, feltros, tecidos
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Banco Sushi, 2002

materiais: ferro, feltros, tecidos, plásticos, poliuretano
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Sofá Sushi, 2002

materiais: EVA, ferro, feltros
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Cadeira Maultidão, 2002

materiais: bonecas de pano e aço inox
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Poltrona Banquete, 2002

materiais: bichos de pelúcia e aço inox
 Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo
 preço: desconhecido



Poltrona Banquete versão Disney, 2004

materiais: bichos de pelúcia e aço inox

Fabricação: Parceria entre Galeria Albion (Inglaterra),
Irmãos Campana, Disney, Philips de Pury & Co.i
(tiragem 25 peças)

preço: desconhecido



Poltrona Alligator, 2004

materiais: bichos de pelúcia e aço inox

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Poltrona Bolas, 2002

materiais: bolas plásticas e aço inox

Fabricação: Estúdio Campana

preço: desconhecido



Sofá Boa, 2002

materiais: tubos de veludo(90 metros de tecido)

recheados com espuma de poliuretano, entelados.

Fabricação: Edra, Itália

preço: R\$ 115.000,00 (fonte: Veja, 2003)

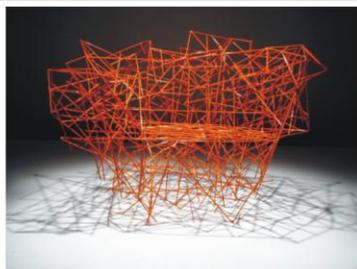


Cadeira Célia, 2003

materiais: OSB e melamina reaproveitada dos
acabaemntos dos móveis

Fabricação: Habitatart, Rio Grande do Sul

preço: desconhecido



Cadeira Corallo, 2003

materiais: aço

Fabricação: Edra, Itália

preço: desconhecido



Mesa da linha Blow up, 2003

materiais: alumínio e vidro

Fabricação: Alessi, Itália

preço: desconhecido



Banco Vitória Régia, 2003

materiais: tapetes, forrações, EVA, plásticos, semelhante ao conceito sushi.

Fabricação: Estúdio Campana, São Paulo

preço: desconhecido



Estofado Kaiman Jacaré, 2006

materiais: tecido com espuma

Fabricação: Edra, Itália

preço: desconhecido



Estofado Aster Papousus, 2006

materiais: tecido com espuma

Fabricação: Edra, Itália

preço: desconhecido



Mesa Brasília, 2006

materiais: vidros cortados e colados e aço inox na base

Fabricação: Edra, Itália

preço: desconhecido



Poltrona Leatherworks, 2007

materiais: couro cortado a laser

Fabricação: Edra, Itália

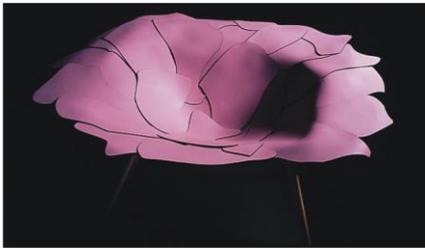
preço: desconhecido

**Linha Transplastic, 2007**

materiais: cadeiras de plástico recobertas com vime

Fabricação: Estúdio Campana

preço: desconhecido

**Poltrona Aguapé, 2008**

materiais: couro cortado e alaser em formato de pétalas e aço inox

Fabricação: Edra, Itália

preço: desconhecido

APÊNDICE B – Quadro síntese: percepção da obra dos irmãos Campana

ANO	IRMÃOS CAMPANA	MÍDIA	PONTOS
2000		<ul style="list-style-type: none"> • Reinvenção e reciclo tradição do artesanato Tipo: matéria exposição irmãos Campana Fonte: Revista Arc Design Autor: Maria Helena Estrada (jornalista e editora da revista Arc Design) Origem: Brasil • subvertem função original de materiais e componentes industriais Tipo: matéria sobre design brasileiro Fonte: Revista Projeto Design Autor: Adélia Borges (jornalista que escreve sobre design) Origem: Brasil • Os Campanas tornaram-se em pouco tempo uma referência do design brasileiro Tipo: matéria exposição dos irmãos Campana Fonte: O Estado de São Paulo Autor: Ana Weiss (jornalista) Origem: Brasil 	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclagem • artesanato <p>subversão</p> <p>Referência no design brasileiro</p>
2001	<ul style="list-style-type: none"> • sempre quisemos ser artistas • choque do metal com outros materiais • laboratório é a rua • materiais importância fundamental; indicam forma final do produto • apontar mais de um caminho para o mesmo material (metodologia projetual) • desviar material da rota original • buscar soluções formais com materiais banalizados <p>Tipo: entrevista Fonte: Revista Arc Design Autor: Winnie Bastian (Jornalista) Origem: Brasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • “uma atitude própria do ir fazendo, experimentando, entrar na alma de cada material para entender o que este quer dizer” • “memória caipira desse fazer com as mãos” • Saber intuitivo • Olhar que atravessa a matéria • <i>No tech</i> = movimento; iniciado com os Campana • o novo olhar brasileiro: livre, leve, solto, colorido, delicado e bem-humorado <p>Tipo: matéria sobre o design brasileiro Fonte: Revista Arc Design Autor: Maria Helena Estrada (Jornalista e editora da revista Arc Design) Origem: Brasil</p>	<p>Convergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A ênfase na importância dos materiais; • Metodologia baseada na experiência com os materiais e na tentativa de enxergar soluções formais além das conhecidas originalmente • Soluções com fazer manual <p>Divergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fazer manual ausente de tecnologia: <i>no tech</i> <p>Para os designers, o fazer manual e os materiais banais constituem experiências e são baseados em pesquisa; para a mídia é um saber intuitivo que insinua a falta de outro conhecimento.</p>

			Este novo olhar seria uma característica do design brasileiro
2003	<ul style="list-style-type: none"> • desse pluralismo nascem a nossa liberdade e a nossa anarquia <p>Tipo: entrevista Fonte: <i>Campanas</i>, editora Bookmark</p> <ul style="list-style-type: none"> • materiais pobres e baratos, que estão à vista de todos, e trabalhar com isso é nosso grande desafio <p>Tipo: matéria sobre o lançamento do livro <i>Campanas</i> Fonte: Revista <i>Veja</i> Autor: Bel Moherdau Origem: Brasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Projeto que não parte de conceitos teóricos, mas de um natural espírito de observação, muito pessoal, subjetivo • entrelaçar de aparência aleatória • na contracorrente do melhor design internacional • fazer primordial • gesto simples, a mão redonda, os dedos ágeis • novo gesto que domestica a matéria • ir e vir constante traz como resultado uma obra de matriz brasileira e expressão universal <p>Tipo: artigo Fonte: <i>Campanas</i>, editora Bookmark Autor: Maria Helena Estrada Origem: Brasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • trabalhando como alquimistas modernos: conseguem extrair beleza onde todo mundo só vê a neutralidade, quando não a feiúra, dos materiais industriais, dos resíduos urbanos • o trabalho com materiais corriqueiros poderia criar uma camisa-de-força, uma tendência à repetição ou ao exagero, mas os Campana não abrem mão deles – e são salvos pelo rigor de pesquisa e execução • primeiras cadeiras (<i>da série Desconfortáveis</i>) eram obras de arte isentas de preocupação comercial • móveis inovadores e eventualmente bastante confortáveis à venda em lojas chiques da Itália até Cingapura <p>Tipo: matéria sobre o lançamento do livro <i>Campanas</i></p>	<p>Convergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pluralismo e liberdade de referências; podem estar associados a uma visão do próprio país • a anarquia pode ser entendida dentro dos deslocamentos de sentido e significado <p>Divergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • o pluralismo é reduzido à falta do conhecimento teórico, restrito à observação • O gesto de trançar, entrelaçar sugerido como aleatório

		<p>Fonte: Revista Veja Autor: Bel Moherdai (jornalista) Origem: Brasil</p>	
2004	<ul style="list-style-type: none"> • “Nós sempre dizemos que o material vem primeiro, depois a forma e finalmente nós elaboramos a função do produto por estudos ergonômicos, limitações e capacidades.” • “Nós sempre tentamos encontrar um meio de comunicar as idéias para fora de nossas mentes” <p>Tipo: entrevista Fonte: Design Museum - Touring Exhibition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender com a escassez; • Relevância materiais considerados lixo; • reciclar <p>Tipo: entrevista Fonte: Revista Cyrella Autor: Cristina Ramalho Origem: Brasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os produtos editados pela Edra ainda exigem a execução artesanal, o toque da mão humana. Com a Grendene, a história é diferente” • Conseguimos um resultado com a mesma qualidade formal que a do trançado manual” <p>Tipo: depoimentos Humberto Campana / matéria sobre lançamento Melissa Campana Fonte: Revista Arc Design Autor: Vanessa Domingues (jornalista da revista) Origem: Brasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Retirando a inspiração do dia-a-dia e usando combinações inesperadas de materiais • a importância dos materiais é o centro de sua prática • Este processo de transformação tem injetado nova energia para o design contemporâneo, apresentando uma ousada e vibrante alternativa aos ideais racionalistas do movimento moderno europeu dominante. • A tradição material do Brasil é baseada no artesanato e economia de meios. Ao experimentar alta e baixa tecnologia com materiais e técnicas artesanais, os Campanas são capazes de mobilizar as energias da tradição herdada, na definição de uma nova estética baseada na experimentação e de tecnologias avançadas. <p>Tipo: apresentação dos designers na entrevista Fonte: Design Museum – Touring Exhibition Origem: Inglaterra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resgatam o fazer artesanal • Fazer puramente manual, o de entrelaçamento de fios, é transposto para a indústria de consumo de massa • fios se tornaram “marca registrada Campana” <p>Tipo: matéria design brasileiro</p>	<p>Convergentes:a importância dos materiais; meio de comunicação de idéias é próximo da nova estética alternativa ao racionalismo europeu Trançado manual Materiais reciclados ou reaproveitados, que são manipulados, trançados, modificados Aprender com a escassez e economia de meios</p> <p>Divergentes: Tradição baseada na economia de meios é a razão do trançado no trabalho dos Campana e do artesanato no Brasil Uso dos materiais associados a uma certa falta ou economia, ou ainda escassez de recursos Fazer puramente manual devido aos materiais reaproveitados O lugar (favela) de onde eles vêm: generalização do Brasil e da visão sobre as favelas; Brasilidade com estereótipo das cores tropicais; As cordas parecem ter sido encontradas por acaso na rua, e não compradas na loja por Humberto Campana.</p>

		<p>Fonte: Revista Arc Design Autor: Maria Helena Estrada (Jornalista e editora da revista Arc Design) Origem: Brasil</p> <p>• A trama, a sobreposição de linhas, a desordem organizada: marcas registradas dos designers Tipo: matéria sobre lançamento Melissa Campana Fonte: Revista Arc Design Autor: Vanessa Domingues (jornalista da revista) Origem: Brasil</p> <p>• A “brasilidade” do trabalho da dupla é o que mais chama a atenção da imprensa britânica: o colorido dos móveis deles é um passeio pela paleta de cores do Brasil</p> <p>• eles pegaram uma corda de 400, 500 metros, que encontraram nas ruas de São Paulo e fizeram um artigo de luxo (curadora exposição <i>Zest for Life</i>: Sophie McKinlay)</p> <p>• (a <i>cadeira Favela</i>) é algo que evoca o Brasil e São Paulo; É um retrato muito pessoal de onde eles vêm (curadora exposição <i>Zest for Life</i>: Sophie McKinlay) Tipo: matéria exposição <i>Zest for Life</i> Fonte: BBC Brasil.com Autor: Bruno Garcez Origem: Brasil</p>	
2005	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclagem • Valorização dos materiais desprezados e abandonados <p>Tipo: entrevista ao jornalista Guilherme Aquino Fonte: BBC Brasil.com Origem: Milão</p>	<ul style="list-style-type: none"> • cadeira Favela realizada com tocos de madeira recuperados do lixo • O trabalho é artesanal e a reciclagem continua a ser a principal fonte de matéria-prima • A inspiração vem da vida cotidiana da grande cidade • valorização de materiais desprezados e abandonados <p>Tipo: matéria e entrevista ao</p>	<p>Convergentes: Reciclagem e reaproveitamento</p>

		<p>jornalista Guilherme Aquino Fonte: BBC Brasil.com Origem: Milão</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enquanto o design internacional caminhava para a industrialização, Fernando e Humberto seguiram noutra vertente, resgatando as mãos dos artesãos <p>Tipo: matéria sobre os Campana Fonte: Zona D Origem: Brasil</p>	<p>Esta idéia de ir contra o design internacional é comentada por outros jornalistas, mas os Campana não se vêem como contra a corrente, apenas com uma outra proposta</p>
2006	<ul style="list-style-type: none"> • Mais de um uso para um mesmo material • design é linguagem de expressão • Reciclagem • re-usar • apropriar <p>Tipo: entrevista Fonte: Three Layer Cake Origem: EUA</p>		
2007	<ul style="list-style-type: none"> • “nossa obra é repleta de brasilidade. É, de certa maneira, um cultivo permanente deste Brasil livre de grilhões históricos, aberto à marés da criação e sem medo de margear as emoções mais intensas” • nossa criação surge do caos • reciclagem <p>Tipo: entrevista ao jornalista Eduardo Graça Fonte: Valor Econômico Origem: Brasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • “cada objeto tem um novo significado, próprio, e é também o registro de uma época. Se não for assim, qual o sentido de se fazer uma nova cadeira?” <p>Tipo: matéria sobre design dos irmãos Campana Fonte: Revista Arc Design</p>	<ul style="list-style-type: none"> • As marcas pessoais dos irmãos Campana: a fabricação manual e o tributo ao trançado • Os Campana resolveram nadar contra a corrente e apostar na redução de vídeos (...) concentrados nos elementos do figurino, todos criados com o que eles chamam de “baixa tecnologia” <i>made in Brazil</i> <p>• Tipo: entrevista Fonte: Valor Econômico Autor: Eduardo Graça Origem: Brasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • nascia de forma espontânea um processo de hibridação • “criando o novo a partir do olhar sobre o próprio entorno, do quase nada” • “Design conceitual que, no universo do design europeu, alarga seu poder e se expressa como território de pesquisas, de novos significados, contaminando fronteiras – é este o terreno 	<p>Brasilidade está associada à liberdade em relação aos “grilhões históricos”(uma comparação com outras nações europeias)</p> <p>Reciclagem dos materiais para os Campana e para a mídia torna-se fabricação manual</p> <p>Objeto com significado próprio: a preocupação com a significação de um produto, sinalizando que os fatores que motivam aquele objeto podem variar. Este processo de compreender o próprio trabalho é visto pela mídia dentro do design conceitual e de pesquisa</p>

onde atua esta dupla
brasileira”

Tipo: matéria sobre os designers

Fonte: Revista Arc Design

Autor: Maria Helena Estrada
(Jornalista e editora da revista Arc
Design)

Origem: Brasil

APÊNDICE C – Roteiro da análise semiótica.

ROTEIRO DE ANÁLISE ADOTADO

O roteiro para análise dos móveis escolhidos foi elaborado com base nos autores citados (Joly, Löbach, Vihma) e seguindo o modelo desenvolvido pela professora Marinês Ribeiro dos Santos. Neste trabalho, o modelo adotado procurou abranger os aspectos múltiplos de um móvel, desde o material e as implicações de sua aplicação, até os possíveis significados dos signos icônicos, das associações e cores utilizados no mobiliário dos irmãos Campana.

A análise inicia com os signos plásticos (formas, cores, linhas) e desenvolve a reflexão sobre composição, iluminação, materiais utilizados, processo de fabricação, que são os aspectos básicos e visíveis dos móveis. Partindo destes elementos, o móvel poderia ser analisado dentro de funções como propõe Bernd Löbach, mas sem oferecer a complexidade que se esconde nos significados destas escolhas, quando estas se relacionam e associam-se aos demais signos icônicos, aos fatores de uso, ao contexto cultural.

O modelo de análise utilizado é apresentado de modo sintético abaixo para uma melhor compreensão dos critérios de análise.

1. Dimensão sintática

Como o móvel comunica, utilizando elementos formais (Vihma; Löbach):

- materiais
- processo de fabricação
- acabamento superficial
- resistência e durabilidade
- sensação tátil, cheiro, sons

Signos plásticos (Joly):

- cores (significados das escolhas cromáticas)

- linhas e formas (estáticas ou dinâmicas; leves ou pesadas; tradicionais ou inovadoras; rígidas ou suaves; objetivas ou subjetivas)
- composição (simetria ou assimetria; regularidade ou ruptura; equilíbrio ou desequilíbrio; contrastes e semelhanças)

2. Dimensão semântica

- O que o produto comunica por meio do princípio de funcionamento; da qualidade; da surpresa e da originalidade. O que ele comunica por meio do uso e da função percebidos (Vihma; Löbach).
- Signos icônicos que envolvem certas posturas e estereótipos (Joly).

3. Dimensão pragmática

- Contextos culturais nos quais o móvel está inserido e com os quais se relaciona: os arquétipos dos quais trata, o lugar, a nacionalidade, o tempo (Joly; Löbach; Vihma)
- Subjetividade: características e emoções humanas, características associadas à natureza, aspirações e sonhos (Joly; Löbach; Vihma)
- Quem é o(a) usuário (a) do móvel: gênero, classe social, status, convicção, posturas sociais(Joly; Löbach; Vihma)

4. Síntese elaborada a partir do cruzamento dos diferentes significados observados na análise.

Este item está inserido em vários momentos da análise, pois os aspectos abordados observados em cada fase exigem discutir os significados que resultam das associações, relações e interações nas idéias observadas.

5. Etapas de uma análise:

- observação dos tipos de significantes presentes no móvel
- busca dos significados correspondentes a estes signos
- observação dos diferentes tipos de signos e os significados que emergem do cruzamento (síntese)

ANEXO A – Principais entrevistas dos irmãos Campana usadas na fundamentação.

FERNANDO E HUMBERTO CAMPANA.

Juliana Monachesi. Colaboração para a Folha de S.Paulo, 28 jul. 2007.

O design brasileiro atingiu a maturidade. Vão longe os tempos em que Lina Bo Bardi (1914-92), defendendo que a arquitetura e o design deveriam beber na cultura brasileira, não passava de uma voz pregando no deserto.

"Por muito tempo fomos enquadrados em moldes alemães de indústria e tivemos um design fortemente influenciado pela Bauhaus: limpo, asséptico e insípido", afirma Adélia Borges, curadora do Museu da Casa Brasileira, em São Paulo. "A primeira exposição dos irmãos Campana chamou-se 'Desconfortáveis' e desde o título anunciava a ruptura com o dogma da funcionalidade", explica.

"Vindo de uma matriz forjada 'de costas para o Brasil' [a Escola de Ulm], a discussão de identidade nacional foi enfrentada tardiamente pelo campo do design", defende Rafael Cardoso, professor do departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O Brasil deixou de ser um satélite em relação aos grandes centros projetistas, como a Itália e a Alemanha, e descobriu --da década de 1990 para cá-- que "é possível adequar a idéia de design a um local refratário ao design sem cumprir o esquema dos anos 1960", conclui.

"Nativista, macunaímico, antropofágico. Nenhuma dessas matrizes serve para o design moderno brasileiro, mas o que os irmãos Campana fazem, por exemplo, pode ser lido como antropofágico", explica Cardoso.

"Os Campana são sinônimo de design brasileiro porque eles capturaram o espírito do tempo", afirma Adélia Borges. Para ela, não há uma vertente mais forte no design brasileiro hoje: "Todas as tendências estão convivendo, seja aquela fronteira entre arte e design, de que são os principais representantes, além dos irmãos Campana, Jacqueline Terpins e a dupla Luciana Martins e

Gerson Oliveira, seja aquela mais ligada à tecnologia e à reprodutibilidade, como o trabalho de Fernando Prado".

"TransPlastic" é a mais nova invenção dos irmãos Fernando e Humberto Campana, a dupla de artistas que transfigurou o design brasileiro e provocou um refluxo na produção internacional de mobiliário, fazendo a indústria acolher etapas artesanais no processo de produção em massa, "humanizando o design", nas palavras de Humberto.

Isso está muito presente nas peças que seguem o conceito de "transplastic": cadeiras de plástico coloridas recebem acabamento em vime trançado, criando um híbrido entre industrial e artesanal. As criações estão sendo atualmente exibidas na galeria Albion, em Londres, em exposição que fica em cartaz até 10 de agosto.

Os designers partiram de uma visão, que está mais próxima da realidade do que da ficção científica, de que o plástico em anos futuros vai sofrer mutações e engolir o mundo ao seu redor. A série "TransPlastic" conta uma história ficcional: imagina um mundo feito de plástico e de matéria sintética que se torna solo fértil para criações transgênicas.

As fibras naturais que recobrem o plástico seriam uma resposta imunológica a essa realidade sombria: a natureza cresce do plástico e o supera. Com um pensamento ecológico que marca toda sua produção, os Campana já estão encontrando soluções até para dar um destino mais ético --e estético-- às horrendas cadeiras de boteco.

No dia 21, Fernando e Humberto entraram definitivamente para a história do pensamento sobre como morar e como viver, inaugurando uma instalação na meca museológica da transformação dos costumes, o Victoria and Albert Museum, em Londres. Eles foram convidados a transformar o jardim John Madejski em uma instalação e exposição ao ar livre, criando telas de três metros feitas de bambu, arranjadas na área do gramado, formando passagens ricas em texturas, sombras e luz.

Ao longo do trajeto, instalaram seus bancos "Vitória-Régia" para criar situações de "lounge" para os visitantes. Desenhada em 2002, a peça ganhou nova edição

apropriada para uso externo. Os Campana escolheram essa obra porque o banco leva o nome da planta aquática amazônica que foi batizada para homenagear a rainha Vitória. A instalação é parte das comemorações dos 150 anos de existência do museu.

Na entrevista a seguir, concedida à Folha em São Paulo, no estúdio dos designers, Fernando e Humberto falam de seu processo de criação e da maneira como, a partir de um olhar atento às coisas mais prosaicas do cotidiano, como ralos de banheiro ou acúmulos de pôsteres sobre os muros de uma cidade, eles constróem mesas, cadeiras, ambientes inteiros, luminárias e fruteiras que, além de belas peças de design, são manifestos da cultura da ecologia (mental, ambiental, subjetiva) de que o mundo necessita.

Folha - O design de vocês é reconhecido como tipicamente brasileiro no exterior pelo uso que vocês fazem de materiais precários e reciclados? Há algum índice nas próprias obras que faz as pessoas identificá-las como design brasileiro ou o estilo de vocês já está tão marcado que as pessoas identificam como design dos irmãos Campana?

Fernando Campana - Tem indicações, que estão sobretudo no fazer, na forma de elaborar o trabalho, a forma de pensar que, para nós, significa fazer um retrato do que acontece no Brasil, ou seja, a fórmula de conseguir, da escassez, fazer muito.

Humberto Campana - A gente conseguiu levar o artesanato para a indústria italiana, que era uma coisa que estava esquecida nas décadas passadas na indústria, essa coisa de humanizar o design, apostar em um design feito pela mão do homem em vez de simplesmente cuspir milhões de cadeiras de plástico. Essas ferramentas tornam uma coisa muito igual à outra, você não vê uma identidade, quem é quem, quem é [o designer francês] Philippe Starck, quem é [o australiano] Marc Newson, quem é [o anglo-egípcio] Karim Rashid, parece que...

Folha - Tudo se equivale.

Humberto - É, eu acho que, sem pretensão alguma, essa coisa de trabalhar com a mão resultou em uma identidade muito particular do nosso trabalho.

Fernando - E isso teve um trajeto muito engraçado, porque tinha que chegar à indústria, não dava para ser designer de ateliê, fazendo edição limitada ou peça única, isso não cumpriria tanto a função do design que é ter uso, função, então a gente conseguiu estabelecer esse diálogo com a indústria não cedendo a mudar o nosso perfil.

Hoje em dia nós fazemos algumas coisas mais viáveis, como a fruteira "Blow Up" [lançada em 2006], por exemplo, que pode ser totalmente industrial, mas antes de chegar a esse resultado teve todo o processo de passar o conceito para a Edra [empresa italiana que fabrica a fruteira e diversas outras peças dos Campana]. Ou seja, não é mais o processo artesanal, mas existe o olhar, para quem vê o objeto, de uma manufatura.

Folha - Mas o desenho partiu de uma fatura artesanal?

Fernando - Partiu. Era um biombo esculpido com antenas de alumínio de TV amarradas com alumínio nas junções. E a gente conseguiu passar essa forma de elaborar sem que precisasse ser manufaturado e hoje tem sido feito com um ferramental de estanho e solda, mas durante todo esse tempo eu acho que a gente foi criando um diálogo, uma aproximação: entendendo também os processos industriais e fazendo a indústria entender o processo artesanal.

Porque nosso trabalho não pode perder essa alma... de que cada peça parece uma peça diferente da outra; com isso a gente foi conquistando um nicho de mercado e também uma aceitação entre pessoas que estão mais ligadas a pensamentos de humanização, de sustentabilidade.

Folha - Antes da luminária "Estela" (1997), primeira peça de vocês a ser fabricada industrialmente [por Oluce, Milão], vocês faziam apenas peças com pequena tiragem ou peças únicas?

Fernando - Eram exposições que a gente fazia na [loja] "Arquitetura da Luz" ou na "Nucleon 8", com a Adriana Adam e a Maria Helena Estrada, e daí a gente deixava lá e vendia. Na semana passada eu encontrei um cliente que é estilista que foi um dos que comprou, até hoje eu sei mesmo quem comprou o quê nas primeiras exposições, se precisar fazer um inventário dessas peças, porque era tão limitado... atingia um número muito pequeno de pessoas.

Quando a gente começou a partir mais para fora do limite territorial do Brasil, passou a ter maior eco de recepção. Mas sempre por parte dos intelectuais, de jornalistas e curadores que viam o potencial. Foi isso que deu muito sinal para o Humberto e eu não pararmos, porque tem que ser muito insistente para se fazer uma exposição e esperar três anos para vender.

Humberto - São 24 anos de insistência.

Fernando - Completados em fevereiro... Há esse caráter que chama a atenção das pessoas no exterior, de descobrir beleza no que não tem. Para viver no Brasil, você tem que descobrir facilidade onde é impossível, você tem que batalhar e isso dá uma maior agilidade ao brasileiro para resolver questões que muitas vezes em um país da Europa...

Humberto - ...países mais estabilizados não vêem uma solução. Eles são mais lentos.

Fernando - Têm lá já um sistema que se estabeleceu, criou uma vida estável para todo mundo. Lá não tem problema materialista, só existencialista. O Brasil não tem problema existencialista, só materialista.

Humberto - Mas eu acho, voltando à sua pergunta sobre se o nosso design é brasileiro, eu acho que de uma certa forma a gente procura sempre dar um caráter muito de imprecisão, de imperfeição. A gente constrói isso. Parece tudo ao acaso no nosso trabalho, naquela cadeira de cordas que é toda desconstruída, por exemplo, mesmo nas de pelúcia, mas para construir aquilo tem todo um pensamento.

Fernando - Um caos ordenado. Tem uma coisa que é engenharia do caos. É saber interpretar o Brasil, fazer um retrato do que a gente vive. Acho que essa é a questão, mostrar o significado, porque o design tem que ter significado, mesmo que ele venha carregado com uma força imagética "over", como o nosso: tem muitas coisas que são "over" no bom sentido.

Isso é o Brasil, em muitos casos: você vê gente vestida de jeitos maravilhosos na rua, que é falta de pudor do brasileiro. Pode ser gorda e estar na praia, mas está bem como a gatinha que está lá ou o cara malhado.

Humberto - A Tati Quebra-Barraco... Acho bárbaro o que tem de falta de pudor e de insolência nela. Essa é a nossa modernidade.

Folha - É interessante como vocês conseguem dialogar com o contexto brasileiro e os problemas políticos atuais e também com questões de fundo como esta, de o que define a brasilidade, mas de uma maneira que privilegia o aspecto formal e a exuberância estética.

Fernando - Uma vez o Massimo Morozzi, que é o diretor de arte da Edra, falou isso, "a riqueza dos pobres". A favela é uma homenagem à riqueza dos pobres, que é saber fazer sem ter aprendido, pela sobrevivência. A riqueza do pobre é essa aí, da espontaneidade, da generosidade, é abrir a casa, abrir a alma, deixar ser dissecado. A antropofagia é isso. A gente sabe fazer isso. O legal do Brasil é isso.

Humberto - É o que a Lina Bo Bardi fez muito bem. Eu sempre procurei, quando comecei a me interessar por design, me colocar no olhar dela. Como ela fazia? Como ela enxergava o Brasil? Ela enxergou o Brasil como quase nenhum brasileiro na época via. Ela fez uma igreja de concreto e vidro com piso de terra, o Masp, enfim, aquela forma de expor os quadros no Masp, todo de vidro, os quadros flutuando. Aquilo é lindo, por que acabaram? Eu aprendi vendo isso.

Fernando - É uma referência museológica, tem gente que vem para São Paulo para ver e precisa dar meia-volta. Não quero falar nada contra eles, é só um exemplo. Pois como é que você vai expor o Renascimento, obras que geralmente estão expostas em palácios no exterior? Ela soube fazer a riqueza dos pobres, modernizar a forma de expor.

Quando o brasileiro "saca" essas coisas, os trabalhos são legais. E em alguns momentos a gente está mais próxima disso, a gente tenta pelo menos estar ligada a esse tipo de pensamento, de não esconder o Brasil, mesmo que tenha erro, que seja imperfeito, não ver o Brasil com olhos de turista, com olhos que queiram que a gente veja. Fazer coisa desafinada. Tem tanta coisa que é ruim e que dá o tom do Brasil, que é quando o errado se torna sonoro, bonito, quando o errado está certo.

Folha - Como é que vocês conseguem conciliar tecnicamente idéias como a de olhar para os ralos de banheiro, para o plástico das mangueiras, e transformar esses materiais em objetos utilitários? Como tornar isso viável industrialmente?

Fernando - Sempre tem um paralelo com uma coisa de infância, aquele inconformismo de criança que pega os brinquedos e começa a revirar. Eu e o Humberto fizemos isso, não de desmontar, de ser professor Pardal, mas pegar os objetos e ficar imaginando no que eles poderiam se transformar: pegar o despertador, virar e fazer um disco voador. É uma experiência de tentar mudar o estado das coisas. É como olhar isso aqui [aponta o tampo da mesa feito de ralos de plástico] e começar a pensar: o ralo não serve só para escoar água, você pode comer no ralo. Acontece muito de, quando a gente vai produzir uma peça, ela ganhar uma perversidade depois, o conceito vem depois. A gente fez uma loja agora para a [marca de calçados] Camper, em Berlim. Uma loja nova deles que é uma loja temporária, que eles abrem por um período. E a gente foi visitar Berlim com eles e fizemos uma visita como turistas mesmo, tirando fotografias. E teve uma hora em que eu estava fotografando, eu achava muito curioso que eles têm camadas de pôster nas paredes e eles vão pregando, sem tirar o que está por baixo, então chega uma hora em que parece um livro, que você pode tirar inteiro da parede.

Chegando aqui a gente se sentou para discutir o que iríamos fazer e, olhando as fotos, pensamos em fazer uma parede de outdoor, fazer livros de outdoors e aí a gente vai rasgando. Então a loja vai mudar sempre, conforme esse material for descascando.

Humberto - Igual o Jackson Pollock [1912-56] fazia, colocando cor, mas a gente fez rasgando, iluminando, para criar uma coisa orgânica para inaugurar.

Fernando - Aí a gente estava lá para a inauguração e encontrou uma arquiteta americana que morou em Berlim e que falou: "Nossa, vocês pesquisaram muito sobre a história do pôster na Alemanha, na Rússia, vocês captaram muito bem a tradição gráfica alemã". E eu falei: "Nós não pensamos em nada disso, mas foi

bom você falar porque pode ser uma boa idéia dizer isso aos jornalistas" [RISOS]. A nossa questão é estar com o olhar ligado. É isso.

Humberto - Eu acho que a gente tem muito essa coisa brasileira. Minha avó era portuguesa e ela tinha na casa dela muitas latas, ela fazia comida e não jogava fora as latas. Então acho que vem disso, de ir guardando, empilhando, de dar o valor certo a essas coisas. Reaproveitar as coisas.

Isso é do brasileiro, vem desde as pessoas que carregam papel na rua e vão fazendo as casas, transformando. Você vai a uma favela e, por pior que seja a realidade, é triste, mas tem uma criatividade tão grande, em termos de objeto, de coisas que você encontra, são soluções, são escolas de design.

Fernando - Não é nem neofuturista, porque a gente fez a "Cadeira Favela" em 1990, sem pensar em favela, a gente olhou um dia vindo da Barra para Copacabana, a gente olhou a Rocinha, aquele vale assim encravado na cidade, aquela imagem, fez uma foto daquilo na cabeça e surgiu a cadeira. O Humberto foi fazendo a primeira cadeira, tem escadinhas -está com o arquiteto Gianfranco Vanucci- é uma cadeira que o Humberto foi construindo cheia de escadinhas, quando você olha vai vendo um presépio. Aconteceu assim. E isso até gerou um mau julgamento algumas vezes, de falarem: "Vocês tomam partido da pobreza", e eu digo: "Não, a gente fez uma forma justamente não para denunciar, mas potencializar esse tipo de atitude, de situação". A gente pegou muita casa no Ceasa naquela época, onde eles pegam as caixas e fazem casas de cachorro, e fez a cadeira com o processo como o cara constrói a favela. Brasileiro tem essa capacidade de fazer uma gestão do lixo muito bem feita. Mas acho que é essa a questão, olhar para esses lados tortos, que parece que tem que esconder, né? Não dá para pôr embaixo do tapete. Quando a gente faz uma cadeira que trata da favela, o que a gente pretende é mostrar que também existe um valor para isso. Outra coisa que vão criticar é que ela é vendida a 3.000 euros [cerca de R\$ 7.700]. É vendida, mas daí fazer o quê? A gente fez a cadeira em 1990 para vender no estúdio e ninguém comprou e uma empresa italiana produziu, ela é feita lá e o Brasil importa.

Olha que história louca: a "Cadeira Favela" a Edra quis expressamente que fosse feita no Brasil e quem trabalharia legal com madeira seria o pólo moveleiro do Sul, não de Bento Gonçalves [RS], mas da região das Missões, em Santo Ângelo, em Santo Cristo. A gente esteve lá em Santo Cristo, que é totalmente alemã, um lugar onde não se fala português. Tem cerca de 3.000 habitantes. E a "Cadeira Favela" é feita por uma comunidade alemã, exportada para a Europa e vendida para o Brasil.

Então a favela ganha um status que é irônico.

Folha - Vocês não têm nenhuma peça produzida no Brasil?

Fernando - Sim, a linha Celia, que a gente desenvolveu com painel de OSB [Oriented Strand Board], é toda produzida aqui, pela Masisa, em Ponta Grossa [PR]. A gente desenvolveu primeiro o painel de OSB em cores, que era um papel melamínico em que a gente foi jogando essas lascas de madeira. Esse painel foi batizado de OSB Campana Masisa.

Humberto - É um reaproveitamento, porque esse papel melamínico colorido eles usam para fazer fórmica e aí a gente viu esses rasgos de papel e pensou "por que não misturar com a madeira?", então ela é toda feita de papel e de madeira.

Fernando - E daí para mostrar uma aplicação do projeto de painel, nós fizemos essa linha de móveis que é fabricada pela Habitat, em Porto Alegre. Outra curiosidade: há muito mais estrangeiros que gostam, está quase passando a licença para uma empresa européia. Não vende no Brasil. O brasileiro não compra. Tem também um pouco aquilo de precisar do "Made in Italy" para ter o aval de que é bom, e não é assim. Com a "Cadeira Favela", a gente ganha royalty sobre o preço de custo da cadeira. Eu fico triste que os brasileiros tenham que pagar caro, mas quando eu e o Humberto fazíamos aqui, no nosso estúdio, custava R\$ 500, e nós só vendemos duas cadeiras. Foram os dois protótipos e depois nós não fizemos mais. Foi a mesma coisa com a cadeira de corda. A gente produzia no estúdio por um preço acessível. Hoje ela custa muito mais. Porque para nós também às vezes é interessante ganhar muito, muito menos, mas ter a peça viva em produção.

Humberto - Isso nos abriu portas; quando a cadeira entrou em produção, isso deu respeito ao nosso trabalho e gerou curiosidade sobre o que se fazia no Brasil, não apenas nosso trabalho, mas de outros designers também. Isso foi importante porque tirou as amarras.

Fernando - Tem um museu na Pensilvânia que abriu um departamento de design e eles anunciaram aquilo com a cadeira vermelha de cordas; ela virou postal do MoMA, ela é acervo do MoMA; é um cartão de visitas. As pessoas reconhecem. Acho que isso traz um interesse, e também sobre o processo de realização de uma cadeira como aquela. Como é passar um processo de 450 metros de corda trançados? Você tem também que ter alguém para receber esse projeto que tenha uma qualidade de entendimento, uma certa dose de visionário, que é o que a Edra tem, é o que Massimo Morozzi -diretor de arte da Edra- tem, a Alessi tem, para fazer isso acontecer.

Folha - Então o processo de fabricação em série das peças de vocês passa por uma negociação, de transferência de um know-how que mescla processos artesanais e industriais? Isso deve ter aberto precedentes na indústria do design para outros criadores que também têm essa linha de trabalho?

Humberto - Muito. É engraçado, e digo isso sem querer ser pretensioso, mas a gente criou uma espécie de escola, não só aqui, mas no mundo também. Tem certos designers que são crias mesmo: existe um estúdio belga, são dois designers que têm um trabalho muito parecido com o nosso, mas já dando um passo avante.

Folha - O acúmulo foi um elemento que surgiu depois na produção de vocês? Porque as primeiras séries tinham algo de minimalista, partiam de uma idéia de umas poucas linhas no espaço, eram feitas com um único material. Quando foi que vocês começaram a "empilhar" coisas, misturar diferentes matérias-primas, colocar cor, trançar caoticamente as linhas?

Fernando - É que o começo foi mais essa vontade de colocar para fora do jeito que estava, e depois a gente começou a filtrar, a buscar outras formas de pensar o desenho.

Humberto - Mas a gente sempre constrói o objeto por meio do excesso, só que é preciso saber dosar esse excesso, saber a hora de parar, é isso que é o jogo. Essa linha tênue... é muito perigoso você cair no kitsch, no ornamental; você tem que saber o que é a essência daquilo em que está trabalhando, saber o que você quer dizer com aquilo. Nas poltronas "Sushi", que têm aqueles rolinhos de tecido, a gente vai construindo rolinho por rolinho, e é todo um excesso de cores. E a gente constrói o objeto reconstruindo a matéria, cria uma nova matéria com aquilo, pervertendo a função original.

Fernando - Você olha o ralo individualmente, ele fala uma coisa; quando você começa a juntar vários, eles viram um mosaico; e são processos que estão prontos, o que a gente faz é dar um novo uso para o que já está industrializado em vez de produzir mais um material. Acho que é essa a colaboração também. Às vezes as pessoas falam: "Ah, vocês reciclam lixo", não é bem isso. A gente tem uma visão de reaproveitamento de um material já pronto, projetado, produzido só para um determinado fim, um uso que a gente busca subverter.

Folha - A luz é um elemento forte no trabalho de vocês, não apenas pela criação de luminárias, mas também pelo uso de materiais transparentes ou vazados em peças de mobiliário...

Humberto - Todo o nosso trabalho sempre está permeando à desmaterialização de uma certa forma, seja nessa mesa com tampos de ralo que deixa vazar luz, seja em uma fruteira como a "Blow Up", nos biombos com fios de PVC ["Biombo Zig Zag", produzido pela Edra], na cadeira "Corallo", que eu considero mais como escultura, até a "Cadeira Vermelha", passa-se a luz. Acho que é uma coisa que está na essência do traço, que se trata de querer dar leveza, mesmo para uma coisa que seja em excesso, a gente procura dar leveza àquilo. É um pouco como cavar, sabe, assim como um escultor vai escavando o mármore, a gente tenta fazer isso com os materiais.

Folha - Quando foi que vocês começaram a "esculpir" com bichos de pelúcia?

Humberto - A primeira é de 1992. A pelúcia nasceu de uma investigação de como fazer um estofamento sem utilizar a forma tradicional de estofar um móvel. Naquela época a gente tinha feito o sofá "Boa" [apresentado neste ano na mostra

"Historia Naturalis", da mais recente coleção dos Campana para a Edra], aquele sofá de veludo todo trançado, uma micro-arquitetura. Daí a gente começou a pesquisar o que pode servir de estofamento sem precisar usar uma espuma, cortá-la etc., então começamos a observar os bichos de pelúcia, fomos testando, vendo que eles davam resultado.

Folha - Então não tem nada estruturando essa poltrona, ela é feita de pelúcia sobre pelúcia?

Fernando - Tem apenas uma estrutura metálica e uma lona onde os bichos são costurados, mas o que constitui o estofamento é o próprio bicho de pelúcia. E o que acontece também é que quando você pensa em poltrona, tem outros designers que já criaram poltronas tão bem-feitas com estofado, e a gente respeita muito o design dos outros, a gente foi descobrir outras formas de fazer, a gente procura pensar diferente.

Humberto - Qual a razão de se fazer uma nova cadeira? Ela tem que trazer um novo significado, mesmo que naquele momento ela não cumpra toda a função dela, mas a idéia tem que ser colocada para fora para registrar um tempo, uma época, sabe? E aí, depois, aquilo pode ser reelaborado com o tempo, com olhos mais maduros.

Folha - Uma artista que expôs na Bienal de São Paulo, no ano passado, chamada Barbara Visser, apresentou um trabalho de registros fotográficos de cadeiras e poltronas canônicas da história do design modernista todas destruídas, quebradas, com isso sinalizando a ruína do projeto moderno. Como vocês pensam o trabalho de vocês no tempo, o destino das criações de vocês?

Fernando - Acho que um dia tudo isso vai estar num brechó. Claro que existe essa sacralização e muita coisa vira peça de museu, mas apesar de esses objetos serem pensados de uma forma artística, eles têm que ser usados de uma forma prosaica, cotidiana, é assim que eles ganham vida. E quando um deles chega a ser quebrado e vai parar num brechó, isso significa que ele completou um ciclo de vida longo; acho que tem que cumprir uma função, cumprir esse destino de uso mesmo.

Humberto - Além da função de contaminar pessoas, contaminar para evoluir aquela idéia em outras cabeças, acho que é assim que o design resiste ao tempo. Eu vejo que os móveis da Bauhaus agora é que estão sendo populares, nesse século 21, porque agora que surgiram novas tecnologias, novas ferramentas eles puderam se popularizar, tornaram-se mais baratos.

Fernando - Na época [1919-33] era a coisa tubular e modular, com que se pretendia até que as peças fossem mais acessíveis, mas um século precisou se passar para que isso realmente fosse possível. Não dá para se esperar do mobiliário o que se espera do calendário de moda de um estilista que toda hora está mudando. Não dá para mudar o móvel de acordo com a estação. E é um perigo que se corre: começar a ter isso. Não dá, ele tem que ser relançado. A absorção de um produto, principalmente se ele traz agregado um maior valor estético, de mudança de hábito de uso, é lento. Ele não é aceito na hora porque causa um ruído. Como com a cadeira de cordas, ela foi feita em 1993, hoje ela começa a ter uma vida, então a maturidade do móvel é essa.

AS METAMORFOSES DOS IRMÃOS CAMPANA.

Por Eduardo Graça para o Valor, de Nova York, 24 nov. 2007.

Fernando Campana se lembra bem quando ouviu pela primeira vez a frase atribuída ao general Charles de Gaulle sobre a nação deitada eternamente em berço esplêndido. E mais ainda de sua imediata reação. "Então não somos um país sério? Graças a Deus!", diz, com um sorriso maroto, no saguão apertado do Hotel W, em Manhattan. Os irmãos Fernando, de 46 anos, e Humberto Campana, de 54, dois dos mais respeitados designers brasileiros, acabam de chegar a Nova York depois de uma temporada na França, onde criam os figurinos e desenham o cenário do novo espetáculo do Ballet National de Marseille, baseado no longo poema épico "Metamorfoses" de Ovídio, com estréia mundial em Luxemburgo (a capital europeia da Cultura) em dezembro, e paradas em São Paulo, Rio e Brasília em 2009, durante o Ano da França no Brasil. Antes disso os dois vão se

encontrar com o público nova-iorquino na exposição "Manufacturing Emotions", um olhar bem brasileiro sobre o acervo do Cooper-Hewitt National Design Museum, a única instituição americana dedicada exclusivamente a obras de design históricas e contemporâneas.

Enquanto dribla o barulho ensurdecedor que vem das caixas de som instaladas acima da mesa do bar ironicamente batizado de Oasis - com a assinatura do arquiteto e designer David Rockwell - Fernando faz questão de refletir sobre sua "boutade" de um minuto atrás. Ela não se traduz, enfatiza, como uma rendição à esculhambação geral reinante em certas esferas do país. Ao contrário. "Indiscutivelmente, nossa obra é repleta de brasilidade. É, de certa maneira, um cultivo permanente deste Brasil livre de grilhões históricos, aberto às marés da criação e sem medo de margear as emoções mais intensas", afirma. Humberto, ao lado, sorri. E lembra da reação um tanto surpresa de Frédéric Flamand, o diretor do Ballet National de Marseille, quando percebeu que os Campana não pretendiam de forma alguma enviar de seu estúdio, localizado no bairro de Santa Cecília, em São Paulo, desenhos e esboços do figurino a partir de um estudo inicial, a distância, sobre a obra imaginada pelo coreógrafo. "Nada disso. Nossa criação surge do caos nosso de cada dia. Fazíamos tudo na hora, ele nos mostrava a cena e desenhávamos na frente dele, no ato, muitas vezes nos corpos dos próprios bailarinos", relata.

É claro que o processo de criação de todo um aparato cênico e do trabalho com o corpo humano em movimento - algo inédito para a dupla em 23 anos de Estúdio Campana - não foi realizado na base do improvisado. Durante oito meses os dois zanzaram pelos mercados de pulga provençais, lojas de materiais de construção de Marselha e, claro, pelos camelódromos das grandes metrópoles brasileiras. "Usamos velcro, plástico, muito fio-espaguete e sacos plásticos. Que viraram vestidos de ninfa. A idéia foi trabalhar com materiais específicos que deixassem aberta a possibilidade de cada bailarino ser encarado como mais uma parte do todo cenográfico", explica Humberto.

De certa forma, é como se os irmãos tivessem transportado para o Sul da França a rotina de trabalho do Estúdio, onde nove artistas, o time Campana, buscam

diariamente a inspiração na pororoca formada pela degeneração paulistana e a fixação da cidade pelo contemporâneo, pelas novas modas. "Em Marselha, descobrimos que podemos criar para o corpo em movimento, mas foi uma evolução bem gradual. O mais bacana foi trabalhar diretamente no corpo dos bailarinos e, já que se trata das 'Metamorfoses', algumas vezes eles próprios confeccionaram os figurinos, que, também, podem mudar em cena, dependendo da vontade deles. Queremos proporcionar o máximo de flexibilidade", diz Fernando.

A companhia de dança de Frédéric Flamand é identificada pelo uso intenso de tecnologia visual nos espetáculos, como na cidade futurista projetada pela arquiteta iraquiana radicada no Reino Unido Zaha Hadid para o espetáculo anterior do grupo, "Metapolis". Os Campana resolveram nadar contra a corrente e apostar na redução de vídeos, sem esquecer o desejo de se comunicar através de novos meios, concentrados agora nos elementos do figurino, todos criados com o que eles chamam de "baixa tecnologia" made in Brazil.

"Quando tínhamos de representar a Medusa, por exemplo, que é um dos mitos retratados em cena, optamos por fazer algo com material reciclado, aparentemente bem pobre, mas com um efeito para as cobras que acaba sendo surpreendente, algo não muito distante de nosso trabalho com o mobiliário", explica Humberto.

A idéia de reciclagem está presente também em outra frente de trabalho do Estúdio Campana - o remodelamento do Royal Olympic Hotel, um dos mais badalados de Atenas, na Grécia, que deverá ficar pronto na segunda metade de 2008. "Lá a idéia foi incorporar todo o detrito originado quando o hotel se reinventou em uma grande reforma há dois anos. Paradoxalmente, queríamos criar algo mais "clean", mas a partir do lixo", conta Fernando.

Grandes projetos de design de prédios, assim como a criação de figurinos e cenários para um espetáculo de dança e a curadoria de uma exposição com objetos de outros artistas são novas atividades que apontam para um momento de reinvenção do Estúdio Campana. Desde que conquistaram o mercado externo, os Campana são imediatamente lembrados pela famosa Cadeira

Vermelha que projetaram para a Edra. Ou por outras peças icônicas, como os trabalhos criados especialmente para a Casa Swarovski, O Luce, Fontana Arte, Capellini, Progetto Oggetto e Alessi. Isso, sem falar nas divertidas Poltronas Psicodélicas e nas cadeiras boladas para o estúdio Disney. A idéia mestra sempre foi a de interferir na vida das pessoas de uma forma original, até contemplativa, mas nunca exatamente suave. "Nossa capacidade de adaptação, testada mais uma vez nestes novos projetos, é, repito, a senha para nosso trabalho. Temos horror a regras, catecismos ou manuais", afirma, categórico, Fernando.

Às vezes, a espontaneidade dos artistas pode assustar quem espera deparar com estetas cosmopolitas, senhores de si e conscientes em demasia de sua história de sucesso em uma cena especialmente competitiva. Foi o que ocorreu, por exemplo, quando, em uma conversa recente com Flamand, Humberto pediu que o coreógrafo lhe contasse detalhadamente certa passagem das "Metamorfoses". Flamand percebeu que o designer não havia lido a obra de Ovídio, algo inacreditável para o artista europeu. "Foi engraçadíssimo. Brincamos com ele, dizendo que o livro era muito longo, a versão reduzida tem 400 páginas, não teríamos tempo de ler e ele quase caiu para trás. Mas o que não queríamos, de forma alguma, era ficar especialmente comprometidos com o texto clássico. Queríamos imprimir o frescor brasileiro, a capacidade de não ser enciclopédico, esta coisa bem singular que é a de entender as coisas sem precisar saber", revela Fernando.

Nascidos e criados em Brotas, cidade localizada a 240 quilômetros de São Paulo, na região de Araraquara, filhos de um engenheiro agrônomo que ainda conseguiu aproveitar os últimos suspiros da economia cafeeira no Oeste paulista, os Campana parecem, aqui e acolá, personagens saídos diretamente de um livro de Monteiro Lobato. Em seu mundo encantado cabem tanto as renações das grandes feiras de design européia quanto figuras mitológicas como o Saci-pererê e a mula-sem-cabeça.

"Quando nos debruçamos pela primeira vez sobre o acervo do Cooper-Hewitt, deparamos com uma biblioteca repleta de livros de história natural, uma paixão

das irmãs Sarah, Eleanor e Amélia Cooper-Hewitt, que fundaram o museu em 1897. E lá estavam vários livros de história natural e outros, retratando os monstros que os primeiros descobridores imaginavam existir na América do Sul. Imediatamente pensamos na mitologia rural brasileira e demos início a nosso processo de curadoria", diz Humberto. "Manufacturing Emotions" reúne 20 objetos selecionados por Humberto e Fernando a partir do gigantesco acervo do Cooper-Hewitt, reunidos em uma sala especial da instituição. "Decidimos fazer um estudo sobre o trançado, a base de nosso trabalho. Não por acaso, o pôster da exposição é a ilustração de Cupido feita por Robert John Thornton para o livro 'O Templo da Flora', uma imagem linda, no meio de uma floresta tropical, com muita banana e a frase em inglês 'o cupido ajuda os artistas a criar'", relata Humberto. A parceria com o Cooper-Hewitt incluiu também a criação de uma cadeira a partir do processo curatorial, que será incorporada ao acervo de mobiliário do museu. A peça está vindo para os Estados Unidos, chama-se Cadeira Trans... (denominada assim mesmo, com a reticência) e é filha direta da TransPlastic, a cadeira de plástico colorida desenvolvida em Londres para uma exposição no prestigioso Victoria and Albert Museum, com acabamento em vime trançado, em um encontro explosivo do artesanal com o industrial. "A cadeira explode, literalmente, com plástico e borracha. Ela vai soltando, como se fossem espinhos, tudo o que faz mal para o planeta, vai expelindo os recipientes nocivos", explica Humberto, com os olhos bem abertos, como se fossem saltar do rosto, para enfatizar o drama ecológico por que passa o planeta. Se Humberto é o irmão reconhecido por sua capacidade manual e de experimentação com novos materiais, Fernando, formado em arquitetura, se debruça constantemente sobre a elaboração dos conceitos a ser desenvolvidos pelo Estúdio Campana. "Humberto foi mais resistente, no início, ao projeto do Cooper-Hewitt e eu queria fazer algo mais funcional, menos preso ao belo. Mas acabamos percebendo que esse seria um exercício interessantíssimo, no sentido de podermos olhar para o nosso processo criativo a partir das escolhas que fazíamos. Tudo foi tão interessante que ficamos imaginando como seria fazer algo em instituições brasileiras. Imagine um olhar sobre os retratos da Pinacoteca

ou os objetos do Museu da Casa Brasileira, as obras do Museu do Inconsciente, as peças do Museu do Folclore, no Rio", diz.

As marcas pessoais dos irmãos Campana - a fabricação manual e o tributo ao trançado - estão presentes em cada detalhe de "Manufacturing Emotions", a sétima mostra dentro da série "Selects", que já levou para o Cooper-Hewitt os olhares de designers como a holandesa Hella Jongerius e o artista multimídia nigeriano-londrino Yinka Shonibare.

Os gostos dos Campana se revelam nos tecidos, nas jóias feitas de cabelo dos séculos XIX (uma tradição da nobreza inglesa, de imenso poder imagético e de memória sentimental), na porcelana quase kitsch, nos objetos de cerâmica, nos cestos de bambu, nas peças de mobiliário, como a cadeira Longhorn do século XIX atribuída a Wenzel Friedrich, e até nos livros e gravuras expostos. Não é exagero afirmar que o trançado está para os irmãos Fernando e Humberto Campana como a curva serve aos sonhos em concreto do arquiteto Oscar Niemeyer. E na exposição, que fica em cartaz entre fevereiro e agosto, a escolha dos objetos foi claramente mais emocional do que lógica.

Fernando lembra que a coleção das irmãs Cooper-Hewitt guiou-os nessa direção, já que é mais pitoresca do que rara. Os irmãos não se vexaram e optaram por criar um gabinete de curiosidades, apostando na variedade e na descoberta de um vocabulário específico, pronto para ser revelado.

Eles também levaram em conta o tempo dedicado a artistas muitas vezes anônimos, para completar certas obras, remetendo ao resgate de processos de fabricação manual perdidos no desvairado mundo pós-industrial, com um olhar bem característico. "É o nosso olhar que vem do Sul, para o qual há uma curiosidade cada vez maior, muito mais intensa do que quando começamos. A globalização pode ter vários males, mas houve, inegavelmente, uma abertura para outras formas de pensar. Aqui, exercemos nossa liberdade para deixar de lado qualquer compromisso com cronologias", comenta Humberto.

O resultado foi uma leveza que remete a valores centrais na trajetória de Humberto e Fernando, como a ética pessoal, a do trabalho, a da possibilidade de escolhas, sem precisar ser quadrado, rígido ou acadêmico. "Algo assim como o

Fernando Gabeira faz na esfera política, sabe? Aliás, imagine quão interessante seria se essa nossa noção de brasilidade se estendesse de forma mais intensa na política. Já pensou?", perguntam, em coro, os irmãos Campana. Sim, mas esse seria um espetáculo quase tão improvável quanto o "causo" dos moços matutos de Brotas que reinstituíram o valor dos meios artesanais no processo de produção em massa de mobiliário fino, humanizando de forma elegante, lúdica e acachapante o design contemporâneo.

DESIGN BRASILEIRO GANHA DESTAQUE NO SALÃO INTERNACIONAL DO MÓVEL

Guilherme Aquino, de Milão, BBC Brasil, 16 abr. 2005.

Um dos sobrenomes mais importantes do design mundial é brasileiro. A cada passagem anual do Salão Internacional do Móvel pela cidade de Milão, na Itália, os irmãos Campana sobem um degrau na escala de prestígio junto a outros nomes ilustres como Philippe Starck, Karim Rashid e Jean Nouvel.

Todos eles, por onde vão, distribuem autógrafos, posam para fotos com os fãs e são cercados pela imprensa. Os Campana atendem a todos e quase pedem desculpas pelo tumulto.

A dupla Fernando e Humberto já faz até as honras da casa, da Edra, para ser mais exato. A famosa fábrica italiana foi a primeira a apostar no cacife dos irmãos, sete anos atrás. Hoje ela colhe os frutos apresentando a cada ano uma peça nova e exclusiva. Neste ano foi a mesa Brasília, mas no passado já foi a cadeira Favela, realizada com tocos de madeira recuperados do lixo – um enorme sucesso de público e crítica.

Desta vez, os irmãos Campana arregaçaram as mangas e trabalharam com o vidro. O tampo da peça é realizado com pedaços de espelhos, cortados um a um, de desenhos e tamanhos irregulares. Juntos eles formam um mosaico de reflexos.

Reciclagem e imaginação

Como sempre, o trabalho é artesanal e a reciclagem continua a ser a principal fornecedora de matéria-prima para Humberto e Fernando. O resto é a imaginação colocada em prática.

“Acho incrível a capacidade deles de tirar do nada um objeto único, belo e funcional”, disse à BBC Brasil a socióloga italiana Laura di Maria.

Além da homenagem ao criador de Brasília, o arquiteto Oscar Niemeyer – um painel gigante com a foto dos dois na frente da Catedral ilustra – os brasileiros quiseram também combater a perda das identidades locais por conta do avanço da globalização.

“A pasteurização enche o saco, então é importante acrescentar um elemento novo àquele objeto já conhecido”, afirmam, em coro, os Campana.

Eles dizem que “a cadeira foi inventada quando um homem sentou pela primeira vez em cima de uma pedra ou de um tronco de árvore. O resto que vem depois é o aperfeiçoamento das formas e dos materiais”. E uma delas, de autoria dos irmãos Campana, está exposta no Museu de Arte Moderna de Nova York, o MoMa. Chama-se Rossa e foi concebida com cordões trançados de algodão.

A inspiração vem da vida cotidiana da grande cidade. E dela eles criaram também uma outra cadeira, a Jenette. O encosto de aço inox tem a forma da base de uma vassoura de piaçava. Mas as fibras naturais da palmeira, curtas e largas, viraram de cabeça para baixo e foram substituídas por fios estreitos, altos e flexíveis de PVC que servem de apoio para as costas.

Nas mãos dos dois brasileiros nada se perde, tudo se transforma. Pequenos tubos de alumínio viram uma fruteira, sob encomenda da Alessi, outra importante empresa de produtos de design italiano. A valorização de materiais desprezados e abandonados garante uma reciclagem contínua de projetos. “A vida para mim tem graça se existe uma idéia na cabeça, então quando tudo está bem eu fico procurando algo para fazer”, diz Fernando Campana.

“Entramos numa fase agora de pausa depois da mesa e da cadeira. Vamos esperar que o novo chegue até nós”, diz Fernando.

“Temos uma autocrítica muito grande. O nosso processo de criação se completa quando um de nós encontra um ícone e o outro o transforma em modernidade”, acrescenta Humberto Campana.

Para os designers, a modernidade brasileira proporciona uma mobilidade muito grande para os criadores do país. E este é um diferencial importante para o reconhecimento internacional.

“Aqui ou em qualquer outro lugar as pessoas pensam demais, no Brasil não se pensa, não tem tempo de ser existencialista, nós temos que pensar rápido, agir rápido, e isso faz gerar um potencial de criatividade. A gente vê isso no cinema, na moda, na literatura”, disse à BBC Brasil, Humberto Campana.

Em Milão, eles também anunciam o lançamento de um tênis da coleção Melissa para o inverno brasileiro, graças à construção de um maquinário especial para realização do projeto. Assim a indústria nacional começa a participar mais de perto das idéias dos designers. E longe da cidade italiana a dupla de criadores ganhou uma exposição, a Zest of Life, até 5 de junho, no Danish Design Center de Copenhague, na Dinamarca.

BACANA É (TER E SER) CAMPANA

por Cristina Ramalho, Revista Cyrela, 2004.

Num recente debate sobre criação, os designers Fernando e Humberto Campana estavam tentando explicar para a platéia como brotam suas idéias. E contaram que quando resolveram fazer seu site na internet, queriam algo que passasse sensações. “Nós pedimos para a equipe que criaria o site circular pelo bairro onde é o nosso ateliê (Santa Cecília, em São Paulo), e espiar as lojinhas, a mercearia, os mendigos, os camelôs”, fala Fernando. A equipe andou, olhou a paisagem humana ao redor, e não viu nada além do que você ou eu enxergaríamos. Então Fernando e Humberto passearam com os webdesigners. Foram mostrando peças aqui e ali, descrevendo o que poderiam ser, com certa justeza poética, como se cada bugiganga na rua, cada cena na esquina, fossem nuvens no céu, esperando

para alguém adivinhar seus formatos gozados. É assim que os irmãos Campana traduzem, do improvável, a beleza perto da gente que quase ninguém nota. Quer um exemplo? Uma das mais famosas criações da dupla, a cadeira Vermelha (que está no acervo do MoMA, em Nova York, em várias revistas internacionais, em prédios luxuosos e no hall do Hotel Emiliano), nasceu de um rolo de cordas que Humberto viu numa loja de materiais de construção. “Achei o material diferente, pensei que poderia render algo, levei para o ateliê”, conta. Quando botou o rolo em cima da mesa, as cordas caíram – e ele anteviu uma cadeira. Como quase todas as peças que eles criam, a inspiração nasce meio do acaso, mas é necessária muita transpiração para dar realidade ao produto. É, de fato, uma criação em dupla: Humberto, 54 anos, o irmão do meio, o mais sonhador, tem as idéias. Fernando, 46, o caçula, arquiteto, traz a imaginação para a prática, pensa em como produzir a peça.

Tal metodologia deu na mais bem-sucedida dupla de designers do Brasil. Os irmãos Campana são os únicos brasileiros com peças no acervo do MoMA. São aplaudidos em Milão, a capital mundial do design, na famosa escola de arte Eindhoven, na Holanda, em museus ingleses são elogiados por artistas de todo o globo. Em outubro, foram escolhidos para uma exposição no La Villette, em Paris, como alguns dos maiores artistas contemporâneos de design e arquitetura – os outros eram Frank Gehry, o criador do Guggenheim, Frank Lloyd Wright, o gênio da arquitetura orgânica, e Ray e Charles Eames, dupla que é símbolo de design sofisticado. Também representam o Brasil no Museu das Artes Decorativas na capital francesa (ao lado de Niemeyer, são os únicos brasileiros com peças no acervo). Agora mesmo os Campana acabam de voltar de Boisbuchet, no sul da França, onde ministraram um workshop sobre como reciclar materiais, num projeto do Vitra Design Museum da Alemanha. “Queremos mostrar a relevância de materiais considerados lixo, como garrafas vazias, galões, cartões, e extrair beleza”, disse a dupla para os alunos europeus. Ah é grande a fila de estudantes de diversos idiomas para estudar com os Campana. Querem conhecer a batucada deles – e a brasilidade desses dois irmãos de Brotas, interior de São Paulo, não é óbvia, pode não ter pandeiros ao fundo, mas transborda o frescor,

aquela irreverência de um bom sambinha.”A gente aprende com a escassez”, diz Humberto. Nem sempre isso foi compreendido, claro: quando mostraram suas primeiras criações em Milão, peças feitas de papelão ou cordas, ou pedaços de compensado, como a cadeira Favela, ou de tiras de tecidos enrolados (caso da poltrona Sushi), muitos europeus minimalistas acharam tudo isso uma grande bobagem. Riram. Humberto, encolhido, quis fechar a pastinha e sumir do mapa. Fernando encarou: “Somos fiéis à nossa raiz, construímos tudo sozinhos, vocês aqui fazem tudo clean, trabalham para uma empresa, não participam do processo”.A platéia ficou muda. Afinal, Fernando tinha razão. Designers europeus criam maquetes e cabe à empresa (como a Edra, italiana que produz as peças dos Campana e de quase todo mundo que é bom) a feitura do produto. Irmãos que são, eles se defendem, se adoram, e brigam o tempo todo. Nos debates, nas entrevistas, nos workshops mundo afora, os Campana dizem coisas opostas, discutem, provocam risadas na audiência, só que no fim das contas não dá para imaginá-los separados.

Cada peça da dupla é uma mistura do jeito de ser do Humberto – tímido, inquieto, que na infância brincava sozinho e gostava de cinema – e do Fernando, que montava suas próprias locações na hora de brincar e queria ser astronauta. Humberto, o mais comedido, mora num apartamento pequeno em Perdizes, com poucos móveis. Fernando, mais cenográfico, vive num apartamento enorme em Higienópolis, decorado com peças deles, iluminação que dá um clima, um quê de James Bond na arquitetura anos 60 – mas com o toque de Brotas no santuário do quarto, encontrado por acaso, com imagem igual ao que a mãe deles tinha em casa.

Juntos, os rapazes estão trabalhando desde meados dos anos 80, quando Humberto, em crise existencial, voltou de uma temporada na Bahia. “Eu entrei na faculdade de Direito do Largo São Francisco, porque era fã da Lygia Fagundes Telles, que foi musa lá. Mas não era minha praia, acabei largando tudo”, diz. Da Bahia, aterrissou em São Paulo com a idéia de fazer algo artesanal. Foi criando espelhos de molduras com conchas, e chamou o irmão recém-formado em Arquitetura para ajudar. Ainda não era bem isso. Até que Humberto viajou um dia

para a Califórnia, foi fazer um rafting e caiu do bote. Girando num redemoinho, teve um clique: pensou nas espirais da água, lembrou de espirais pintadas nas pedras pelos índios americanos, e achou que dali faria uma cadeira. Nasceram As Desconfortáveis, cadeiras com encosto em espiral, feitas em ferro – o material bruto trabalhado com poesia, transbordando humor e sentido. Surgia um novo jeito de pensar. Totalmente brasileiro. Absolutamente moderno. Que pode ser conferido nos móveis originalíssimos, como a poltrona de ursinhos de pelúcia ou o sofá Boa feito de espuma trançada. Mas também num sem-número de peças, de fruteiras a luminárias, e até sandálias de plástico Melissa. O que é bom para nós, simples mortais, já que uma poltrona Campana, confeccionada pela Edra, acaba custando por baixo uns R\$ 20 mil, porque é feita na Itália, num processo quase artesanal, e só depois vem para cá. Taí a fama de chique dos meninos. É chiquíssimo ter uma peça Campana em casa. É fino falar que viu o trabalho deles em algum museu francês, alemão, inglês. Revistas de decoração internacionais, a Caras, os jornais, todos exibem peças deles. A embaixatriz da Itália no Brasil quis que eles decorassem a embaixada em Brasília e lhe concedessem, em domicílio, uma palestra. O nome Campana é citado com a boca cheia pelos bem-pensantes da moda e do design. E os irmãos, alheios a tudo isso, vão trabalhando. Um dia fazem a cenografia do desfile da Forum no São Paulo Fashion Week, no outro assinam a curadoria de uma linda exposição sobre luz na Faap, ou participam de exposições individuais, coletivas, eventos, cada vez num canto do mapa-múndi. Não se deslumbram – o que dá mais charme à coisa toda. “Eu me sinto bem mesmo em Brotas, quieto no meu canto”, diz Humberto, no que Fernando concorda. “A gente gosta de se preservar”. Eles não têm nem assessor de imprensa, tão avessos a burburinhos. Querem criar. Ensinar. “A gente vê os alunos criando coisas a partir do que mostramos, é muito bom fazer com que eles percebam a beleza”, diz Humberto. Os Campana querem mostrar que o trabalho manual, quase artesanal, e os materiais mais simples revelam outros jeitos de ser e pensar desse mundo tão industrial e previsível. Querem propor novas formas de morar – já projetaram

casas do futuro, algo como uma cabana na árvore – e de viver, com aquele olhar de menino de Brotas para o que pintar por aí. Simples assim. Ou chique à beça.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)