DVD e Material Educativo para Professor Propositor

# IRMÃOS CAMPANA
## DO DESIGN À ARTE

arte na escola

DVDteca

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**
**(William Okubo, CRB-8/6331, SP, Brasil)**

INSTITUTO ARTE NA ESCOLA

Irmãos Campana: do design à arte / Instituto Arte na Escola ; autoria de Olga Egas ; coordenação de Mirian Celeste Martins e Gisa Picosque. – São Paulo : Instituto Arte na Escola, 2005.
(DVDteca Arte na Escola – Material educativo para professor-propositor ; 19)

Foco: MT-7/2005 Materialidade
Contém: 1 DVD ; Glossário ; Bibliografia
ISBN 85-98009-20-2

1. Artes - Estudo e ensino 2. Design 3. Poéticas visuais 4. Campana, Fernando 5. Campana, Humberto I. Egas, Olga II. Martins, Mirian Celeste III. Picosque, Gisa IV. Título V. Série

CDD-700.7

## Créditos

### MATERIAIS EDUCATIVOS DVDTECA ARTE NA ESCOLA

**Organização:** Instituto Arte na Escola

**Coordenação:** Mirian Celeste Martins
Gisa Picosque

**Projeto gráfico e direção de arte:** Oliva Teles Comunicação

### MAPA RIZOMÁTICO

**Copyright:** Instituto Arte na Escola

**Concepção:** Mirian Celeste Martins
Gisa Picosque

**Concepção gráfica:** Bia Fioretti

### IRMÃOS CAMPANA: do design à arte

**Copyright:** Instituto Arte na Escola

**Autor deste material:** Olga Egas

**Revisão de textos:** Soletra Assessoria em Língua Portuguesa

**Diagramação e arte final:** Jorge Monge

**Autorização de imagens:** Ludmila Picosque Baltazar

**Fotolito, impressão e acabamento:** Indusplan Express

**Tiragem:** 200 exemplares

## DVD

IRMÃOS CAMPANA: do design à arte

## Ficha técnica

**Gênero:** Documentário sobre os irmãos Campana, na exposição e no estúdio dos artistas.

**Palavras-chave:** Poética da materialidade; materiais não convencionais; design; mobiliário; experimentação; estética do cotidiano; forma/função.

**Foco:** **Materialidade.**

**Tema:** A produção dos designers e sua proximidade com a arte.

**Artistas abordados:** Fernando e Humberto Campana.

**Indicação:** A partir da 5ª série do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

**Direção:** Maria Ester Rabello.

**Realização/Produção:** Rede SescSenac de Televisão, São Paulo.

**Ano de produção:** 2000.

**Duração:** 23'.

**Coleção:** *O mundo da arte*.

## Sinopse

O documentário exibe em três blocos a produção e a visão singular dos irmãos Campana sobre o design de móveis e objetos. No primeiro bloco, a exposição realizada no Museu de Arte Moderna/MAM, em São Paulo, apresenta as premiadas produções e discute a polêmica fronteira entre arte e design. No segundo bloco, os Campana falam do começo da carreira e sobre o cotidiano do estúdio Campana, do experimentalismo à busca por uma linguagem brasileira. A ruptura com o rigor da funcionalidade e da forma, recomendado pela indústria, culmina com a produção de artefatos únicos, de construção quase artesanal: misto de curiosidade, irreverência e de um acaso bem sucedido. Fernando e Humberto apresentam, no terceiro bloco, seu estúdio e a "marca registrada": a mesa inflável.

## Trama inventiva

O atrito do olhar sobre a obra recai no estranho silêncio da matéria. Somos surpreendidos. Matérias são pele sobre a carne da obra. Pigmento. Lã de aço. Lâminas de vidro e metal. Tecido. Plástico. Ferro. Terra. Pedra. Não importa. A matéria, enfeitiçada pelo pensar do artista e sua mão obreira, vira linguagem. No reencontro dos germes da criação, a escuta da conversa das matérias desvela o artista e sua intenção persistente, cuidadosa e de apuramento técnico: o conflito da fusão, as confidências das manchas, o duelo entre o grafite preto e a candura do papel, a felicidade arredondada do duro curvado. Na cartografia, este documentário se aloja no território da **Materialidade**, surpreendendo pelos caminhos de significação: a poética da matéria.

## O passeio da câmera

Conversamos com Fernando e Humberto Campana, como se estivéssemos numa sala de visita. Junto com eles, fazemos uma visita à exposição de suas obras no Museu de Arte Moderna/ MAM nos aproximando de seu mobiliário. Nossos olhos são fisgados por seus inusitados móveis.

As peças surpreendem pela originalidade e beleza. Plástico, papelão, metais, fibras de algodão, borracha e piaçava são usados como materiais para dar praticidade e vida às cadeiras, sofás, mesas, biombos e objetos, verdadeiras esculturas. Desde as primeiras produções, a dupla investiga o contraste e o choque de materiais, pelo diálogo sutil e delicado com texturas, cores e transparências.

Para os irmãos Campana, a experimentação e o processo de transposição (retirar um material de um contexto e reutilizá-lo em outro) para criar objetos semi-industriais, em pequenas séries, interfere na organização dos espaços e no pensamento das pessoas. Mesmo sem descartar a funcionalidade, característica do design, utilizam a forma como modo de estabelecer

um jogo lúdico entre a obra e o público, do estranhamento à curiosidade. No primeiro bloco, apresentam os efeitos visuais incomuns obtidos com materiais cotidianos em peças utilitárias. No segundo, o uso inusitado e singelo da assemblage e da dobradura. A simplicidade da experimentação, o erro e o acaso como parte do processo criativo continuam no terceiro bloco, assim como o célebre banco e o desejo de que as peças possam chegar a todo o público.

O documentário convida à desconstrução de um "olhar de sempre" em proposições pedagógicas que focalizam a **Materialidade**, a poética e procedimentos técnicos inventivos no uso de materiais não convencionais. Em *Linguagens Artísticas*, a investigação do design e do mobiliário, além de outros territórios como: *Conexões Transdisciplinares* - convergência entre a linguagem da arte, do design, ecologia e cotidiano; *Saberes Estéticos e Culturais* - a estética do cotidiano e a arte contemporânea, além do mercado internacional; *Processo de Criação* - a experimentação e o espaço do estúdio, e em *Forma-Conteúdo*, especialmente, as questões de forma/função. Com um olhar curioso, livre, leve, solto, colorido, delicado e bem-humorado nos embrenhamos no universo poético dos irmãos Campana.

## Sobre Humberto e Fernando Campana

Humberto (Rio Claro/SP, 1953 )  Fernando (Brotas/SP, 1961)

As nuvens serviam como fonte de inspiração no imaginário... Víamos cadeiras, luminárias, etc. As brincadeiras com mandacaru, bambu e barro no fundo do quintal foram o laboratório para o que hoje é o nosso trabalho.

Irmãos Campana

Fernando quer ser astronauta e Humberto prefere ser um índio[1] . Desde as brincadeiras de criança, esses dois paulistas, nascidos no interior do estado, podem ser considerados irmãos de criação artística. Já morando em São Paulo, Humberto abandona a advocacia para dedicar-se, inicialmente, ao artesanato

e à escultura. Durante os anos 80 do século 20, realiza cursos livres de escultura em metal, argila e joalheria. Fernando, enquanto gradua-se em arquitetura, faz curso de formação de monitores para trabalhar na 16ª Bienal Internacional de São Paulo, em 1983.

Segundo Tadeu Chiarelli[2], curador da exposição no Museu de Arte Moderna em São Paulo, apresentada no documentário, o interesse dos irmãos Campana pela arte e pelo design surge da vivência com a visualidade dos anos 80 e, em especial, da produção de artistas presentes no cenário paulistano como: Mira Schendel, Leon Ferrari, Amílcar de Castro, Lygia Clark, Franz Weissmann, entre outros.

Trabalhando juntos desde 1985, Humberto e Fernando sintetizam o rural e o urbano, mesclando a arte contemporânea da metrópole aos elementos, formas e materiais de suas experiências da infância, pela atitude singular de fazer com as mãos, muito presente na arte popular.

Fernando reconhece que é do erro que extrai a poesia:

> Queríamos ser alemães no começo, fazer coisas perfeitas e ficávamos loucos porque o alumínio entortava. Um dia, baixamos a guarda: nós não nascemos na Escandinávia nem no Japão, nós nascemos no Brasil e vamos fazer uma coleção de cadeiras chamada *Desconfortáveis*. Foi nossa libertação!

Nessa primeira exposição, em 1989, a dupla interessada na matéria-prima, no erro e na imperfeição apresentou cadeiras difíceis de serem utilizadas no cotidiano, numa evidente desordem entre a funcionalidade, as formas e texturas. Tais características aproximam os Campana da tradição dos "objetos impossíveis", presente no universo da arte tridimensional contemporânea, mais do que do design, observa Chiarelli[3].

A ironia e o bom humor comuns à arte dos anos 80 e 90 possibilitam a ruptura com a divisão convencional entre objeto de arte e objeto de uso comum. Fortalecendo, assim, o trabalho de concepção e produção da dupla, voltado ao universo de objetos para consumo. Suas produções estimulam nossa percepção ao explorar referências da cultura visual brasileira, tanto

nos processos construtivos - do trançado indígena (*Vermelha*) à sobreposição de pedaços de madeira (*Favela*), como no resgate da memória afetiva: da colcha de retalhos (*Sushi*) e crochê (*Tatoo*) aos bichinhos de pelúcia (*Banquete*).

Em seu estúdio, os irmãos Campana desafiam a mesmice do cotidiano com uma produção vibrante e contemporânea que nos convida a conhecer mais sobre o mundo do design, com a mesma poesia e encantamento das aventuras infantis.

## Os olhos da arte

> A escultura de uma cadeira não é uma cadeira. Design é produto, tem de chegar à casa de alguém. A função é a última peça que encaixa. Primeiro vêm material e forma.
>
> Irmãos Campana

Uma folha de plástico, tratada como um origami, se transforma em uma fruteira. Tiras finas de papelão sofrem a leve pressão das dobras e se juntam numa possível parede. As placas da embalagem de plástico-bolha sobrepostas se tornam assento e encosto de uma cadeira com "alma metálica". Os ralos do chão, disfarçados em renda, convidam ao jogo, projetando no chão uma fina malha delicada. Para os irmãos Campana, o importante é "transformar idéias em objetos". Idéias que lidam com a indivisível relação entre matéria e forma. Henri Focillon[4] diz que:

> (...) a forma não age como um princípio superior modelando uma massa passiva, já que se pode considerar que a matéria impõe sua própria forma à forma. Do mesmo modo, não se trata da matéria e da forma em si, mas de matérias no plural, numerosas, complexas, mutáveis, possuidoras de um aspecto e de um peso, saídas da natureza, mas não naturais.

No fazer dos Campana, a forma é nutrida pela experimentação com as matérias – numerosas, complexas, mutáveis - desafiadas pela problematização inquietante. A cadeira *Banquete*, projetada pelos irmãos, utiliza bichinhos de pelúcia e é um bom exemplo: "era uma pesquisa sobre como fazer um estofamento sem espuma e tecido e sem mandar um tapeceiro fazer!" diz Fernando. Inventam um problema e, da experimentação, encontram uma poética, um modo singular à materialidade que, nes-

**Irmãos Campana**
*Cadeira vermelha,* 1993

se caso, se ajusta a uma função. Podemos nos imaginar sentados nesta cadeira que recebeu um nome também provocador?

No processo de criação dos irmãos Campana, há um fazer-olhar que observa as qualidades matéricas, cromáticas e táteis dos materiais. Um fazer-olhar que vê uma coisa para além daquilo que ela é, transformando-a naquilo que ela poderia tornar-se. Esse modo de pensar criador tem semelhança com Picasso, por exemplo, quando usou um guiador de bicicleta e um selim para fazer uma cabeça de touro.

Segundo Chiarelli[5], o deslocamento físico de objetos comuns, do espaço cotidiano para o território "sagrado" da arte, foi a estratégia poética utilizada por artistas ligados ao dadaísmo e surrealismo. Ainda que contestando a valorização do objeto único, os materiais preciosos e a aura de manualidade do artista, as obras que se apropriam da forma de objetos de uso comum mantêm uma "inutilidade" típica do objeto de arte convencional. No Brasil, a partir dos anos 60, Nelson Leirner, Wesley Duke Lee e Cildo Meireles, entre outros, incorporam objetos de uso

diário em obras com a mínima ou nenhuma intervenção do artista, ou num conjunto de objetos unidos entre si, configurando uma nova forma, ou, ainda, objetos únicos produzidos pelo artista, com referência formal explícita aos objetos do dia-a-dia, transitando nos limites entre design e arte.

Assim, também, muitos designers têm dialogado com a arte, utilizando objetos industrializados como matéria-prima (como o cilindro de plástico utilizado na publicidade de uma cerveja ou as formas de pizza presentes na premiada mesa inflável), ou *ready-made* recriados, como fazem os irmãos Campana. No início de suas produções, eles subvertem a função e criam móveis desconfortáveis, tirando partido do "erro", do incômodo, deslocando sentidos. Deslocamento, hoje, oferecido não pelo desconforto, mas pelo inusitado, pelo estranhamento, pela materialidade que provoca o desejo de tocar ou experimentar, como eles próprios perceberam pelas marcas deixadas pelo público na exposição no Museu de Arte Moderna em São Paulo.

A história do design, segundo Cardoso[6], tem sua origem na passagem de um tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, modelo imposto pela revolução industrial, no século 18, para outro, em que existe uma separação nítida entre projetar e fabricar. Os Campana reinventam esse último modelo. Esses arte-designers[7] revelam a ousadia

**Irmãos Campana**
*Poltrona banquete especial,* 2004

de quem tem olhos para a estética do cotidiano, capaz de transformar, por exemplo, um conceito – favela – em forma e matéria, numa função de cadeira. Com humor, ironia e crítica.

## O passeio dos olhos do professor

A aventura está apenas começando... Mas, para desfrutá-la melhor, você precisa estar atento ao documentário, cena por cena, registrando suas impressões durante a exibição. Que tal iniciar um diário de bordo, com suas anotações pessoais, para orientar seu pensar pedagógico durante o processo junto aos alunos? A partir de seus registros pessoais, a aventura através da arte adquire novos contornos...

A seguir, uma pauta do olhar que poderá ajudá-lo:

- O que o documentário desperta em você?
- Como você percebe a relação entre as linguagens da arte e design na obra de Fernando e Humberto Campana?
- Como as circunstâncias da vida dos irmãos Campana foram encaminhando o desenvolvimento de sua obra? É possível perceber um percurso? Coerente ou marcado por rupturas?
- Sobre o documentário: como os cortes do documentário poderiam ser utilizados em sala de aula?
- O documentário lhe faz perguntas? Quais?
- O que você imagina que seus alunos gostariam de ver no documentário? O que causaria atração ou estranhamento?

Neste momento, é preciso rever suas anotações e as possibilidades desveladas. Elabore uma pauta para o passeio dos olhos dos alunos sobre o documentário. Prepare uma aventura para surpreender e provocar seus alunos... Quais as questões instigantes que poderiam ser feitas para seus parceiros de aventura?

## Percursos com desafios estéticos

O mapa traz diferentes caminhos para o foco **Materialidade** enfatizado no documentário. Porém, você é o guia dessa aventura! Descubra qual a motivação que o documento pode gerar na turma e convide-os para viver uma viagem em busca de novos conhecimentos. Oferecemos, a seguir, possíveis percursos para seus projetos de aprender-ensinar arte.

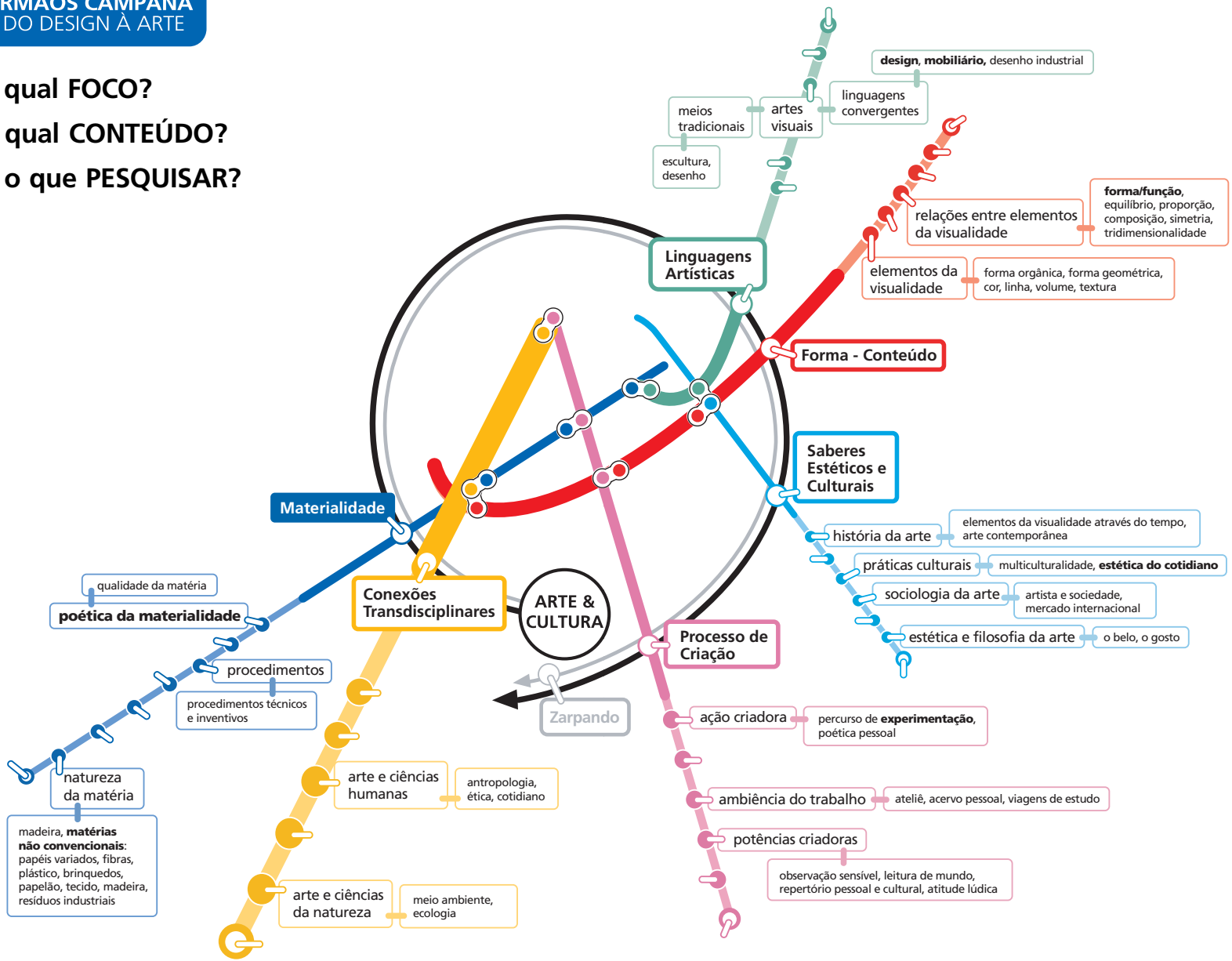
## O passeio dos olhos dos alunos

- No primeiro bloco, a professora Suzana Padovano diferencia os propósitos da arte e do design, classificando os Campana como arte-designers, segundo a definição do designer italiano Alessandro Mendini: *design caldo* (quente) tem afinidade com a arte e o artesanato e o *design freddo* (frio) é voltado para a produção industrial. Essa pode ser a brecha de acesso ao documentário: o que seus alunos pensam e conhecem sobre arte, artesanato e design? Em pequenos grupos, os alunos podem levantar as semelhanças e diferenças entre arte, design e artesanato como preparação do olhar. Em seguida, lance um desafio: como classificar os objetos disponíveis na sala de aula - cadernos, mochilas, lápis, adornos, relógios, apagador, calçados, mobiliário, decoração, etc. Em grupo, os alunos escolhem algumas peças para analisar. Vale provocar reflexões sobre as questões relativas à forma e função, uso dos materiais, tendências de moda, memória afetiva, peça única ou produção em série, design *caldo/freddo*, etc. Perceba se o mesmo objeto tem classificação diferente para cada grupo, e qual a argumentação. A partir daí, talvez a turma esteja mais provocada para observar a produção singular dos irmãos Campana, assistindo ao segundo bloco do documentário. Será possível compreender por que o trabalho com arte, artesanato e design qualifica nosso cotidiano, ao transformar idéias em objetos fascinantes?

**Mapa potencial**

# IRMÃOS CAMPANA
## DO DESIGN À ARTE

- **qual FOCO?**
- **qual CONTEÚDO?**
- **o que PESQUISAR?**



- Outra possibilidade: aguçar a curiosidade dos alunos sobre a materialidade e a arte contemporânea, na vertente que explora os objetos de uso comum, suas apropriações e deslocamentos de forma e função. A proposta pode começar pela construção de objetos para sentar, pisar, guardar, iluminar, etc. Reaproveitar materiais inusitados, papéis variados, papelão, fibras, plástico, tecido, madeira, brinquedos e resíduos industriais, trabalhados com originalidade e ousadia pode surpreender! Aproveite o movimento de coleta, seleção e uso do material para refletir com a turma sobre meio ambiente e desperdício, na classe, na escola, em casa e na sua cidade. Uma exposição dos esboços e protótipos iniciais prepara para ver o primeiro bloco do documentário. Como os alunos continuam seus projetos após conhecer o trabalho dos irmãos Campana?
- Outra possibilidade: apresentar o terceiro bloco do documentário. Mas, antes, ofereça a pauta do olhar que você preparou, incluindo entre outras questões:
  - Qual o diferencial da produção dos irmãos Campana?
  - Os artistas refletem a identidade brasileira em suas peças?
  - O que você compreendeu sobre o conceito de materialidade na obras apresentadas?
  - Afinal, o que faz um designer?
  - Você concorda que as peças da dupla sejam expostas no museu?

  Após a discussão em pequenos grupos, as respostas podem ser analisadas e confrontadas.

A escuta atenta das hipóteses e dúvidas apresentadas nessas sugestões indicará pistas para as necessidades dos alunos e os ajustes na aventura pelo universo do design e da arte, descobrindo novas idéias e sentidos para a reflexão sobre a **Materialidade**.

## Desvelando a poética pessoal

Neste percurso, seu aluno está desbravando o mundo da arte, através de uma atitude investigativa com matérias, formas, texturas e cores em busca de uma poética pessoal. As sugestões, a seguir, pretendem motivá-lo a elaborar, não apenas um único trabalho, mas uma série que possa ser colecionada, apreciada e discutida, em suas singularidades, sob os olhos sensíveis de um aprendiz, que faz suas escolhas, e seu guia.

- imaginando peripécias artísticas para objetos de uso cotidiano – biombos, paredes, fruteiras, luminárias – com materiais inusitados;
- criando objetos que subvertem a função para os quais foram criados, como, por exemplo, um lápis que não escreve, uma gaveta que não pode guardar coisas, uma cama na qual não se pode deitar, mesas que não servem para apoiar, etc.;
- transformando matérias em objetos que não são produzidos com elas, sejam utilitários ou não;
- utilizando matérias e objetos encontrados no cotidiano para a criação de um novo objeto com uma função específica. Um desafio maior pode ser oferecido: lidar com matérias e objetos apenas encontrados no banheiro, ou na cozinha, ou no escritório, no parque, no cemitério, etc.

Partindo dessa reflexão, os alunos podem desenvolver diferentes estudos à procura do melhor projeto para a nova proposta. Acompanhar esses projetos discutindo idéias, promovendo, também, debates em grupos dos projetos individuais, pode alimentar a produção de modo mais instigante para os alunos.

## Ampliando o olhar

- Materiais do dia-a-dia possibilitam explorar a forma por meio da expressão tridimensional. Experimente dar forma às mangueiras plásticas, fios de silicone, canudos, pregadores de roupa, papel, arame, ripas de madeira, brinquedos quebrados, concreto celular, atadura gessada, bambu, espuma, palha, conchas, galhos e fibras. Pesquise outros materiais disponíveis na escola ou ao seu redor para criar esculturas ou assemblages. Use as obras dos irmãos Campana presentes no documentário como ponto de partida para modelar, esculpir, desgastar, entalhar, amarrar, trançar, encaixar, cortar, torcer, rasgar, sobrepor, acumular, empilhar, etc.
- Jogo das texturas: recorte dez quadrados na cartolina branca, (aprox. 10 cm). Use cinco quadrados para experimentações diferentes com textura tátil (perceptível ao toque) e cinco texturas visuais (percepção ótica). As texturas táteis devem ter o próprio material colado na superfície, por exemplo: areia, tecido, fios, gesso, etc. e pintados com tinta branca. As texturas visuais são registros gráficos produzidos com tinta, nanquim ou lápis, simulando o efeito desejado: escorrido, pontilhado, sombra, pele de animais, etc. A exposição das produções possibilita a comparação e análise dos diferentes efeitos. O agrupamento de todas as texturas num único painel coletivo pode ser fixado na sala ou no corredor da escola.
- As produções vistas no documentário podem gerar outros objetos. Mostre novamente as várias obras apresentadas no primeiro bloco e peça para que cada aluno escolha uma delas. O primeiro desafio é desenhá-las de memória, para perceber melhor forma e matéria. O segundo é transformá-las em outros objetos, utilizando o mesmo material.
- Artistas plásticos também desenharam cadeiras[8], como Salvador Dali, artista catalão, que criou cadeiras surrealistas, com pernas em forma de pernas femininas com sapatos com saltos; e o brasileiro, Saint-Clair Cemin também fez uma *Thin*

*chair* (cadeira magra), apresentada na 4ª Bienal do Mercosul, em 2003. Que cadeiras especiais os alunos podem inventar?

- Segundo Ivone Richter[9]:

> (...) trabalhar com a estética do cotidiano no ensino das artes visuais supõe ampliar o conceito de arte, de um sentido mais restrito e excludente, para um sentido mais amplo, de experiência estética.(...) A experiência estética envolve muito mais do que simples prazer, porque amplia o conceito de arte. Arte como a criação de valor estético, em qualquer que seja a sua forma.

Em nosso cotidiano, estamos cercados por objetos e artefatos indispensáveis e supérfluos. Como provocar nossos alunos para perceberem a estética do cotidiano na comunidade em que vivem?

## Conhecendo pela pesquisa

- O universo Campana resgata, sob uma ótica contemporânea, a tradição do trançado muito utilizado na produção de comunidades indígenas. Como o ensino de arte pode contribuir para tratar questões sobre etnia e meio ambiente? Como a re-utilização de materiais na arte pode chamar a atenção para o desperdício e o excesso em nosso *habitat*? O que os alunos podem pesquisar nesse sentido?
- A expressão do individualismo contemporâneo é a igualdade com o grupo e a diferença com os demais. "Tribos" contemporâneas criam identidades próprias utilizando como meio de comunicação os objetos. Os sentimentos de identidade e de pertencimento social apóiam-se cada vez mais na "cultura da materialidade" e o objeto deixa de ser somente utilitário para adquirir funções simbólicas de comunicação. Com esse tema o designer Alfredo Farné[10] apresentou a instalação *Tribos* na Bienal 50 anos (2001) que mostra uma seleção de produtos de design identificados como pertencentes a "tribos" dos conservadores, dos yuppies, dos naturalistas e dos punks. Quais "tribos" e seus objetos os alunos identificam no seu universo social?

- A reflexão sobre os conceitos de arte e design pode ser ampliada pelas palavras de Bruno Munari[11]

> O designer é o artista do nosso tempo. Não porque seja um gênio, mas porque, com o seu método de trabalho restabelece o contato entre a arte e o público; porque enfrenta com humildade e competência qualquer exigência que a sociedade em que vive lhe faça; porque conhece seu ofício, as técnicas e os meios mais adequados para resolver problemas de design.

O que os alunos podem pesquisar sobre o design, designers, a experimentação e a escolha da matéria?

- A origem do design no Brasil está ligada à imigração do pós-guerra, quando europeus trazem o racionalismo da Bauhaus para o país, principalmente, no design do mobiliário nas décadas de 20 e 30 com os artistas modernistas John Graz, Lasar Segall e o arquiteto Gregori Warchavchik. Nos anos 50, os artistas concretistas desenham móveis para a indústria e expandem suas contribuições para o design gráfico, a estamparia têxtil e a publicidade. Surge, nos anos 60, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI-RJ). Os anos 80 e 90 são marcados pela produção de móveis e objetos fabricados artesanalmente, em pequenas oficinas, à espera de uma oportunidade na grande industria. O que os alunos podem investigar sobre o design no Brasil?

- O poeta Arnaldo Antunes[12] expressa, em um de seus poemas, a poética da materialidade. Diz ele:

> As coisas têm Peso, Massa, Volume,
> Tamanho, Tempo, Forma, Cor, Posição, Textura,
>
> Duração, Densidade, Cheiro, Valor,
> Consistência, Profundidade, Contorno,
>
> Temperatura, Função, Aparência, Preço,
> Destino, Idade, Sentido.
>
> As coisas não têm paz. As coisas.

A partir desse poema, você pode sugerir um dicionário visual tendo a materialidade como temática. Levante com os alunos os materiais que poderiam ser pesquisados, indo além dos tradicionais. Cada aluno pode fazer uma prancha deste dicionário, percebendo as qualidades de um dos materiais escolhidos.

As sugestões de percursos podem ser utilizadas alternadas ou simultaneamente. Essa é uma exploração para clarificar e colorir ainda mais sua aventura pelos caminhos da arte e do design.

## Amarrações de sentidos: portfólio

Toda aventura tem uma história - ou várias... Dar sentido às novas descobertas é refletir sobre o processo vivido... Esse é o portfólio: ter em mãos o "diário das aventuras" - dos registros iniciais às mudanças de percurso, essenciais para conhecer. O aluno precisa perceber as sutilezas desse processo que se constrói com calma e reflexão.

O portfólio pode ser um álbum com as "aventuras/desventuras de um jovem designer", separado em capítulos como: desenhos preliminares, imagens de referência, escolha dos materiais, processos de produção, justificativa do projeto, peças finalizadas e as conexões entre arte e design. Essa apresentação deve ter a sua cara, seu jeito! Pode ser informatizada, fotográfica ou filmada, mas deve incluir um texto síntese sobre a trajetória de estudo, os conhecimentos adquiridos e a criação de sua poética pessoal.

## Valorizando a processualidade

O caráter multidisciplinar da arte e do design pede uma atitude própria do fazer e experimentar para saber as possibilidades de criação, reconhecendo a "alma da matéria" como disse Humberto no documentário, substituindo o olhar de sempre, apressado e fugaz, por um olhar curioso e sensível. Mas é preciso saber o que os alunos conheceram: o que foi mais importante, o que sabem agora que não sabiam antes, quais as facilidades e dificuldades do projeto? Como podem utilizar o novo conhecimento no dia-a-dia?

Como professor-propositor, o que você percebe sobre sua própria aventura pedagógica? Retomando seu diário de bordo, o que foi novo para você? Quais as conquistas? E as novas idéias? Quais as alterações necessárias? Qual o sabor desta aventura? O que você já está preparando para a próxima viagem?

# Glossário

**Assemblage** – do francês *assembler*, reunir, juntar, acumular. Meio de expressão que pretende apropriar-se do real, utilizando-se da simples colagem a instalações, passando pelas acumulações e compressões de objetos. Fonte: MORAIS, Frederico. *Panorama das artes plásticas* - séculos XIX e XX. São Paulo: ICI, 1991.

**Dadaísmo** – contrário ao racionalismo do início do século 20, o dada é a primeira manifestação de uma arte sem fronteiras ou delimitações entre poesia, teatro, música, artes plásticas. A chamada antiarte refletia um sentimento de saturação cultural, de crise moral e política dos anos 20. Principais artistas: Tristan Tzara, Jean Arp, Kurt Schwitters, Frans Picabia, Man Ray e Marcel Duchamp. Fonte: MORAIS, Frederico. *Panorama das artes plásticas* - séculos XIX e XX. São Paulo: ICI, 1991.

**Design** – (pronuncia-se "dizáin") a origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo *design* se refere tanto à idéia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura. A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que o termo já contém em suas origens uma ambigüidade, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar. Fonte: CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design.* São Paulo: Edgard Blüncher, 2004, p.14.

**Forma** – refere-se às qualidades estéticas. Tudo o que pode ser visto e/ou tocado, que ocupe espaço e que tenha formato, tamanho, cor, textura e direção; maneira pela qual as coisas do mundo se apresentam à percepção humana. Geralmente, é reconhecida como um elemento que visualmente se distingue de um fundo. Fonte: *Glossário de termos e verbetes utilizados em Design Gráfico*. São Paulo: ADG, 1998.

**Função** – qualidades de uso. "O significado do objeto para o usuário não se reduz ao seu funcionamento. Seria mais adequado falar de 'funções' do objeto do que de 'função', principalmente no que diz respeito à sua inserção em um sistema de produção, circulação e consumo de mercadorias. Se a única função do relógio é a de mostrar a hora, então como distinguir, em termos de funcionalidade, o despertador do relógio de rua, o analógico do digital, o Rolex do Swatch? Evidentemente, entram em consideração uma série de outras 'funções', dentre as quais podemos destacar o contexto de uso, a comodidade, o conforto, o gosto, o prazer, a inserção social e a distinção." Fonte: DENIS, Rafael C. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. In: *Arcos:* design, cultura material e visualidade. RJ. 1998.

**Objeto** – tudo o que é perceptível por qualquer dos sentidos. Segundo Lambert, a "escolha de um objeto saído de nossa sociedade e sua trans-

formação, procede de uma vontade de descondicionamento do olhar e do cérebro (...) traduzindo em atos artísticos nossa experiência principal de revolução mental e social, é participar da crítica radical de nossa cotidianeidade, é abrir nossa sensibilidade à necessária ultrapassagem da realidade, é contrariar". O objeto não pode ser rotulado de pintura ou escultura. Fonte: MORAIS, Frederico. *Panorama das artes plásticas* - séculos XIX e XX. São Paulo: ICI, 1991.

**Ready made** – expressão cunhada por Marcel Duchamp, significando objeto pronto. Ao invés de criar um novo objeto, ele se apropriava de objetos produzidos pela industria, em série, modificando-os. Esse conceito introduz o cotidiano na arte. Fonte: MORAIS, Frederico. *Panorama das artes plásticas* - séculos XIX e XX. São Paulo: ICI, 1991.

## Bibliografia

AZEVEDO, Wilton . *O que é design?*. São Paulo: Brasiliense, 1991 (Col.Primeiros Passos).

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design.* São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CHIARELLI, Tadeu. Do objeto impossível à possibilidade do objeto. In: *Entre o design e a arte:* Irmãos Campana - entre a arte e o design: Acervo do MAM. São Paulo: MAM, 2000. p.39-49. (catálogo da exposição).

FOCILLON, Henri. *A vida das formas.* Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

NIEMEYER, Lucy. *Design no Brasil:* origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

RICHTER, Ivone Mendes. *Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais*. Campinas/SP: Mercado de Letras, 2003.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. *Móvel moderno no Brasil.* São Paulo: Studio Nobel/FAPESP, EDUSP, 1995.

TAMBINI, Michael. *O design do século*. São Paulo: Ática, 1999.

### Seleção de endereços sobre design e arte na rede internet

**Os sites abaixo foram acessados em 31 jan. 2005.**

CAMPANA, Irmãos. Entrevistas. Disponíveis em: <www.terra.com.br/istoedinheiro/373/estilo/campana_varejo.htm>.

___. Disponível em:<www.arcoweb.com.br/design/design24.asp> (desenhos de jóias)

CAMPANA, *Mobiliário e objetos*. Disponíveis em : < www.firmacasa.com.br>.

___ Disponível em:<www.designmuseum.org/design/index.php?id=93 >

___ Disponível em:< www.designboom.com/eng/interview/campana.html >

DESIGN NO BRASIL, Artigos. Disponível em: <www.arcoweb.com.br/design.asp>.

___ Disponível em:<www.mre.gov.br/cdbrasil/itamaraty/web/port/artecult/design/apresent/apresent.htm>.

___ Disponível em:<www.arcdesign.com.br>.

___ Disponível em:<www.objetobrasil.com.br/panorama.htm>.

LEIRNER, Nelson. Obras recentes. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/projetos/seculoxx/modulo4/rex/artistas/leir.html>.

MUSEU DA CASA BRASILEIRA. Disponível em: <www.mcb.sp.gov.br>.

SANTOS, Marinês Ribeiro dos. *Design: arte e tecnologia*. Disponível em: <www.geocities.com/a_fonte_2000/design.htm.>.

## Notas

[1] Conheça o depoimento dos irmãos Campana disponível no site: <www.assintecal.org.br/assintecal/site index.asp?cod_menu=179&cod_ctd1=2818> traduzido do site designboom.

[2] Tadeu CHIARELLI, *Entre o design e a arte:* Irmãos Campana - entre a arte e o design: Acervo do MAM, p.39-49.

[3] *Ibidem.*

[4] Henri FOCILLON. *A vida das formas*, p. 67-8.

[5] Tadeu CHIARELLI, *Entre o design e a arte:* Irmãos Campana - entre a arte e o design: Acervo do MAM, p.39-49.

[6] Rafael CARDOSO, *Uma introdução à história do Design,* p. 15.

[7] Expressão utilizada no documentário pela professora Suzana Padovano.

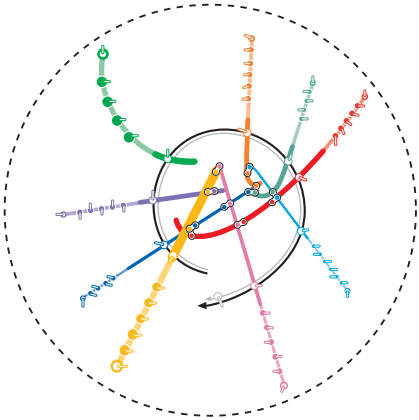
[8] Uma das cadeiras de Dali está disponível em: <http://designmatcher.com/nl/gallery_detail.php?galleryID=288>; a de Sainte-Clair Cemin disponível em: <www.saintclaircemin.com/sculpture35.html>. Acesso em 18 maio 2005.

[9] Para se aprofundar mais no assunto, veja Ivone RICHTER, *Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes*, p. 24.

[10] Para saber sobre os produtos de design e suas tribos, visite o site disponível em: <www.granjaviana.com.br/artes/farne/tribos.htm> Acesso em 23 mai. 2005.

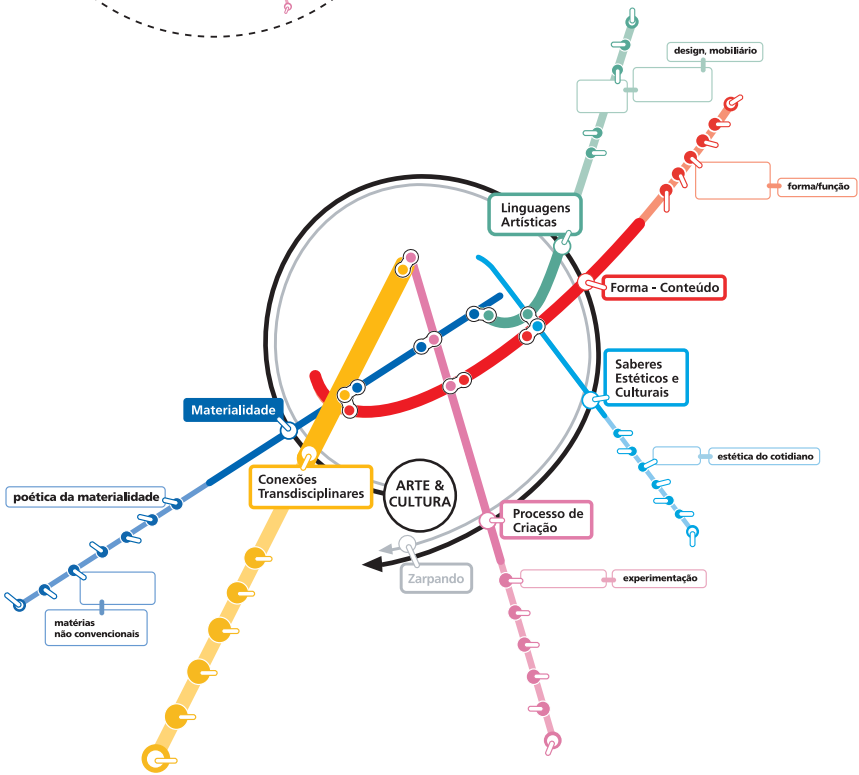
[11] Para conhecer mais sobre este tema, veja MUNARI, Bruno. *A arte como ofício*. Lisboa: Editorial Presença, 1987, p. 21-23.

[12] ANTUNES, Arnaldo. *As coisas.* São Paulo: Iluminuras, 1992.



**Mapa potencial**

# IRMÃOS CAMPANA
## DO DESIGN À ARTE





Patrocínio

BNDES
O BANCO DO DESENVOLVIMENTO DE TODOS OS BRASILEIROS

FUNDAÇÃO IOCHPE

Organização

Arte na Escola

www.artenaescola.org.br