



***D(es)design: a quebra da função.***

**Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO**

### ***Expediente:***

#### **Revista: Reflexões sobre Arte Visual**

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

### ***Edição:***

v.2 n.2 janeiro 2021

*Periodicidade: quinzenal*

*Capa: Cadeiras Desconfortáveis de Fernando e Huberto Campana.*

## **APRESENTAÇÃO**

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

*Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.*

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

*Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac\_camargo@hotmail.com*

A tradição artística incluía no seu espectro de atividades a produção de imagens para diferentes usos e funções como também incluía projetos como os da Arquitetura e o Desenho Projetivo, fosse artesanal, industrial ou pós-industrial como o Design. Durante muito tempo, coube aos Artistas, conceber e criar formas que pudessem dialogar ou conter a presença humana. Fossem em relação às imagens, às edificações, mobiliário, utilitários, vestuário, ornamentos e adereços, portanto, tudo cabia na Arte Visual.

A partir do século XIX, as funções da Arte foram se diversificando e também se especializando. Como expressão e proposição estética se restringiu a um campo próprio e autônomo e os campos projetivo como os da Arquitetura e os outros modos de criação de formas para outros usos e funções se desligaram dela. Assim o Desenho Projetivo se tornou Desenho Industrial e depois Design que se afastou um pouco da reprodução de bens úteis do dia a dia e se tornou arauto da relação entre forma e função.

A partir da Escola Bauhaus, a matriz do processo de projeto que possibilitou o surgimento do Design, desenvolveu a relação entre o projeto e o destino do produto ou bem. Portanto projeto, função e uso, fosse relativo a produtos do mobiliário, utilitários domésticos, profissionais ou mesmo decorativo deviam considerar, pelo menos, três aspectos: Formato, Função e Fabricação ou Industrialização. Portanto à forma correspondia uma função que devia ser eficiente e condizente com ela e sua capacidade de produção e comercialização. Isto orientou boa parte dos propósitos do Design.

Portanto, o melhor Design era aquele que resolvesse esteticamente a Forma sem comprometer a funcionalidade e ainda fosse viável industrial e economicamente. Durante o século XX estas diretrizes influenciaram muitas escolas de Arte a incluírem entre seus cursos, os de Design. A partir do final do século XX e início do século XXI, a questão do Design começa a migrar da indústria ou do “chão de fábrica” para os estúdios de criação e gestão de projetos e não mais na sua concepção e execução ou seja, o Design passou a buscar outra identidade que não a comercial ou capitalista, mas personal ou autoral.

No contexto atual o Design Convencional ocupa um nicho bem distinto na economia do mercado de massa. Muitas empresas como a indústria destinada à elite econômica produz mobiliário, decoração e confecções dando aos seus designers o *status* de “estilistas” constituindo um nicho diferenciado, vinculando seus produtos à distinção social. Por outro lado a indústria de “larga escala”, destinados aos grandes magazines, se apropriam disto lançando produtos similares e de menor valor agregado, com alta produção, revestindo de “novidade” o que já se consagrou no mercado convencional.

No campo do design de mobiliário e utilitários domésticos, pode-se destacar alguns nomes internacionais conhecidos como o francês Philippe Starck, o australiano Marc Newson, e o anglo-egípcio Karim Rashid, todos eles são comemorados pela indústria massiva como ícones do Design contemporâneo.

Estes profissionais, consagraram suas obras no mercado por investirem intensamente no “Estilo” para atender a um gosto genérico e menos personalizado e muito pouco na subjetividade tendo na retaguarda o investimento de grandes empresas.



O lemon Juicer de Starck, relê um objeto do contexto vernacular, já consagrado no meio popular, tornando-o um objeto de “bom gosto”, industrializado e comercializado em larga escala.



A cadeira *Louis Ghost*, também de Philippe Starck, para a fabricante Kartell, uma releitura que evoca o estilo dos Louises franceses e o replica em materiais contemporâneos como o acrílico. Isto demonstra a baixa criatividade e inventividade dedicada ao consumo de massa. O que não garante uma identidade para o Design ou o designer



O mesmo pode ser dito do trabalho de Marc Newson, à esquerda e o de Karin Rashid, à direita, desenvolvidos com um “toque” futurista. Tratam as formas organicamente e as replicam por meio de sistemas industriais massivos evocando uma ideia de estilo contemporâneo.



**GARBO**  
Designed by Karim Rashid  
for Umbra, 1996



**METHOD PACKAGING**  
Designed by Karim Rashid  
for Method, 2003



**CREEMY COLLECTION**  
Designed by Karim Rashid  
for Gala & Gino, 2006



**DYNAMIK SHOES**  
Designed by Karim Rashid  
for Melissa, 2006



**BOBBLE SPORT**  
Designed by Karim Rashid  
for Bobble, 2014



**OH CHAIR**  
Designed by Karim Rashid  
for Umbra, 2014



**KLOUD COLLECTION**  
Designed by Karim Rashid  
for Nienkamper, 2007



**KENZO RYOKO**  
Designed by Karim Rashid  
for Kenzo, 2003

Rashid apresenta a tendência de “plasticizar” os objetos dando formas que evocam o contexto da Arte Moderna tornando os objetos do cotidiano “embelezados”. Uma estratégia recorrente que, ao contrário de conceber algo inovador, estiliza o já existente como um modo de “atualizar” a forma, sem se preocupar com o conceito, e sim com o formato.



Redesenho da caneta Montblanc, talheres e tostadeira e chaleira.

Estes trabalhos de Marc Newson, reafirmam o que disse antes de Karin Rashid.

A estilização não se torna um conceito, Bruno Munari, um dos primeiros teóricos do Design, distingue bem o que é projetar do que é apenas estilizar.

O esforço para a estilização é muito menor do que o de projetar algo novo. Estilizar é o mesmo que tomar uma cadeira qualquer e ornamenta-la à semelhança de qualquer estilo, ao passo que projetar implica em conceber, transformar, inovar, coisas que muitos designers contemporâneos não estão dispostos a fazer.

Se, num primeiro momento o Designer era quase que exclusivamente dedicado ao Design de Produto, ou seja, herdeiro do Desenho Industrial, num segundo momento foi acrescido de outras especialidades como Design Gráfico, Design de Moda, Design de Web, Design de Games e Animação.

Hoje em dia, dada a diversidade de campos de atuação dos designers, eles entram também no universo da criação como um todo e não apenas do Design como era hábito. Assim nasce também o conceito de Gestão do Design que se torna uma espécie de super design.

De modo geral, pode-se dizer que a função do Design deixa de ser apenas a de projetar bens de uso e consumo e investir em meios e possibilidades de criação estratégica deixando de ser exclusivamente projetistas e se tornando gerentes de produtos, ideias e conceitos. Contudo, alguns deles, mais afoitos ou personalistas, desenvolvem uma linha de ação ou propositiva que reverte o processo e o torna um processo “Autoral”, ou seja, ignora a indústria e suas demandas e investe na personalidade. Embora esta ideia aponte para um “não Design”, ainda não é cristalizado nas teorias.

Neste sentido pode-se dizer que é o resgate de parte da função exercida historicamente pelo artista como um “pré-designer” que reunia as habilidades de criar e projetar, no entanto este retorno tende a tornar o Design não funcional, produzido por uma espécie de artista tardio que usa os processos industriais ao reverso do mercado e instiga os consumidores a adquirirem produtos não utilizáveis sob a ótica de uma “rebeldia” programada pelo mesmo mercado que instaurou o consumismo via a Indústria Cultural, embora na contramão do mercado convencional, ainda é mercado.

Embora este tipo de designer não lide com a criação no sentido amplo, aberto e livre da expressão, mantém-se no nicho original do Design destituído de alguns conceitos originais como a função, por exemplo, dando margem ao que chamei aqui de *DesDesign*. Para falar disso recorro também ao termo mais convencional de Design Autoral ou de Autor, uma tendência que passou a ser reforçada a partir da década de 1980. A criação autoral é um processo personal no qual o designer desenvolve todas ou a maioria das fases de sua criação.

Um objeto autoral pode ser uma só peça ou uma série que, embora não siga o percurso industrial convencional, se torna algo tangível e pronto e dirigido ao consumo, em geral elitizado.

Esta linha de trabalho também se inspira no Artesanato, na Vernacularidade e nos processos étnicos e populares trazendo um conceito mais “antropológico” ou amparado no “eco-design” para seus produtos. Neste caso tanto os designers, como os artistas e artesãos assumem um espaço no universo de consumo, seja do mobiliário, dos utilitários ou dos objetos ornamentais ou decorativos.

Enfim é um segmento que compete, em parte, com a indústria massiva embora ainda dependa do consumismo.

A diferenciação leva à personalização e ao destaque de algo que se distingue no contexto da indústria hegemônica contemporânea preparada para oferecer sempre muito do mesmo. O Design Autoral acaba sendo uma alternativa cultural relevante neste ambiente oportunizando para muitos criadores a possibilidade se dedicarem cada vez mais aos seus processos de criação e desenvolverem produtos menos convencionais, quem sabe, daí surja algo novo.

O *DesDesign* como ruptura.

Acredito que o que disse até agora tenha servido para esclarecer a linha de raciocínio aqui adotada. Em síntese, aponta que há uma tendência de criação “designeana” que não se filia ao segmento de produção massiva, que luta contra ela mas não consegue se desvencilhar dela de todo. Obviamente esta luta não chegará a competir ou suprimir o que a indústria de massa produz. Tampouco que a criação destes autores possa competir, de fato, com o que significa o mercado massivo, mas é um caminho alternativo.

Neste sentido dá às pessoas a possibilidade de, ao invés de consumir objetos todos iguais, produzidos em série, sempre pelas mesmas indústrias e comercializados pelas mesmas lojas, adquirirem peças que surgem “fora da caixa”, algo “despadronizado” e “desmercantilizado” que surgem de pequenos autores, de pequenas oficinas, com baixa tecnologias e alto índice de respeito ambiental, um segmento que oferece alternativas viáveis e, com isto, contribui para a oxigenação da cultura e da renovação do olhar para o ambiente do consumo consciente.

Um exemplo interessante é o trabalho de Jasson Gonçalves da Silva, um artesão de Monte Santo, em Belo Monte, Alagoas, cujo trabalho já foi exposto em salões nacionais como o programa do artesanato brasileiro e internacionais como o de Milão. Obviamente o trabalho dele só foi conhecido e reconhecido por ter sido descoberto no mapeamento do projeto cultural “Novos Para Nós” e a partir daí tornou-se uma referência. Este tipo de design alia a questão Vernacular, ou seja, a base original do produto obtida do entorno vivencial do autor e por meio da apropriação, reduz a emissão de carbono um projeto “econsciente”.



Um exemplo é sua Cadeira Multicolorida.

Vários nomes oriundos do Artesanato já são consagrados no cenário nacional e internacional justamente por desenvolverem projetos inusitados, diferenciados e com alto grau de vernacularidade, ou seja, aqueles que brotam do universo local, pessoal e regional dos criadores usando, em geral, materiais nativos. O conceito de Design Vernacular está presente no ambiente natural e cultural há muito tempo, mas só agora vem sendo reconhecido pela cultura formalizada e também pela academia que tarda mas chega. Reconhecer as origens é um modo de preservar a cultura.



Os cães de Marcos Paulo Lau da Costa, de Pernambuco, inspirados na cadela Baleia do livro Vidas Secas de Graciliano, é outro exemplo deste contexto.

No sentido da Autoria, vários designers, artistas, artesãos adotaram este caminho como um meio para seu desenvolvimento profissional.

Hoje em dia é comum encontrar lojas, sites, mostras, feiras dedicadas exclusivamente a este segmento, significa que deu certo, ou seja, a quebra do paradigma funcionou e a ideia com que abri esta reflexão, o DesDesign, é uma possibilidade criativa e que deve permanecer no contexto sociocultural daqui para a frente considerando a tendência de respeito ao meio ambiente e aos criadores que surtem contexto social e cultural contemporâneo.

Para melhor exemplificar esta tendência recorro ao trabalho de dois designers brasileiros: Fernando Campana, (Brotas, 1961), cursou Arquitetura no Unicentro Belas Artes de São Paulo. Humberto Campana, (Rio Claro, 1953), cursou Direito pela Universidade de São Paulo. Os dois criadores paulistas assinam suas obras como *Irmãos Campana*. Iniciaram sua carreira na década de 80 do século passado. Originariamente optaram pelo design não industrial, desenvolvendo eles mesmos seus produtos em pequena oficina.

Desenvolvem, inicialmente, o que se chama de Design de Autor ou também de Design Conceitual já que não se filiavam ao processo de industrialização massiva, mas a edições personalizadas e limitadas. A importância de seu trabalho se relaciona ao fato de serem os pioneiros, no Brasil, a tentarem uma alternativa não industrial massiva. De certo modo deu certo, por algum tempo, atualmente o trabalho manual e personal se restringe à elaboração de protótipos que agora vão para a indústria. A primeira mostra da dupla ocorre em 1989. Hoje, reconhecidos internacionalmente, inclusive com obra no MoMa em NY.



A série de *Cadeiras Desconfortáveis*, que usei na capa, serve como exemplo de suas propostas de “design reverso”, não funcional ou Desdesign.

## *Um Design de Conceito.*

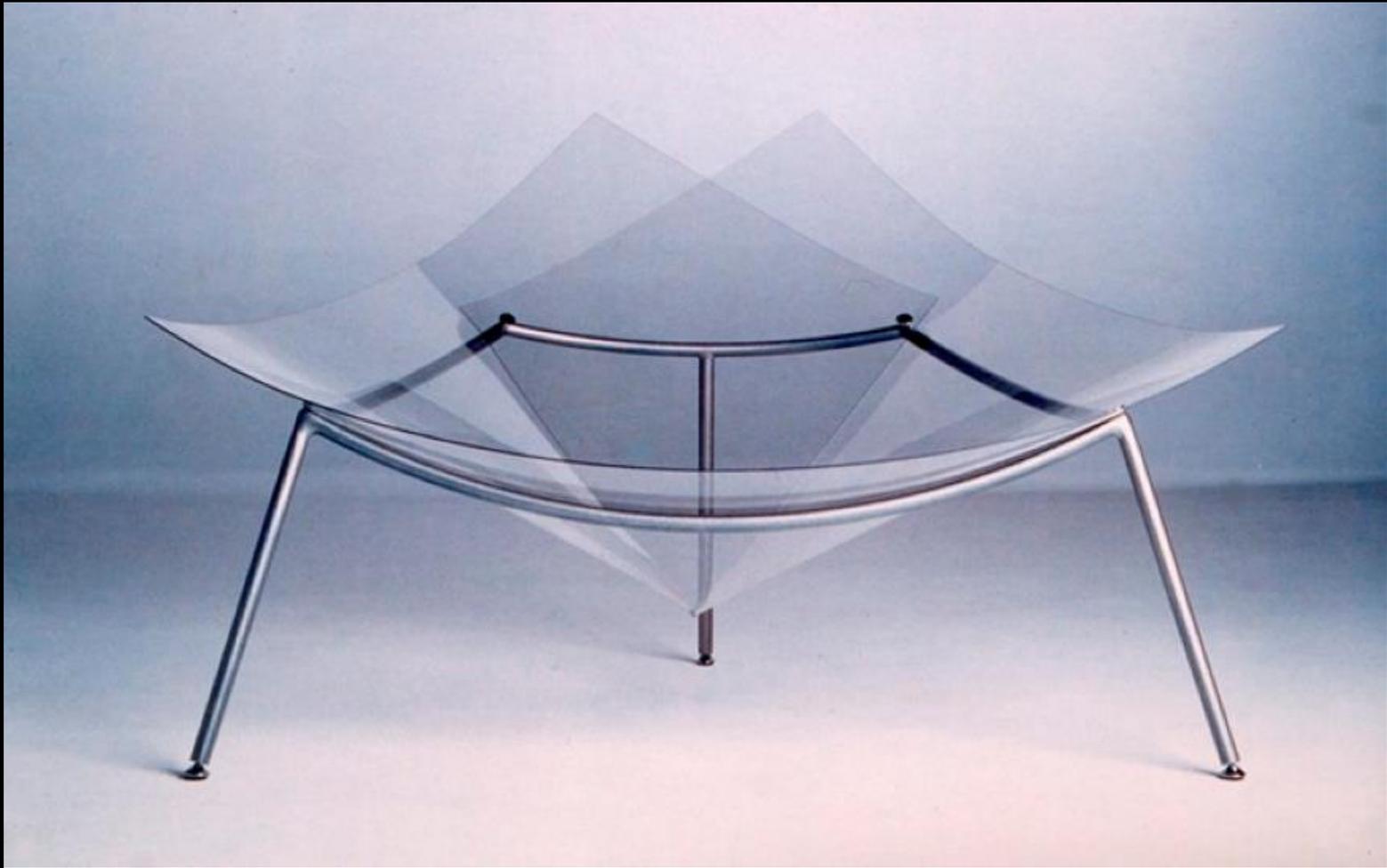
Inicialmente o trabalho dos Campana se dedicava a processos, quase que exclusivamente artesanais se apropriando de materiais inusitados, inclusive, descartáveis, por exemplo: cordas, lascas de madeira, EVA, fios de PVC, papelão, algodão, garrafas pet, bichos de pelúcia e reuso de descartes da indústria moveleira que se tornaram a motivação e inspiração para a criação de suas cadeiras, poltronas, mesas e outros objetos de mobiliário que passaram a fazer parte de ocupam uma boa parte de seus projetos.

Ao contrário da industrialização massiva do Design, investiram no caminho oposto, voltaram ao fazer artesanal rompendo com o convencional, deste modo se aproximaram dos fazeres da Arte, daí o conceito de Autoral. Seus móveis inusitados e pouco funcionais se tornaram as manifestações mais reconhecidas. Contudo, no momento em que seus projetos alcançaram a visibilidade e conquistaram o mercado, passaram também a dispor da indústria massiva, como a italiana EDRA.

O sistema capitalista tem este hábito: se algo o combate ele procura cooptar e se apropriar disto e transformar em consumo, neste sentido os Campana fizeram o caminho inverso do Design, ao invés de projetar para a indústria, a indústria os absorveu. O trabalho dos Campana não é único no contexto atual há uma tendência por um Design inusitado, original e que rompa com o modelo industrial econômico de alta produtividade. A partir das últimas décadas do século XX, vem ganhando força no século XXI, especialmente os projetos do Eco Design que lidam com a responsabilidade ambiental.



Cadeira “Favela” dos irmãos Campana pode ser tida como cadeira Conceito na medida em que rompe com a tradição industrial, do próprio conceito de cadeira e com a materialidade industrializada.



A Cadeira “*Cone*” é um exemplo o que chamei de DesDesign pois o nível de “Desconfortabilidade” chega ao extremo. Basta imaginar sentando-se neste objeto e sentir todo o desconforto possível pelas linhas abruptas do acrílico e a profundidade cônica do assento que, de maneira alguma, conforta.



Cadeira e poltrona “Sushi”. A “desconstrução” do conceito original de cadeira, coloca em cheque a própria funcionalidade do mobiliário, destituindo-o de seu fim original e atribuindo uma nova função, a estética. Não é mais um objeto de uso e sim de apreciação.



Isto é uma poltrona: “*Abbraccio*”. Cadeira “*Multidão*”



Poltrona “*Banquete*”.



Cadeira “*Vermelha*”.



Cadeira Jenette.



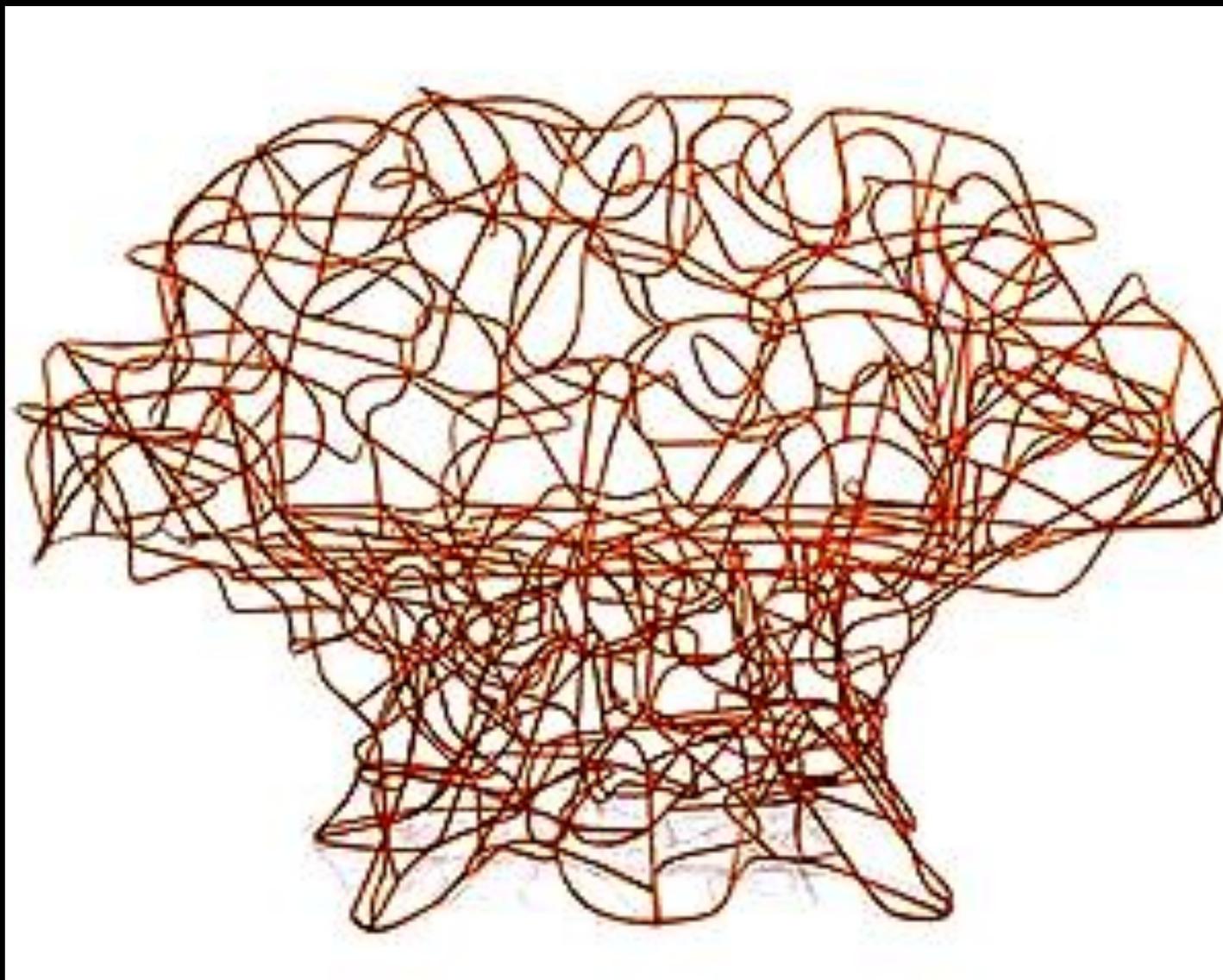
Cadeira "Taquaral"



Poltrona "Bob", sente se for capaz...



Poltrona "Anêmona".



Cadeira “Coralo”

A proposta desta edição foi destacar o processo criativo em um campo que não é necessariamente da Arte, mas com ela dialoga.

Digo isto pois o Design, embora tenha nascido no contexto da Arte, migrado para o contexto industrial e comercial, agora parece voltar às origens adotando métodos e processos que resguardam questões como a artesanaria, a criatividade e a esteticidade.

Não se sabe se esta tendência irá ou não durar, mas é importante que exista e que mais pessoas criativas possam atuar por meio dela.

A importância está justamente na abertura de novos horizontes criativos, estéticos e expressivos, especialmente por fazer parte de um universo tão rígido como o da industrialização que, por tradição, investe na quantidade buscando mercados cada vez maiores e globais, ao passo que o Design Autoral segue a tendência conceitual. Mesto que atue no sentido inverso, como o que chamei de DesDesign, implicam na revisão dos conceitos e finalidades do Design. Isto é importante para a sedimentação de uma identidade cultural.



Poltronas “Sushi”, realizada com poliuretano, EVA, feltro, plástico e tecido com seus autores, Fernando e Humberto Campana.  
Para saber mais: <http://campanas.com.br/pt/>

Devo dizer que, embora a maioria das imagens seja da produção dos Irmãos Campana, não se trata de propaganda, mas de reconhecer o trabalho deles como um estímulo à quebra dos processos industriais. Não se pode dizer que a vinculação deles com a indústria atual apague o que construíram como precursores das novas tendências que vêm sendo desenvolvidas tanto em benefício e revisão dos conceitos de Design seja no país ou no exterior é um bom motivo para destacar seu trabalho em ambiente de ensino na medida que exemplificam a proatividade que se requer no campo da criação estética.

Boa parte das Reflexões que publico tocam na questão da autonomia da Arte Visual e a dificuldade de investir e obter sucesso nesta área.

Isto não é diferente quando se trata deste tipo de Design, ou seja, não convencional e não afiliado ao gosto padronizado difundido pela mídia de informação.

O trabalho dos Campana é um marco e referência para todos aqueles que querem investir em projetos personalizados, neste caso posso dizer também que:

*Em Design nada se perde, tudo se cria e tudo se transforma...*