

**E D I
T O
R I A**

**DESIGN, ARTESANATO
& INDÚSTRIA**

O Editoria agradece a Carlos Martins, Francisca Abreu e a José Bastos pelo acolhimento e entusiasmo demonstrado ao longo do projecto; à Oficina e aos seus artesãos pela disponibilidade em participar neste processo; a Olga Moreira, Catarina Pereira e a Hélder Sousa por terem ajudado a que o Editoria se concretizasse e a Luis Diaz Mauriño pelo apoio na conceptualização da exposição.

III	AGRADECIMENTOS
VI	PREFÁCIO Carlos Martins
VIII	PRÓLOGO Cláudia Albino
XII	INTRODUÇÃO – Os Sentidos dos Lugares: Oportunidades para um design contextual Cláudia Albino
5	1. EDITORIA CONVIDA: DESIGN, ARTESANATO E INDÚSTRIA, DIÁLOGOS POSSÍVEIS NA CONTEMPORANEIDADE
6	Relações identitárias e processos sustentáveis entre artesãos e designers na produção contemporânea Flaviano Celaschi
14	Artesanato e design, duas histórias de vida Francisco Providência
22	A re-descoberta do lugar e do artesanato Lia Krucken
30	Elementos de reconhecimento do design na multiplicidade e “multiversalidade” das diversas dinâmicas de relação com o artesanato Raffaella Trocchianesi & Ilaria Guglielmetti
40	<i>Every spirit builds itself a house; and beyond its house a world; and beyond its world, a heaven</i> Rita Filipe
48	Design e artesanato: refletindo sobre a pertinência de um diálogo disciplinar orientado para a revalorização do território Rui Roda
62	Enquadramento do projeto Alejandra Jaña & Isabel Abreu
65	2. ARTEFACTOS QUE CONTAM HISTÓRIAS
68	Barba Júlio Dolbeth & Conceição Neves
72	Pots Sam Baron & José Vieira
74	Uma caveira, uma pirâmide e uns quantos corações Aitor Saraiba & Jorge Teixeira
78	Sacros corações Estefânia de Almeida & Adélia Faria
80	Amuleto Rui Vitorino Santos & A2
82	Lata/Luz Luís Urculo & José Vieira
86	Place Sam Baron & Gaspar Correira
88	Bandeira Luís Urculo & Isabel Oliveira
92	Reverso Gonçalo Campos & Jacinto Teixeira
97	3. ENTREVISTAS CONDUZIDAS POR CLÁUDIA ALBINO
98	Júlio Dolbeth & Conceição Neves
100	Aitor Saraiba & Jorge Teixeira
102	Rui Vitorino Santos & A2
104	Estefânia de Almeida & Adélia Faria
106	Sam Baron, Gaspar Correira & José Vieira
108	Luís Urculo & Isabel Oliveira
110	Gonçalo Campos & Jacinto Teixeira

Guimarães 2012 não foi um festival cultural nem se constituiu como uma agenda de eventos artísticos e culturais para públicos locais, nacionais e internacionais. ¶ Esta Capital Europeia da Cultura, pelo contrário, procurou interpelar o papel da cultura na sociedade contemporânea, investigar novos processos urbanos, experimentar outros espaços de participação cidadã. ¶ Procurou descobrir mais Guimarães em Guimarães, trazer mais Europa à cidade, levar mais Guimarães à Europa. ¶ Pretendeu estimular a economia, valorizando as competências criativas da cidade e da região. ¶ Criou espaços de trabalho interdisciplinar e plataformas de experimentação. ¶ Converteu espaços industriais em espaços de criação. ¶ Discutiu participação, criação, governação, comunicação, planeamento, inovação, tecnologia, educação e negócios. ¶ Investiu num alargado programa de residências artísticas e na integração da cidade em redes internacionais, físicas e digitais. ¶ Promoveu a notoriedade dos talentos portugueses e posicionou Guimarães como mediador de novos intercâmbios europeus, em especial entre cidades de pequena e média escala. ¶ Procurou desenvolver o empreendedorismo e apoiar talentos, interligar negócios inovadores a sectores mais tradicionais. ¶ Um dos eixos mais relevantes desta aventura colectiva assentou na ideia da valorização contemporânea do capital simbólico desta cidade.

Foi neste contexto e com esta ambição que surgiu o projecto Editoria. ¶ Editoria fez-se de investigação, identificação, diálogo e provocação. ¶ Editoria foi um encontro de pessoas que se descobriram e que se mostraram e de competências que se desafiaram. ¶ Editoria foi um discurso e foi uma troca. ¶ Um novo discurso sobre o artesanato, o design e a indústria. ¶ Sobre o seu papel cultural, social e económico. ¶ Uma troca de ideias, de técnicas, de olhares, de práticas. ¶ O Editoria propôs-se a revelar novos objectos, novas estéticas, novos produtos. Explorar (e derrubar) fronteiras disciplinares. ¶ Agora que, orgulhosamente, apresentamos o lugar onde este caminho nos trouxe, quero, em nome da Fundação Cidade de Guimarães, agradecer a todos os que investigaram, conceberam, planearam e participaram neste projecto. Agradecer-lhes a persistência, a paciência, a disponibilidade e a extrema dedicação. Agradecer-lhes a qualidade do trabalho realizado. ¶ Agradecer-lhes, desde já, pelas novas Editorias que o futuro nos trará.

Carlos Martins

PRÓLOGO
CLÁUDIA
ALBINO

Editoria: design, artesanato e indústria é um projeto enquadrado nas políticas dirigidas à regeneração social, económica e urbana, inscritas no programa de Guimarães 2012 Capital Europeia da Cultura. Patrocinado pela Fundação Cidade de Guimarães, o projeto define-se por uma autoria múltipla e colaborativa, a partir do diálogo entre artesãos e designers, sob a responsabilidade de Alejandra Jaña e Isabel Abreu, produção de Juan Toboso, cabendo-me a coordenação científica e editorial.

A concretização do projeto é a materialização, através de novos artefactos, de um processo de miscigenação de técnicas entre o design e o artesanato, realizadas por artesãos e designers. A especificidade e riqueza do trabalho desenvolvido justifica, só por si, a realização deste catálogo, permitindo a comunicação do projeto a públicos próximos e longínquos.

Os diálogos possíveis entre o design e o artesanato constituem um assunto de grande atualidade, pelo que se observa hoje, em várias partes do mundo, um elevado número de parcerias entre estas áreas de conhecimento e os seus processos de produção. Em simultâneo, este tema tem interessado a comunidade académica, no sentido de informar igualmente uma reflexão teórica, sem no entanto se estabelecerem grandes consensos sobre a viabilidade destas trocas de saberes nos territórios contemporâneos.

Foi a partir deste enquadramento que este catálogo foi também pensado. Ele procura oferecer uma reflexão sobre a problemática aqui enunciada, a partir do contributo de sete autores: Flaviano Celaschi, Francisco Providência, Lia Krucken, Raffaella Trochianesi, Ilaria Guglielmetti, Rita Filipe e Rui Roda. A todos agradeço profundamente a generosidade e disponibilidade para partilharem aqui as suas reflexões.

Relações identitárias e processos sustentáveis entre artesãos e designers na produção contemporânea, de Flaviano Celaschi, sugere que o saber do artesão é útil ao designer enquanto conhecimento que pode ser revitalizado em novos projetos, de acordo com os seus sonhos projetuais, e que o design é útil ao artesão na *sensibilidade e renovação do mercado*. O autor afirma que, no centro de um projeto de parceria entre o design e o artesanato, *deve estar a capacidade e vontade de alguns decisores fundamentais para integrar as identidades e para acreditar que a integração entre identidades é um processo de enriquecimento da personalidade de cada um e não uma diminuição da mesma*.

Artesanato e Design, duas histórias de vida, de Francisco Providência, através de uma viagem sobre o estatuto do artesanato na atualidade, constrói a ideia de que esse estatuto é simultaneamente valorizado pelo design *porque constitui uma fonte de inspiração* e desvalorizado, uma vez que *os designers lhe conferem apenas um lugar de invocação inspiradora, e porque, in extremis, escravizam os próprios artesãos ao serviço dos seus interesses*. O autor diz na sua conclusão, no entanto, que *a história não parece indicar no futuro o domínio do artesanato pelo design mas, pelo contrário, a assunção do artesão a designer*.

A redescoberta do lugar e do artesanato, de Lia Krucken, estabelece uma relação entre os artefactos artesanais e os lugares, enquanto territórios de afetos. Os artefactos artesanais são aqui evidenciados como *testemunhos do tempo humano e manifestação cultural localizada no espaço, que rememora um ritual do fazer e estimula um ritual de fruição do território que o originou*. O design é apresentado como um conhecimento capaz de *contextualizar* e simultaneamente *globalizar*, sendo *promotor de capacidades projetuais difusas e ativando diálogos entre redes locais e globais*.

Elementos de reconhecimento do design na multiplicidade e “multiversatilidade” das diversas dinâmicas de relação com o artesanato, de Raffaella Trochianesi e Ilaria Guglielmetti, a partir de uma análise dialética, apresenta seis *nós temáticos* que procuram sistematizar a complexidade das relações entre a arte, o artesanato e o design. As autoras recorrem a um conjunto de exemplos, que designam por *modelos pragmáticos*, ilustrando a ideia de que o design numa perspectiva de *valorização dos*

bens culturais atribui, sobretudo nos últimos dez anos, maior importância à arte e ao artesanato, considerando-os elementos fundamentais para a disciplina, *aceitando as estimulantes áreas de sobreposição que, deste modo, se obtêm*.

Every spirit builds itself a house; and beyond its house a world; and beyond its World, a heaven, de Rita Filipe, apresenta várias perspetivas sobre o artesanato, desde o tradicional – *o que transporta o quotidiano e a cultura tradicional de geração em geração* – até ao artesanato produzido por designers-makers – como *viabilização de autoprodução* e, ainda, o artesanato que decorre da atividade de designers que procuram no mundo real inspiração e colaborações que permitem produções adaptadas a *nichos de mercado cada vez mais específicos*. A hibridez das práticas aqui enunciadas, como aponta a autora, conduz à *diluição das fronteiras* entre o artesanato e o design na sociedade contemporânea.

Design e Artesanato: refletindo a pertinência de um diálogo disciplinar orientado à revalorização do território, de Rui Roda, re-observa os diálogos entre o design e o artesanato, com o desafio de *equacionar os dois processos distintos, mas possivelmente complementares, do saber fazer*. Procura-se um *espaço de partilha de competências capaz de dar forma a um novo microempreendedorismo, que poderá amplificar o acesso à experiência de um mundo físico e virtual, concebido por especificidades de átomos e bits, capazes de possibilitar a refuncionalização e a revalorização territorial*.

Os sentidos dos lugares. Oportunidades para um design contextual, o texto de introdução ao Projeto Editoria: design, artesanato e indústria, que eu própria assino, procura colocar em evidência e explicar a pertinência e a oportunidade das parcerias entre o design e o artesanato nos territórios contemporâneos. Nesta reflexão, apresentam-se estas parcerias – que ambicionam a ressignificação dos territórios, pela continuidade e aspiração das suas experiências, nas suas práticas e na praxiologia do design – como uma oportunidade à investigação em design.

As páginas deste catálogo convidam-no a ler os sete textos inéditos que aqui se publicam, bem como a descobrir a história deste projeto contextualizada por Alejandra Jaña e Isabel Abreu que, através de entrevistas realizadas por mim e protótipos criados por designers e artesãos, nos conta novas histórias da Cidade de Guimarães.

INTRODUÇÃO:
OS SENTIDOS DOS LUGARES
OPORTUNIDADES PARA UM
DESIGN CONTEXTUAL¹

CLÁUDIA
ALBINO

“(...) o que os dedos sempre souberam fazer de melhor foi precisamente revelar o oculto. O que o cérebro possa ter percebido como conhecimento infuso, mágico ou sobrenatural, seja o que for que signifiquem sobrenatural, mágico e infuso, foram os dedos e os seus pequenos cérebros que lho ensinaram. Para que o cérebro da cabeça soubesse o que era a pedra, foi preciso primeiro que os dedos a tocassem, lhe sentissem a aspereza, o peso e a densidade, foi preciso que se ferissem nela. Só muito tempo depois o cérebro compreendeu que daquele pedaço de rocha se poderia fazer uma coisa a que chamaria faca e uma coisa a que chamaria ídolo.” (Saramago, 2000)

1. O presente texto inscreve-se no trabalho de investigação em ato, designado *O sentido do lugar. Valorização da identidade do território pelo design*, iniciado em outubro de 2009, no Programa Doutoral em Design da Universidade de Aveiro. A investigação é financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, orientada pelo Prof. Doutor Rui Roda e coorientada pelo Prof. Doutor Francisco Providência.

A ATUALIDADE DAS HABILIDADES ARTESANAIS

Introduzir o projeto *Editoria: design, artesanato e indústria*, enquanto ensaio de um processo de alteridade, que se quer humanista e de valorização da identidade do território pelo design, leva-me a elaborar uma reflexão sobre a oportunidade e a pertinência de considerar o artesanato e, fundamentalmente as 'habilidades artesanais', como um desafio à inovação pelo design. Este exercício procura conduzir a uma espécie de ampliação dos "sentidos dos lugares"² enquanto territórios civilizacionais do século XXI e, em particular, no contexto do território português.

Neste âmbito, porque considero que será útil para o design³, enquanto mediador cultural, investigar a histórica relação entre o artesanato e o território, procurarei clarificar, na minha reflexão, a relação entre estes dois conceitos: artesanato e território. O objetivo deste esclarecimento resulta da consideração de que o artesanato é um conhecimento fundamental à construção e (re)significação dos territórios contemporâneos através do design, no pressuposto de que a sensibilidade para o que é local é hoje relevante no contexto de um mundo globalizado, face à tendência hegemónica da sua homogeneização.

Antecipo a premissa, que procurarei esclarecer, segundo a qual as 'habilidades artesanais' devem ser entendidas numa perspetiva cultural, ou seja, enquanto caracterizadoras da biografia dos territórios, no ato de interpretar, traduzir⁴, e transcriar⁵ a cultura⁶. Todavia, elas são também pertinentes a partir da perspetiva da tecnologia⁷, porque

2. "O lugar antropológico é a construção concreta e simbólica do espaço, que se refere à casa, às aldeias, ou seja, aos lugares que têm sentido, que são identitários, relacionais e históricos, e que trazem subjacente o sentido de permanência(...)". (Augé, 1994: 43)

3. Como refere Manzini, "o design, entendido hoje em dia não apenas como prática operativa, mas também como cultura, encontra-se numa encruzilhada: pode encerrar-se sobre si mesmo e intervir apenas sobre as qualidades formais dos produtos com mais evidente conteúdo estético (como entendeu fazer nos anos 80) ou pode aceitar os grandes desafios que se colocam e intervir sobre estratégias que determinam a qualidade social e ambiental do mundo em transformação no qual vivemos hoje em dia." (Manzini, in Frello e Marcatti, 2008: 68)

implicam o domínio implícito de técnicas e, ainda, numa perspetiva socioeconómica, enquanto atividade de suporte ao empreendedorismo, na forma de uma microeconomia.

Através do estudo da história do artesanato, será possível observar a milenar relação entre artesanato e território, compreendendo o significado da relação das pessoas com a matéria, transformando e adaptando essa mesma matéria de acordo com as suas necessidades quotidianas. Aqui se incluem necessidades de carácter vital, emocional, simbólicas, entre outras. É este artesanato, associado à humanização do território e também descrito pelo sociólogo Richard Sennett como "cultura material e conhecimento tácito, habilidades que se acumulam e se transmitem através da interação social, autêntico saber corporal (...)" (Sennett, 2010: 33), que considero relevante para a *ressignificação* dos territórios contemporâneos.

4. Interessa-nos aqui considerar o trabalho da tradução como nos refere o sociólogo Boaventura Sousa Santos: "(...) um trabalho argumentativo, assente na emoção cosmopolita de partilhar o mundo com quem não partilha o nosso saber ou a nossa experiência." (Santos, 2002: 42)

5. A transcrição como designa Júlio Plaza (2008) é uma tradução com uma mudança de linguagem ou matéria. Referindo-se às traduções que envolvem mudança de matéria, Umberto Eco (2007) diz "a transmutação de matéria agrega significados ou torna relevantes conotações que não o eram originalmente. Pode-se objetar que cada texto solicita do próprio Leitor Modelo certas inferências que não há nada de mal se, ao passar de matéria para matéria, essas inferências são explicitadas. Mas é preciso contra-argumentar que, se o texto original propunha alguma coisa como inferência implícita, ao torná-la explícita o texto foi certamente interpretado, levado a fazer 'a descoberto' algo que originalmente ele pretendia manter como implícito". (Eco, 2007: 382)

6. Cultura como algo inerente à condição humana pela sua vida em sociedade, de produção de conhecimento e modos de coabitar, de *habitus*. (Bourdieu, 1994)

7. "A tecnologia, enquanto conhecimento prático daquilo que se produz, não é exclusiva das sociedades desenvolvidas. Não há tecnologia, apenas, quando há 'alta tecnologia', nem tampouco apenas perante a existência de 'dispositivos científicos' que suportam a 'alta' e a 'baixa' tecnologia. Por um lado, alta tecnologia e baixa tecnologia são planos reversíveis de um modo idêntico à reversibilidade que podemos identificar entre estruturas-hard e estruturas-soft, por outro lado, o reconhecimento da tecnologia corresponde precisamente ao reconhecimento da existência de dispositivos tecnológicos cuja dimensão epistémica é, fundamentalmente, pragmática, isto é, pressupõe a legitimação de uma prática." (Bártolo, 2007: 212)

Uma vez que muitos dos produtos designados por artesanato, habitualmente remetidos para uma matriz rural ou popular, deixaram de ter valor de uso, é nas suas práticas processuais, que encontro hoje a sua maior pertinência.

Nesta perspetiva, o conceito de artesanato será analisado a partir de um conjunto de técnicas a que passo a designar por “habilidades artesanais”. Aqui se incluem o saber do artesão, o seu conhecimento tácito intergeracionalmente transmitido, o produto desse conhecimento e os serviços que lhe estão associados.

As *habilidades artesanais* a que me refiro consideram-se tradicionais, no sentido em que incorporam conhecimento antigo a que, na procura da perfeição funcional, tecnológica, estética e social, o artesão recorre, construindo soluções endógenas que possibilitam uma melhoria da qualidade de vida da comunidade. O arquiteto português Siza Vieira, ilustra da seguinte forma estas *habilidades artesanais*:

A propósito de um velho artesão.

Tudo o que pensa ou sente plasmado na matéria, como acontece a um escultor (algum) Seja pedra, ou ferro, tijolo, madeira ou argamassa. Ainda: tudo o que faz nos protege. O sol e a tempestade não assustam, nem o que faz se revê como poeta que é.

Apenas repete, desenhando em gesto antiqüíssimo, desdenhando de si. Assim, a espaços, quando é absolutamente preciso e mil bocas o pedem – inventa, de súbito voando. (Álvaro Siza, in Machabert, 2002: 18)

Estas habilidades correspondem a atividades associadas a um lugar, aos seus recursos materiais e imateriais, ou seja, a uma cultura local, territorialmente isolada e construída ao longo do tempo. Isto permite considerar as habilidades artesanais – enquanto fator de identidade, ou seja, manifestação cultural dos territórios numa certa unidade de tempo – como caracterizadoras da *biografia dos lugares*.

Com efeito, os territórios podem ser representados por elementos icónicos reconhecidos enquanto *habilidades artesanais* do lugar. É sintomático que alguns lugares sejam justamente representados por essas habilidades como, no prolixo caso português, “os bombos de Lavacolhos”, o “Barro de Niza”, os “Bordados de Guimarães, de Viana do Castelo, e da Madeira”, ou os “Ovos Moles de Aveiro”, entre muitos outros. Ou seja, os próprios produtos adotam, como meio distintivo, os nomes dos lugares de origem.

A partir da proposta da UNESCO (1997) para a definição de “produtos artesanais”⁸, considera-se que estes produtos estão associados a várias interações entre artesanato e território, enquanto cartografia geográfica, social e cultural, nomeadamente pela presença das pessoas numa parte significativa da sua produção, na utilidade social desses produtos, assim como na relação de interdependência entre os processos de produção e os materiais de recursos sustentáveis. Pode-se assim deduzir que o conceito de sustentabilidade⁹ está também implícito nos processos de produção artesanal, moldados por grande e continuado ‘cuidado’ com os territórios – a sustentabilidade dos territórios depende também da sustentabilidade dos seus modos de produção – pressupondo um compromisso ecológico. Este compromisso é hoje defendido, tanto pelo senso comum como pela comunidade académica, como necessário ao desenvolvimento dos territórios.

O sociólogo Boaventura Sousa Santos migrou o conceito de *ecologia*, normalmente associado ao conceito de território, tal como o

8. “Produtos artesanais são aqueles confeccionados por artesãos, seja totalmente manufacturados, seja com o uso de ferramentas ou até mesmo por meios mecânicos, desde que a contribuição direta manual do artesão permaneça como o componente mais substancial do produto acabado. Essas peças são produzidas sem restrição em termos de quantidade e com o uso de matérias-primas de recursos sustentáveis. A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, e de caráter cultural e simbólicas e significativas do ponto de vista social.” (Unesco, 1997)

9. Como foi definido pelo preâmbulo da Carta da Terra “O desenvolvimento sustentável satisfaz as necessidades do presente sem comprometer a capacidade de as gerações futuras também satisfazerem as suas necessidades.” (Relatório da Comissão Brundtland, 1987, in preâmbulo da Carta da Terra)

faz Ábalos¹⁰, para áreas do conhecimento da sociologia, nomeadamente a “ecologia dos saberes”¹¹, a “ecologia das temporalidades”¹², a “ecologia das transescalas”¹³, e a “ecologia de produtividade”¹⁴. Estas ecologias possibilitam, como aponta o autor, conhecer cada lugar, sem qualquer comparação dicotômica com outro lugar; e “constrói a ideia de que a realidade não pode ser reduzida ao que existe, mas também ao que é possível e desejável, através da ‘imaginação sociológica’” (Santos, 2002: 20). Sublinhando o pensamento de Sousa Santos, considero que as *habilidades artesanais*, além de identificarem a biografia dos lugares, permitem também obter um conhecimento sobre as ‘possibilidades’ dos lugares. Esta ideia vai de encontro às políticas públicas e individuais que tendem a considerar, cada vez mais, os valores locais do capital territorial – geográfico e cultural – como valores distintivos dos lugares, com qualidades para os diferenciar, tornando-os únicos e, simultaneamente, permitindo conferir ao(s) território(s) maior competitividade no mercado global.

10. “Ecologia é a palavra associada etimologicamente à palavra lugar (*oikos*) envolve o conjunto de conhecimentos necessários para estabelecer uma administração racional dos recursos do lugar, (...) geografia, clima, economia, demografia, técnica e cultura, (...) que permitem construir um meio heterogêneo solidário, capaz de expressar poeticamente, a sensibilidade e os conflitos do cidadão de hoje.” (Ábalos, 2008: 192)

11. Ecologia dos saberes: permite não só superar a monocultura do saber científico, como a ideia de que os saberes não científicos são alternativas ao saber científico. (Santos, 2002: 16)

12. Ecologia das temporalidades: substituição da monocultura do tempo linear, pela ideia de que as sociedades são constituídas por várias temporalidades e de que a desqualificação, supressão ou inteligibilidade de muitas práticas resulta de se pautarem por temporalidades que extravasam do cânone temporal da modernidade ocidental capitalista. (Santos, 2002: 17)

13. Ecologia das transescalas: recuperação de que o local não é efeito da globalização. Exige que o local seja desglobalizado e a sua reglobalização contra-hegemónica, oferecendo alternativas ao globalismo localizado. (Santos, 2002: 19)

14. Ecologia de produtividade: recuperação e valorização dos sistemas alternativos de produção, das organizações económicas populares, das cooperativas operárias, das empresas autogeridas, a economia solidária, etc., que a ortodoxia produtivista capitalista ocultou e ou descredibilizou. A lógica produtivista capitalista nunca dispensou outras formas de produção e apenas as desqualificou para as manter na relação de subalternidade. (Santos, 2002: 19)

Nas habilidades artesanais é possível observar outras características que podem ser de muita utilidade nos mercados atuais, cada vez mais exigentes e fragmentados. Nas suas práticas manufatureiras – processo mental que antecede o desenho – o domínio das técnicas com grande mestria condiciona as formas dos produtos e atribui-lhes qualidades únicas e prototípicas (uma vez que não existem dois produtos exatamente iguais). Estas práticas possibilitam processos de produção de pequena escala, assim como a fácil personalização dos produtos ao encontro de nichos de mercado cada vez mais pequenos e diferenciados que, no limite, se reduz a cada uma das pessoas.

Às habilidades artesanais está também associada a noção de serviço que é prestado ao longo de todo o ciclo de vida dos produtos e cuja sistematização é inerente à lógica dos mercados atuais. Simultaneamente, a grande autonomia em todas as fases dos seus processos – desde o pensar, o fazer, até ao acesso aos mercados – vai também de encontro às políticas socioeconómicas que hoje apelam ao empreendedorismo, no acesso ao mercado de trabalho.

Parece assim oportuno que o design, fazendo justiça a este vínculo vital e histórico que tem com o artesanato, investigue, nos territórios, os conhecimentos das habilidades artesanais, na sua ambição de contribuir para a significação e regeneração social, económica e urbana dos lugares. Esta pertinência, que advogo, das habilidades artesanais na atualidade, é ainda suportada pelas suas qualidades processuais pragmáticas, performativas, programáticas, abertas, experienciais, participativas, flexíveis e colaborativas, atributos que atualmente o design também reclama para as suas práticas (Blauvelt, 2011).

Como o produto da relação enunciada entre artesão (tradicionalmente associado à ideia de localidade) e designer (tradicionalmente associado à ideia de globalidade) só pode ser entendida como a materialização do património cultural, construtora dos territórios humanizados, é fundamental, neste contexto, perceber como se organizam os territórios da contemporaneidade, enquanto lugares civilizacionais, das pessoas e dos objetos ou, se quisermos, das ‘paisagens culturais’ (UNESCO - United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 1992).

O conceito de ‘paisagem cultural’ permite entender o território de forma dinâmica, porque possibilita ler a relatividade e a pluralidade de valores que se podem atribuir ao património cultural, pela sua variabilidade em função dos momentos históricos, e dos contextos socioculturais. Este conceito apresenta-se-me útil para a compreensão dos territórios contemporâneos, após o seu estudo com base num mapa alargado de conhecimento. Nesse sentido fundamento-me num conjunto de autores cujo contributo teórico¹⁵ tem sido importante para que possamos observar o território como um lugar civilizacional, conscientemente incompleto e, por último, para que possamos entender as condições de possibilidade futura atribuída ao lugar.

O(S) TERRITÓRIO(S) URBANO-RURAL

A dinâmica atual, decorrente da aceleração do “sentido do tempo”, de utilização e ocupação pelas pessoas do(s) território(s), conduz à diluição de fronteiras entre o urbano e o rural, dando origem aos novos espaços, de carácter *urbano-rural*, nos quais se misturam várias formas de habitar.

15. Refiro-me a propostas conceituais como as de *complexo* (Morin, 1995); *pós-moderno* e *o fim das metanarrativas* (Lyotard, 2003); *fragmentado* (Benjamim, 1995); *não lugar* (Augé, 1994); *espaço plano* (Ken Friedman, 1985); *liso* (Deleuze & Guattari, 1996); *fluido* e *multicultural* (Levis Strauss, 1988; Bauman, 2010); *sensorial* (Hume, 1989; Popper, 1975); *humanista* (Steiner, 2007; Santos 2007; Sennett, 2010); *experiencial* e *tradicionalmente ecológico* (Santos, 2009); *difuso*, *reflexivo*, *multisensorial*, *indefinido* (Ascher, 2010); *colaborativo* (Manzini, 2008); *participado*, *informal* e *cosmopolita* (Sassen, 2010); *dinâmico* (Moraes, 2010); *e-tópico* (Mitchell, 2001); *transgénico* (Domingues, 2009); *relacional* e *contextual* (Blauvelt, 2011); *criativo* (Landry, 2000; Florida, 2002); *incerto* (Innerarity, 2010); *aberto* (Branzi, 2006 e Eco, 2009).

Estes novos espaços resultam da experiência de cada pessoa se deslocar no espaço, com itinerários e destinos individuais, com mobilidades de múltiplas dinâmicas e velocidades. Atualmente, as práticas sociais, já não se integram segundo um processo uno e único.

São as experiências pessoais e os projetos individuais das pessoas que redesenham espaços urbanos e rurais, que co-habitam, construindo os *urbano-rurais* com novas identidades, sugerindo assim novos sentidos para os seus lugares.

Estes territórios têm vindo a ser definidos por vários autores como “cidade difusa”, por Francesco Indovina (1990), “cidade global”, por Saskia Sassen (1991), “cidade território”, por André Corboz (1994), “cidade dispersa”, por Alex Wall (1994), “metápolis”, por François Ascher (1995).

Segundo dados da UNEP (United Nations Environment Programme), de 2011, estima-se que em 2030, mais de 60% da população do mundo viverá neste(s) espaço(s) *urbano-rurais* e “multirrelacional”, gerador de novos desejos e novas necessidades para as pessoas – tenho vindo a descrever estes desejos como desejos rurais com desenhos urbanos e desejos urbanos com desenhos rurais – na procura de novos “sentidos de pertença”, como condição fundamental para a qualidade de vida (Bauman, 2011; Sassen, 2010; Santos, 2009).

A multiplicidade e diversidade de experiências não nos permite mais encontrar e definir um único sentido para os lugares do século XXI, mas sim uma multiplicidade de sentidos que coexistem e que advêm das “relações das pessoas com o mundo e com os outros”, como refere Merleau-Ponty (1971) na sua proposta sobre a “Fenomenologia da Perceção”. Assim, nestes territórios *urbano-rurais* multiculturais, compreende-se que cada pessoa possa ter “um sentido do lugar” diferente do seu vizinho, embora permaneça exatamente no mesmo lugar. A geógrafa Doreen Massey designa esta multiplicidade de sentidos, que resulta de múltiplos olhares, por “um sentido global do lugar” (Massey,

1994). Nesta expressão sublinhamos que está implícita a noção de heterogeneidade e diversidade no conceito de global. Se não é de aceitar hoje uma cultura hegemónica (Canclini, 1998), não fará mais sentido a hegemonia dos produtos e dos serviços, como a modernidade defendeu a partir dos sistemas Fordistas de “produção em série e em massa”.

Nestes territórios a repetição dá lugar a escolhas, que necessariamente implicam uma atitude reflexiva, no processo em constante mutação de construção de identidade(s) na diversidade dos territórios. Este argumento nos territórios *urbano-rurais*, apresenta-se muito favorável ao resgate das habilidades artesanais na contemporaneidade, pelas suas qualidades de produção de produtos únicos.

Evidencia-se aqui o valor da identidade enquanto imagética, como um processo sempre em construção; um conjunto de características que identifica uma comunidade e um território e que, simultaneamente, o torna singular ao longo do tempo. Contudo, parece-nos importante referir que a imagética é também construída com base nas memórias experienciadas e partilhadas e que a experiência vivida é o que nos permite construir relações emocionais com os lugares, definindo sentimentos de pertença ou de não pertença com eles, possibilitando conferir sentido aos lugares. Identificamos um lugar quando temos memórias emocionais de um espaço, através da experiência da vida, que é traduzida em conhecimento¹⁶. Isto significa que a experiência é condição para a construção de sentidos que as pessoas atribuem aos lugares.

Entendendo que o *sentido* é a regularidade que atravessa a

16. Para o entendimento da relação das pessoas como os lugares, o que envolve emoções e conhecimentos, referimos três autores que consideramos, neste contexto seminiais: os filósofos Alexander Baumgarten, Immanuel Kant e o médico António Damásio. O filósofo Baumgarten, no séc. XVIII, referiu no seu livro “Estética” que a relação das pessoas com os lugares é numa primeira instância emocional, como aponta o autor “o homem acima de tudo absorve o mundo com as esferas da sensibilidade e da percepção.” (Baumgarten, 1993). Kant observa: “O entendimento nada pode intuir, e os sentidos nada podem pensar. Só pela sua reunião se obtém conhecimento.” (Kant, 1989: p89); e o médico António Damásio, no século XX, demonstrou cientificamente que “a experiência primária perceptiva é a que gera as emoções, sendo inicialmente biológica e só do domínio do ‘eu’ e que a ‘tradução’ dessas emoções pela consciência, isto é, o conhecimento, cria os sentidos e a experiência ‘sensorial’.” (Damásio, 1994).

irregularidade do conhecimento, como aponta Adriano Tavares Rodrigues, a “experiência da tradição” enquanto *habitus* é fundamental para os sentidos dos lugares, possibilitando-nos os “sentimentos de pertença” (Rodrigues, 2007). Desta forma, uma vez que o artesanato é aqui considerado como habilidades artesanais transferidas geracionalmente, como *habitus*, encontro motivos para fundamentar a premissa de que as trocas de habilidades entre o design e o artesanato podem adquirir um papel fundamental numa alterglobalização – uma globalização baseada nas pessoas (Gabre, 2008) – capaz de gerar conhecimento indutor de “experiências culturais” positivas, contribuindo para o(s) sentido(s) dos lugares.

Esta ideia é também reforçada pela presente falência dos sistemas económicos baseados numa economia de mercado capitalista.

O conhecimento, enquanto saber, transforma-se agora num valor acrescentado enquanto potencial de riqueza, dando lugar a propostas concetuais reflexivas como as de “economia da criatividade” (Florida, 2002 e Landry, 2000), “economia das habilidades” (Sennett, 2010) ou “economia do cuidado” (Shiva, 2012).

Como nos diz Vandana Shiva, não se define “economia do cuidado” mas vive-se em “economia do cuidado”:

“é necessário entender como o cuidado é praticado: por mulheres que tomam conta dos seus filhos e dos seus velhos, pelos povos indígenas que nunca destruíram as suas florestas, apesar de milhares de anos morando nelas, por camponesas que nunca destruíram o seu solo ou suas sementes, apesar de muitos anos de fome.”¹⁷

17. Entrevista a Shiva, Vandana. *Agora é mobilização pelo futuro que queremos*. In Revista Radis, Rio de Janeiro, ed. Centro do Rio e Riocentro Disponível em <http://www.ensp.fiocruz.br/radis/sites/default/files/radis-121-web.pdf>. Consult. fevereiro, 2013.

Também Sennett apresenta a “economia das habilidades” referindo-se ao artesanato como “um modo de vida” e de compromisso com a realidade:

“Artesanato designa um impulso humano, duradouro e básico, o desejo de realizar bem uma tarefa” (...) Todo o bom artesão mantém um diálogo entre umas práticas concretas e o pensamento; este diálogo evolui até converter-se em hábitos que, por sua vez, estabelecem um ritmo entre solução e descoberta de problemas, (...) propondo alternativas viáveis de como conduzir a vida com habilidade.”

(Sennett, 2010: 20)

É interessante constatar que as propostas de Vandana Shiva e Richard Sennett têm ambas implícitas a ideia de que a cultura é fundamental para a qualificação dos lugares, assim como os valores de sustentabilidade, de qualidade, de empreendedorismo, de flexibilidade, que já descrevemos das práticas e processos artesanais, também estão presentes nestas economias. Tanto a economia do ‘cuidado’ como a economia das ‘habilidades’ apelam à criatividade procurando contrariar a lógica da globalização através, justamente, do elogio da diferença e, por consequência do local, o que suporta a ideia de que as *habilidades artesanais* se apresentam como técnicas a não desperdiçar por diversas áreas de conhecimento e, nomeadamente, neste contexto, pelo design, na sua ambição da “restauração do ambiente natural e construído” (Roda, 2009: 41), isto é, neste contexto, na sua ambição da *ressignificação do(s) território(s) de caráter urbano-rural*.

OPORTUNIDADES PARA UM DESIGN CONTEXTUAL EM PORTUGAL

O conceito de “economia das habilidades” apresenta-se particularmente pertinente no território português, um estado-nação com mais de 800 anos de história, mas sendo a maioria da sua indústria, caracterizada por pequenas indústrias de ‘baixa’ tecnologia¹⁸, onde as práticas artesanais permanecem visíveis.

No país existe ainda uma grande descontinuidade entre norte e sul, entre geografias de planície e de montado, entre litoral e interior, que se traduzem numa diversidade geográfica, urbana, social e económica. A diversidade de ‘paisagens culturais’ que coexiste em Portugal é também percebida nos seus modos de produção, o que reforça a ideia de que pela cultura o homem reinventa o mundo, não se confinando ao determinismo biológico.

É nesta leitura do mundo que interpreto os territórios, nomeadamente o território Português. “Este território pode ser caracterizado por um conjunto de microrregiões dissemelhantes que, no seu todo,

18. Uma percentagem muito significativa da produção portuguesa na atualidade é realizada por pequenas indústrias manufatureiras, sendo muitas vezes a sua distinção, relativamente à produção artesanal, muito débil ou mesmo inexistente. Esta produção é muito frágil na sua estrutura organizativa e económica, e é de pequena escala, constituída por pequenas oficinas de baixa tecnologia, nas quais a produção manual com grande mestria está profundamente integrada – as técnicas ancestrais manufatureiras ainda estão muito presentes no território português. Parece-nos oportuno referir que 95,5% da indústria portuguesa é de pequena dimensão, tendo menos de 10 trabalhadores e emprega 43,3% da totalidade dos trabalhadores da indústria. Estas indústrias são pequenas manufaturas onde, como já referimos, os processos ainda são, na sua maioria, muito próximos dos artesanais. A indústria portuguesa de média dimensão representa 4,2% do total e emprega de 10 a 249 trabalhadores. Apenas 0,3% da nossa indústria é de grande dimensão, estando associada em Portugal aos setores da energia. (Rosa, Chitas, 2010)

produzem um denso e elevado valor indiscutivelmente visível e depositado na sua complexa diversidade. Esta é também uma natureza observável na formação enquanto nação” (Rui Roda *in* Albino, C. Roda R., 2012). Ao longo de diferentes episódios da sua história económica, política e social, Portugal construiu de forma não linear uma narrativa aparentemente fragmentada pelo território, na qual são percebidas características que nos são reconhecidas, ainda hoje, como o “pragmatismo português” (Lourenço, 2000), o nosso “sentido do tempo” (Matoso, 2003) e a “não inscrição” (Gil, 2009). Características estas que muito contribuíram para a construção do cenário contemporâneo português que como em muitos outros estados-nação, não possibilita hoje a representação de uma identidade única, mas talvez a apresentação (Flusser, 2010) de várias identidades divididas pelos seus múltiplos e diferenciados locais.

O historiador José Matoso (2003) sugere que Portugal constitui um território de naturezas diversificadas, difusas e complexas, variáveis que, organizadas de diferentes formas, constroem valores únicos ao longo do seu território geográfico.

“O Estado Português foi agregando a si uma série de áreas territoriais com poucos vínculos entre si, com acentuadas diferenças culturais e com condições de vida muito distintas.” (Matoso, 2003: 67)

Esta diversidade portuguesa de múltiplos ‘lugares’ ou de múltiplas ‘paisagens culturais’ constitui, em meu entender, um ambiente de excelência que permite ao design construir conhecimento novo sobre “as condições das possibilidades dos lugares”, refletindo sobre a natureza de novas práticas disciplinares e dos seus significados, permitindo-lhe igualmente atuar no território como mediador cultural contextual, dialogando transdisciplinarmente com todos os agentes do(s) território(s), com a ambição de valorização da sua “diferença positiva”.

Observando a realidade portuguesa parece-me oportuno viabilizar os seus processos produtivos sem condições tecnológicas aparatosas e sofisticadas, atribuindo valor às habilidades artesanais tradicionais,

manipulando a memória, a matéria e a técnica. Isto é, inovando a partir dessas mesmas vocações, criando um diferencial a partir da realidade do lugar, possibilitando a diversidade de sentidos dos lugares no mundo global, capaz de refletir uma universalidade sem totalidade.

Parece-me, assim, o momento oportuno para que o design português, enquanto design contextual, possa contribuir para ‘ampliar’ os sentidos dos lugares, tornando os lugares portugueses desejáveis à escala global, de acordo com as tendências contemporâneas, de forma a satisfazer as necessidades e os desejos de novos públicos e, ainda, de exigências impostas por códigos de um mercado global. Neste contexto, o design terá necessariamente que atualizar as vocações dos conhecimentos tácitos através de produtos – artefactos e serviços – de valor sustentável e em harmonia com a diversidade, proporcionando qualidade ambiental, redesenhando ainda espaços de comunicação, de serviços e de distribuição. O acesso ao mercado global não é uma habilidade das ‘habilidades artesanais’ tradicionais. Aqui, as práticas do design podem também desempenhar um papel fundamental. Ambiciona-se que o design se constitua como um design contextual, atuando como ator com capacidade de interpretar recortes paisagísticos, demonstrando grande atenção e ‘cuidado’ para com o território, os seus valores locais, as suas habilidades artesanais e demonstre ainda capacidade de incluir o artesão tornando-o cúmplice do processo e do projeto, de forma colaborativa. Assim, poderei considerar que se trata também de um ‘design inclusivo’, capaz de fomentar uma economia que designe agora da *experiência cultural*.

O design posiciona-se, neste âmbito, como “*interface* de comunicação entre o passado herdado e um futuro almejado” (Francisco Providência, *in* Albino C., Roda R., Providência F., 2011), potenciando uma vivência mais intensa do território, suportando uma relação afetiva com o espaço através da indexação do corpo, podendo revelar nele novas perspectivas sobre o mundo, veiculadas pela experiência.

O PROJETO

O design contextual implica o conhecimento “sobre as condições da possibilidade” dos lugares, através da investigação de territórios concretos, caso a caso, abrindo-se oportunidade à construção de políticas culturais para sustentar e promover a defesa dos lugares, não esquecendo os recursos naturais, a biodiversidade e, conseqüentemente, a(s) sua(s) identidade(s) construída(s) e imaginada(s). É neste enquadramento, numa releitura local da região do Vale do Ave¹⁹, eminentemente *urbano-rural*, que o projeto “EDITORIA, design, artesanato e indústria” se apresenta, dando forma às políticas de requalificação do território, dirigidas à regeneração social, económica e urbana, afirmadas por Guimarães Capital Europeia da Cultura, em 2012.

O projeto *Editoria: design, artesanato e indústria* propõe-se relacionar o património material e imaterial da região do Vale do Ave, particularmente caracterizada pelo triângulo de pluriatividade da indústria, agricultura e das atividades associadas à habitação, com as ofertas culturais contemporâneas, através de sinergias que envolvem artesãos, designers e indústria, colocando-as ao serviço de uma produção de objetos que pretendem ser de elevada qualidade formal e estética.

Procura-se revelar a aptidão e a oportunidade do design para identificar os elementos caracterizadores dos lugares, para os amplificar e redesenhar, potenciando um recurso local e reinventando as habilidades tradicionais, ao criar um conjunto inédito de produtos – “artefactos, dispositivos e serviços” (Providência, 2009) – de acordo com as exigências impostas por códigos de um mercado global. A ambição é promover a regeneração social, económica e urbana deste território, pela participação comunitária, recorrendo ao design como catalisador, aglutinador,

dinamizador e amplificador de conhecimentos úteis, que possibilitem, através da revisitação das identidades do território, atualizando, naturalmente, o seu suporte evocativo, reintegrar as qualidades da ‘tradição’ transportando-as para o futuro. O artesanato condicionou a construção deste território encontrando-se, ainda hoje, muito presente nesta região; contudo, é também notória a falta de um plano estratégico para a sua viabilidade económica e social. Assim, justifica-se a nossa escolha de reinterpretar pelo design os ofícios tradicionais que ainda são significativos no território, nomeadamente os bordados, a cerâmica, latoaria, os curtumes, o ferro forjado e a transformação do chifre.

Os produtos a criar são considerados, aqui, metaforicamente, como veículos de transporte de uma cultura local a um território global, pelo que terão de ser reveladores dos valores identitários deste território, nomeadamente dos valores materiais do património construído, assim como dos valores materiais e imateriais associados à história e às estórias, aos rituais, à etnografia, às práticas alimentares, à indústria, e ainda a outros valores distintivos que foram identificados, denunciando a riqueza e expressividade da cultura local. O design, como articulador deste complexo processo procurará, neste contexto, inovar com a apropriação da tradição, através da reconfiguração da memória, da matéria e da técnica, associando novos programas resultantes de novas necessidades práticas, simbólicas, emocionais, procurando proporcionar novas *experiências culturais*.

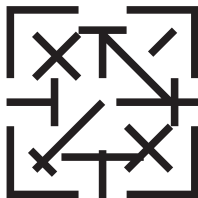
O resultado é o casamento entre o antigo e o novo, entre as técnicas tradicionais e as novas tecnologias, associadas aos novos programas resultantes de uma exigência urbana contemporânea. Deseja-se promover a partilha de conhecimentos e reencontrar uma desejada ecologia, que proporcione a reabilitação do território.

19. A região do Vale do Ave, na qual a cidade de Guimarães se inscreve, localiza-se a norte de Portugal, entre o rio Ave e o rio Cávado; é uma região onde se verifica uma diluição de fronteiras entre o urbano e o rural. O seu território é construído historicamente por estruturas territoriais difusas, de origem pré-industrial, ainda hoje muito presentes e visíveis na sua morfologia minifundiária. A população desta região é uma das mais jovens da Europa e está disseminadamente distribuída entre os centros urbanos tradicionais.

Cláudia Albino é licenciada em Arquitetura, pela Universidade do Porto, em 1989, é mestre em Design, em 2001, pela Universidade do Minho e encontra-se em doutoramento, em Design, na Universidade de Aveiro. É assistente convidada do Mestrado em Design na Universidade de Aveiro, desde 2006; foi docente da ESAD – Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos –, de 1994 a 2009. Desde 1989 até 2009 desenvolveu atividade como arquiteta free-lancer, em atelier próprio, tendo ganho, entre outros prémios, dois 1.ºs prémios e um 2.º em concursos públicos de arquitetura em Portugal. É bolsista da FCT, desde 2009, e investigadora do ID+/FCT sendo a sua principal área de investigação a ressignificação das identidades dos territórios pelo design.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ábalos, Inaki, 2008. *A Boa-vida*. Barcelona, Editora Gustavo Gili, GG.
- Albino C., Roda R., 2012. *The power of "Genius Loci" in the dialogue with the global network. Two Portuguese companies, two perspectives on the value chain*. in Agrindustrial Design 2nd International Product and Service Design Congress and Exhibition on Agricultural Industries – Mediterranean/Food/Design Proceedings. dezembro de 2012. Edited by A. Can Ozcan Ayça Durmaz Tasci, Derya irkdas Dogu, Elif Kocabiyik. 2012, Published by Izmir University of Economics Print No:050, Izmir, Turkey. ISBN: 978-975-8789-49-8.
- Albino C., Roda R., Providência F., 2011. *Reinterpretation of tradition values, in Minho territory: Handcraft – a reading key*. in Strategic Design Research Journal, 4(2): 99-105 May-August 2011 by Unissinos - doi:10.4013 /sdrj.2011.42.09 Journal.
- Ascher, François, 1998 (1.º ed. 1995). *Metapolis. Acerca do futuro da cidade*. Oeiras, Celta editora.
- Ascher, François, 2010. *Novos princípios do urbanismo | novos compromissos urbanos, um léxico*. Lisboa, ed. Livros Horizonte.
- Augé, Marc, 1994, (1.º ed. 1992) *Não-Lugares. Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Lisboa, ed. Bertrand.
- Bártolo, José, 2007, *Corpo e sentido. Estudos Intersemióticos*. Covilhã, ed. Livros Labcom.
- Bauman, Zygmunt, 2000. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro, ed. Zahar.
- Baumgarten, A.G., 1993. *Estética: Lógica da Arte e do Poema*. Rio de Janeiro, ed. Vozes.
- Benjamin, Walter, 1985. *Textos de Walter Benjamin*. São Paulo, ed. Ática.
- Blauvelt, A. Andrew, 2011. *Para um design relacional, in Pli*Arte & Design*. Matosinhos, ed. ESAD.
- Bonsiepe, Gui, 2011, *Design, Cultura e Sociedade*, São Paulo, Ed. Eduard Blucher.
- Bordieu, 1994. *Raisons pratiques – sur la théorie de l’action*. Paris, Ed. Seuil.
- Branzi, A., 2006. *Modernità debole e diffusa: il mondo del progetto all’inizio del XXI secolo*. Milano, Ed Skira.
- Brundtland Comission. 1987, *Preamble of the Earth Charter*. Available at: <http://www.ceal-int.org/ESP/publicaciones/files/CartadaTerra.pdf>
- Canclini, N., 2008. *Latino-americano à procura de um lugar neste século*. São Paulo, Ed. Iluminuras.
- Corboz, André, 1994. *El urbanismo del siglo XX*. in Vanguardia. Martes, 6 Diciembre.
- Damásio, António R., 1994. *O Erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano*. Mem Martins, Publicações Europa-América.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Felix, 1996. *Mil Platôs*. São Paulo: Editora 34.
- Domingues, Álvaro, 2008. *Transgênicos*. in Arquitetura em Lugares Comuns, Porto, Dafne Editora & Daaum.
- Eco, Umberto, 2007. *Quase a mesma coisa*. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Editora Record.
- Eco, Umberto, 2009 (1.º ed. 1962). *Obra Aberta*. Lisboa, ed. Medialivros.
- Florida, R., 2002. *The rise of the Creative Class*. New York: Ed. Basic Books.
- Flusser, Vilém, 2010. *Uma filosofia do Design. A forma das Coisas*. Lisboa, ed. Relógio d’Água.
- Frello P.; Marcatti R., 1994. *Parola di designer*. Milano, ed. Editrice Abitare Segesta spa.
- Friedman, Ken, 1995. *The early days of Mail Art. An historical overview. Eternal Network*. Calgary: University of Calgary Press.
- Hume, David, 1989, *Investigação sobre o entendimento Humano*, Lisboa, Edições 70.
- Indovina, Francesco, 1990. *La cita difusa*. Veneza, ed. DAEST.
- Innerarity, Daniel, 2010. *O novo espaço público*. Lisboa, ed. Teorema.
- Innerarity, Daniel, 2011. *O futuro e os seus inimigos*. Lisboa, ed. Teorema, SA.
- Landry, C., 2000. *The Creative City. A toolkit for Urban Innovators*. London, Ed. Earthscan.
- Lévi-Strauss, C. & D. Eribon, 1988. *De près et de loin*. Paris: Odile Jacob.
- Lyotard, Jean François, 2003 (1.º ed. 1979). *A condição pós-moderna*. Lisboa, ed. Gradiva.
- Machabert, Dominique, 2002. *Dês mots de rien du tout, Palavras sem importância*. Bilingue. Publications de L’Université de Saint-Étienne.
- Manzini, Enzo, 2008. *Design para a inovação social e sustentabilidade | comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projectuais*. Rio de Janeiro, E-papers, serviços editoriais, Lda.
- Massey, Doreen, 1994. *Space, Place and Gender*. Cambridge, Polity Press.
- Mitchell, W. E-topia, 2001 *Vida urbana, Jim; pero no la que nosotros conocemos*. Barcelona, ed. Gustavo Gili.
- Moraes, Dijon. 2010. *Metaprojecto, o design do design*. São Paulo, ed. Blucher.
- Morin, Edgard, 1995, (1.º ed. 1990) *Introdução ao pensamento complexo*. Portugal, ed. Instituto Piaget.
- Plaza, Júlio, 1987. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspetiva, 1987.
- Ponty, Maurice Merlau, 1999. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo. Ed. Martins Fontes.
- Popper, Karl, 1975. *Conhecimento Objetivo*. Belo Horizonte, Editora da Universidade de S. Paulo e Itatiaia Limitada.
- Providência, Francisco, 2009. *Design para a sustentabilidade: design lacônico, para um mundo menos cinico*. Lisboa, Caixa Geral de Depósitos.
- Roda, Rui, 2009. *A cidade no seu interior: panorama do vazio como recipiente experimental sustentável*. in Cadernos de Estudos Avançados. Sustentabilidade II, Belo Horizonte, Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais, ed UENG.
- Rodrigues, A., 2007. *Genealogia da Experiência Técnica*. Aveiro, Universidade de Aveiro.
- Rosa, M. João Valente; Chitas, Paulo, 2010. *Portugal: os números*. Lisboa, Editora FFMS.
- Santos, Boaventura Sousa, 2002. *Para uma Sociologia das ausências e uma sociologia das emergências*. in Revista Crítica de Ciências Sociais, Coimbra, ed. CES.
- Santos, Boaventura Sousa; Meneses, M. Paula, 2009. *Epistemologias do Sul*. Coimbra, ed. Almedina.
- Santos, Milton, 2007. *Pensando o Espaço do Homem*. S. Paulo, ed. EDUPUS.
- Saramago, José, 2000. *A Caverna*. Lisboa, Editorial Caminho o Campo das Palavras.
- Sassen, Saskia, 1991. *The Global City: New York, London, Tokyo*. Princeton, Princeton University Press.
- Sassen, Saskia, 2010. *Sociologia da Globalização*. Porto Alegre, ed. Artmed.
- Secchi, Bernardo. *Ciudad moderna, ciudad contemporânea y sus futuros*. in Angel Martín Ramos (ed.), *Lo urbano en 20 autores contemporáneos*, Barcelona, Edicions UPC.
- Sennett, Richard, 2010 (1.º ed. 2008). *El Artesanato*. Barcelona, Editorial Anagrama, S.A.
- Shiva, Vandana, 2012. *Agora é mobilização pelo futuro que queremos*. in Revista Radis, Rio de Janeiro, ed. Centro do Rio e Riocentro, at <http://www.ensp.fiocruz.br/radis/sites/default/files/radis-121-web.pdf>
- Steiner, George, 2007. *A ideia de Europa*. Lisboa, ed. Gradiva.
- Wall, Alex, 1994. *The dispersed city*. London, 8-11, Architectural Design, n.º 108. Ed. London: Editorial Offices.



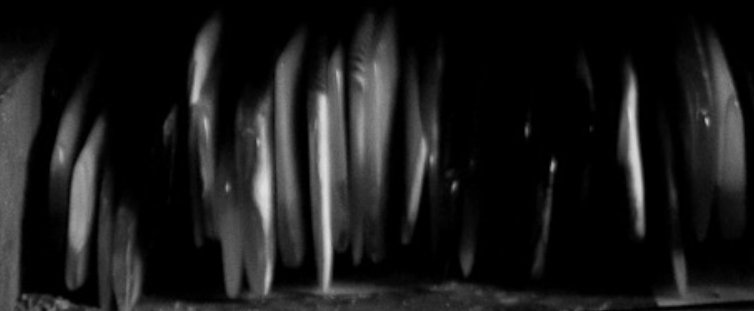
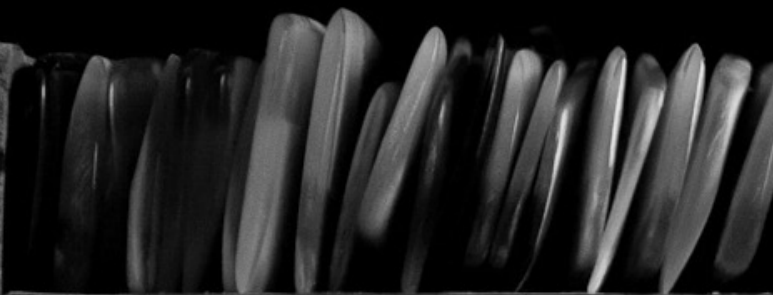
—
EDITORIA
—

DESIGN, ARTESANATO E INDÚSTRIA

7A

30H

35H



Conceção e Curadoria

Alejandra Jaña & Isabel Abreu

Coordenação Científica

Cláudia Albino

Produção Executiva

Juan Luis Toboso

© 2012, Fundação Cidade de Guimarães

Reservados todos os direitos. Esta publicação não pode ser reproduzida, nem transmitida, no todo ou em parte, por qualquer processo eletrónico, fotocópia, gravação ou outros, sem prévia autorização expressa da editora.

Esta publicação é editada no âmbito do projeto

Editoria: Design, Artesanato e Indústria inserido no programa da área da Cidade de Guimarães 2012 Capital Europeia da Cultura.

Coordenação Editorial

Cláudia Albino

Produção e Coordenação Gráfica

Atelier Martino & Jaña

Design e Paginação

Atelier Martino & Jaña/Joana Sobral

Fotografia

Alexandre Delmar

Textos

Carlos Martins, Cláudia Albino, Alejandra Jaña, Isabel Abreu, Flaviano Celaschi, Francisco Providência, Lia Krucken, Raffaella Trocchianesi, Ilaria Guglielmetti, Rita Filipe e Rui Roda

Tradução

Ana Shuster, Emilia Seixas e Sara Cruz

Impressão e acabamentos

Greca Artes Gráficas

1.ª Edição

Tiragem 1000 exemplares

Data de Impressão junho de 2013

Depósito Legal

ISBN ?

E D I T O R I A

Conceção e Curadoria
ALEJANDRA JAÑA & ISABEL ABREU
Coordenação Científica e Editorial
CLÁUDIA ALBINO

DESIGN, ARTESANATO
& INDÚSTRIA

C A P

Í T

U L O

EDITORIA CONVIDA:
DESIGN, ARTESANATO E INDÚSTRIA,
DIÁLOGOS POSSÍVEIS
NA CONTEMPORANEIDADE

1

RELAÇÕES IDENTITÁRIAS E PROCESSOS SUSTENTÁVEIS ENTRE ARTESÃOS E DESIGNERS NA PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA

FLAVIANO CELASCHI

FAZER/PROJETAR/DESIGN

Procuro simplificar as coisas, uma vez que disponho de pouco espaço para me fazer entender e dada a grande importância e complexidade do tema. Podemos afirmar que existe um grande todo ao qual chamamos “fazer” e que dentro deste está contido outro, mais pequeno, a que podemos chamar “projetar”. Pode-se fazer mesmo sem projetar; por exemplo, para construir um abrigo pode-se começar escavando um buraco, espetando paus de madeira no terreno e entrelaçando ramos, sem qualquer desenho, mas utilizando apenas uma ideia estereotipada de abrigo que memorizamos na nossa mente durante uma experiência precedente. A modernidade experimentou um processo muito eficaz de fazer a que chamamos, geralmente, “projetar”.

Fig 1. Trabalho em ferro forjado na oficina de Gaspar Correia.



Todos os projetos, uma grande família que contém a conceção viária e a de software, a conceção da bioengenharia e financeira, são caracterizados por cinco fases consecutivas: a observação da realidade, a construção de modelos simplificados da realidade, a manipulação e a intervenção transformadora executada sobre o modelo da realidade, a avaliação dos prós e dos contras do resultado obtido virtualmente,

1. Nas legislações locais dos países europeus definem-se, com a palavra “artesão”, dois indivíduos distintos: o artesão construtor, indivíduo que trabalha fora de uma cadeia produtiva e de um ato coletivo de produção, executando peças ou bens praticamente integrais, mas sem recorrer a qualquer saber artístico e projetual inovador em particular. Por exemplo, um reparador de automóveis, construtor de partes de uma casa, etc.. Em simultâneo, com o mesmo termo também se define frequentemente outro indivíduo, de tradição requintadamente europeia renascentista, que seria mais oportuno definir como “artesão artístico” o qual, embora reproduzindo modelos e estilos não seus, ou não necessariamente pessoais, é um habilíssimo e, muitas vezes, raro construtor de bens que podem ser considerados, de pleno direito, como “bens culturais”. Após Benvenuto Cellini, este indivíduo, devido à sua autonomia e capacidade criativa, mistura-se com o artista. Neste texto, refiro-me a este segundo tipo de artesão, sem intenção de fazer referência a um artista específico, mas com intenção de tratar de um indivíduo que é capaz de executar bens que correspondem, com o passar do tempo, à definição de “bens culturais”.

e, por último, se a avaliação der um resultado positivo, avança-se para a transformação do projeto em realidade.

O design é um todo, muitíssimo mais pequeno, que enumera as atividades de conceção nas quais, em cada fase do projeto, é inserido um fator crítico a que chamamos criatividade e que não é mais do que a identidade do projetista que conforma e prevalece sobre cada decisão exigida pelo projeto.

Por conseguinte, nesta simplificação não existe espaço para o artesão: este não é um homem do fazer e nada mais, porque segue modelos e observa a realidade sobre a qual intervém, faz protótipos daquilo que produz e avalia os benefícios e os problemas, no entanto, raramente se introduz a si mesmo, a sua identidade variável, no próprio produto da mesma forma como o designer o faz; o artesão não é apenas um mero homem do fazer, mas não é um projetista de circuito fechado, como um engenheiro, que se abstém completamente de se expressar na conceção. Também não é um designer que dá preferência a si mesmo, à sua visão do mundo e ao seu estilo pessoal na resolução dos problemas que o projeto coloca perante ele. Isto acontece, antes de mais, porque não existe um único modo de ser artesão: existe o artesão artista e existe o artesão operário¹ e, entre estes, existem muitos modos de ser artesão, cada um caracterizado por diferentes comportamentos face à maior ou menor necessidade de introduzir a própria criatividade no fazer porque, seja como for, o artesão também se conformou, com o passar do tempo, através da ideia de introduzir uma parte de si mesmo no seu trabalho: a identidade própria.

CONFLITOS DE IDENTIDADE

Fazer o que quer que seja através da intervenção de um processo projetual, ainda que não sistemático como aquele que poderia ser adotado por um artesão, respeitando um projeto realizado por um designer, tendo em conta um mercado de referência e um destinatário-tipo, é um ato de integração de identidade complexo (Celaschi, 2010). Existe a identidade do designer. É indiscutível que esta esteja presente, pois de outro modo não se trataria de um designer. Mas, se este designer atua inserido numa cadeia de valor da qual está consciente e pretende desenvolver ou fazer desenvolver um negócio através do seu ato criativo então, nesse caso, terá tomado também em consideração a identidade de

um consumidor potencial, de um alvo. Por outro lado, não nos devemos esquecer da identidade do produtor. Neste caso, não se trata de um produtor qualquer, que liga máquinas ou controla ecrãs de interfaces; trata-se de um artesão com a sua identidade, muitíssimo respeitável, muitas vezes transmitida através de família durante mais de duas gerações. Além do mais, todo este processo decorre num ambiente relativamente aberto que poderemos designar como “território” de referência. E um território tem a sua identidade. Pensemos na Toscana, em Itália, que

é de tal forma famosa e conhecida que, hoje em dia, meio mundo pensa que a Itália é como a Toscana e quando a vem visitar fica estupefacto com a variedade de territórios e paisagens, tradições e modos de fazer, de diferentes culturas que estão presentes dentro de um único pequeno país, como a Itália. Se o produto de que falamos é executado conscientemente, existe também a identidade de um determinado período histórico que se faz notar através dos seus mitos, dos seus estilos dominantes, de formas e memórias bastante precisas. Portanto, muito frequentemente, o material utilizado tem uma identidade fortíssima, muitas vezes milenar. Pensemos no mármore branco de Carrara ou nas pedras brasileiras, no arenito mais do que nas fibras de carbono; na madeira ou no aço Corten; qualquer um destes materiais exige um confronto estreito com a sua história de utilização, com as prestações técnicas que oferece, com o grão e a imagem da sua superfície, com o seu odor, etc.. Em última análise, poderia dar-se o caso de o objeto produzido, apesar de ter sido executado por um artesão, muitíssimo ilustre, de acordo com o desenho de um grande designer, apresentar a marca de uma importante casa produtora e distribuidora. Pensemos, por

exemplo, nos vasos de cerâmica desenhados por Giò Ponti para a Richard Ginori, de Florença, nos anos 50-60 do século passado.

Descrevemos então sete níveis diferentes e todos legítimos de identidade que, num projeto deste tipo, são obrigados a conviver. Este é um problema central da relação design-artesão-indústria-mercado-território-material-tempo. Podemos dizer que, no centro de um projeto deste tipo, deve estar a capacidade e a vontade de alguns decisores fundamentais para integrar as identidades e para acreditar que a integração entre identidades é um processo de enriquecimento da personalidade de cada um e não uma diminuição da mesma.

As palavras-chave desta integração são, então: respeito pelas experiências recíprocas, consciência da cadeia de valor, cultura,



Fig 2. Jorge Teixeira a trabalhar em Chifre em companhia de Aitor Saraiba.

no sentido que esta palavra possui, ou seja, de qualquer coisa, um património, que existe e adquire valor apenas no momento em que é partilhado com outro qualquer.

O LABORATÓRIO DO PRAGMATISMO E A APRENDIZAGEM PRÁTICA

Na visão que Richard Sennet (2008) nos transmite, existe a esperan-

ça de que os saberes e o saber fazer se fundam num lugar que poderemos designar como o próprio Sennet o designa: “o laboratório filosófico do pragmatismo”, ou seja, um lugar no qual o saber teórico do designer se embrenha na experiência pragmática do fazer e no mesmo lugar está o “dominus” do fazer: o homem artesão realiza uma experiência de confronto e de formação, de transmissão codificada do próprio saber fazer através de uma experiência de encenação do saber ser dialogante e aberto, recetivo e experimentador.

Este lugar pode ser a oficina artesanal, o lugar mágico, a forja tantas vezes caracterizada por uma sobreposição histórica de equipamentos, materiais, sinais, cores, odores e recordações, que podem ser muito positivas

para a criação de uma “magia criativa e recreativa”; um ambiente familiar ao artesão e acolhedor para o designer experimentador.

A hipótese é a de uma aprendizagem dialogante do designer dentro da forja do artesão “faber” que tem como objetivo embrenhar o ator da conceção teórica dos objetos dentro do constrangimento quotidiano do saber fazer, do resolver pragmaticamente, passo a passo, os problemas técnicos até atingir a concretização do objeto desejado.

Esta hipótese representa dar vida a um lugar de encontro prático que é o lugar da integração entre saber-saber fazer e saber ser, neste caso o saber ser dialogante, algo que as culturas materiais terão de aceitar se não quiserem desaparecer ou manterem-se como fenómenos locais românticos do passado. Um diálogo que, através da história, vai fazer com que quem o tenha aceiteado sobreviva.



Fig 3. Sam Baron e José Vieira na sua oficina de latoaria.

Fig 4 (página direita). Pormenor da oficina de curtumes de Jacinto Teixeira.

O ARQUIVO DOS PROJETOS

A experiência que estamos a tentar modelar conceptualmente começa com a vontade de se integrar culturalmente, levando para este encontro o seu próprio património de experiências e saberes, sabendo que o seu papel, por ser tão diferente, irá impedir a expropriação de saberes de ambas as partes.

Os produtos, as coisas, os objetos têm a capacidade mágica de cristalizarem estas partilhas culturais, de as sintetizarem como poucas outras coisas no mundo. Os produtos são o pretexto para dialogar e partilhar saberes condensando-os no interior de bens que serão fruídos por outros (o distribuidor industrial, o território, o material, o mercado final e, conseqüentemente, o tempo através do reconhecimento histórico do seu valor cultural).

Podemos considerar esta aprendizagem como um primeiro momento qualificador de uma união entre criador e produtor artesanal que tem elevado custo de reprodução e que, portanto, deve ser condensado e organizado como momento pontual e periódico de contacto. Para completar o processo seria muito útil imaginar que, efetuada a aprendizagem qualificadora junto dos artesãos de um território, o designer, uma vez reabsorvido nos seus habitats criativos, possa iniciar uma nova fase de exploração e observação da realidade contínua, uma ação capaz de o fazer idealizar novos produtos transferíveis para o interior de um repositório aberto aos artesãos que lhe podem aceder, por forma a renovarem o seu património e

Os produtos, as coisas, os objetos têm a capacidade mágica de cristalizarem estas partilhas culturais, de as sintetizarem como poucas outras coisas no mundo. Os produtos são o pretexto para dialogar e partilhar saberes condensando-os no interior de bens que serão fruídos por outros (o distribuidor industrial, o território, o material, o mercado final e, conseqüentemente, o tempo através do reconhecimento histórico do seu valor cultural).



Fig 5. Sam Baron na oficina de Ferro forjado de Gaspar Correira.

continuarem o diálogo construtivo com os designers, experimentando conjuntamente os modos de produção, as escolhas dos materiais apropriados, os acabamentos, a alma destes bens.

Assim, deste modo, através de um concerto de identidades sem mestre de orquestra, conduzido pela comparação pragmática sobre o fazer, todo um território pode ser revitalizado oferecendo, ao designer, a procurada concretização dos seus sonhos projetuais e, ao artesão, a renovação contínua e a sensibilidade de mercado que nunca foram o seu forte.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AA.VV., (a cura di) Lockwood, T., *Design thinking*, Allworth press, NYC 2010
- Alexander, C., *Note sulla sintesi della forma*, Il saggiatore, Roma 1967
- Arcuri, L., Cadinu, M.R., *Gli stereotipi*, Il Mulino, Bologna 1998
- Augè, M., *Il dio oggetto*, Meltemi, Roma 2002
- Balconi, E., Erba, M., *La creatività*, Xenia edizioni, Milano 2007
- Baudrillard, J., *la società dei consumi*, Il Mulino, Bologna 1976
- Benjafield, J.G., *Psicologia dei processi cognitivi*, Il Mulino, Bologna 1995, cap. XII
- Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Roma-Bari 2009
- Bonfantini, M.A., *La semiosi e l'abduzione*, Bompiani, Milano 1987
- Brusatin, M., *L'arte come design*, Einaudi, Torino 2007
- Calafato P., *Che nome sei?*, Meltemi, Roma, 2006
- Calzavara, M., *Restart*, Corraini, Mantova, 2009
- Celaschi, F., Cappellieri, A., Vasile A., *Lusso versus design*, Franco Angeli editore, Milano 2005
- Celaschi, F., Deserti, A., *Design e innovazione*, Carocci, Roma 2007
- Celaschi F., *Design e identidade: incentivo para o design contemporâneo*, in De Moraes D., Krucken L., Reyes P. (a cura di), *Cadernos de Estudos Avançados em Design. Identidade*, Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais, Barbacena 2010, pp. 49-62
- Celaschi, F., *Il design della forma merce*, Il sole 24 ore edizioni, Milano 2000
- Celaschi, F., *Il design mediatore tra bisogni*, in, Germak, C., (a cura di), *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi editore, Torino 2008a
- Celaschi, F., *Il design mediatore tra saperi*, in, Germak, C., (a cura di), *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi editore, Torino 2008b
- Cremonesini, V., *Il potere degli oggetti*, Franco Angeli, Milano 2006
- Davidson, D., *Soggettivo, intersoggettivo, oggettivo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2003
- De Fusco, R., *Una semiotica per il design*, Franco Angeli, Milano, 2005
- De Masi, D., *L'emozione e la regola, I gruppi creativi in Europa dal 1850 al 1950*, Laterza, Roma-Bari 1989
- Dorfles, G., *Design: percorsi e discorsi*, Lupetti, Milano 2010
- Ferrari, P., *Achille Castiglioni*, Electa, Milano 1984
- Ferraris, M., *Il tunnel delle multe*, Einaudi, Torino 2008
- Ferraris, M., *la fidanzata automatica*, Bompiani, Milano 2007
- Foucault, M., *L'archeologia del sapere*, Rizzoli, Milano 1971
- Francalanci, E., *Estetica degli oggetti*, Il Mulino, Bologna 2006
- Garroni, E., *La creatività*, Quodilbet editore, Macerata 2010
- Givone, S., *Estetica*, La nuova Italia scientifica editore, Firenze 1998
- Gramellini, M., *L'ultima riga delle fiabe*, Longanesi, Milano 2010
- Illich, I., *Per una storia dei bisogni*, Mondatori, Milano 1981
- Illich, I., *Descolarizzare la società*, Mondatori, Milano 1983
- Legrenzi, P., *Creatività e innovazione*, Il Mulino, Bologna 2005
- Levi, C., *Fra diapo e studenti*, in Aceti, E., (a cura di), *Abitare la soglia*, Trachinda editore, Milano 1994
- Lévi-Strauss, C., *L'identità*, Sellerio, Palermo 1980
- Mauss, M., *Saggio sul dono*, Einaudi, Torino 1965
- Molotch, H., *Fenomenologia del tastapane*, Raffaello Cortina editore, Milano 2005
- Munari, B., *Fantasia*, Laterza, Bari 1977
- Novembre, F., *Il design spiegato a mia madre*, Rizzoli, Milano 2010
- Osborn, A.F., *L'arte della creatività*, Franco Angeli, Milano 1986
- Pareyson, L., *Estetica, Teoria della formatività*, Bompiani, Milano 1988
- Perec, G., *Specie di spazi*, Bollati Boringhieri, Torino 1998
- Pulcini, E., *L'individuo senza passioni*, Bollati Boringhieri, Torino 2001
- Remoti, F., *Contro l'identità*, Laterza, Bari, 1996
- Rubini, V., *La creatività*, Giunti, 1980
- Sclavi, M., *Arte di ascoltare e mondi possibili*, Le vespe, Pescara-Milano 2000
- Sennet, R., *L'uomo artigiano*, Feltrinelli, Milano 2008

Flaviano Celaschi é arquiteto, designer e consultor de empresas e professor titular de design, no Politécnico de Milão, no Departamento de Design. Foi o cofundador do departamento INDACO de Arte, Design, Comunicação e Moda do Politécnico de Milão, em 2001, e fundador do POLI. Design, consórcio de investigação aplicada e formação contínua. Desde 2008 é coordenador e fundador da "Latin Network for the Development of Design Processes". As sua área de investigação privilegiada relaciona-se com os processos de inovação desencadeados pelo design e pela comunicação. Responsável pela avaliação científica do setor de desenho industrial da Agencia do Ministério da universidade italiana de ANVUR. www.flavianocelaschi.net

ARTESANATO E DESIGN, DUAS HISTÓRIAS DE VIDA

“O artesanato popular deixa de ser artesanato popular quando se esgotam as condições sociais que lhe deram origem”. (Bardi, Lina Bo, 1994: 17)¹

1. Bardi, Lina Bo. *Tempos de grossura o design no impasse*. S. Paulo, ed. Instituto Lina Bo Bardi e P. M. Bardi, 1994. Manifesto os meus agradecimento à minha colega, Lais Guaraldo, a quem devo a referência bibliográfica da autora.

FRANCISCO PROVIDÊNCIA

RESUMO

Francisco Providência licenciou-se em Design de Comunicação na Universidade do Porto, em 1985, e doutorou em Design pela Universidade de Aveiro, em 2012. A sua atividade tem-se dividido entre a docência universitária na Universidade de Aveiro (onde dirige atualmente o Programa Doutoral em Design), a investigação em Design no ID+ /FCT (centrada na ontologia do Design e na poética como fator de inovação) e a atividade projetual no atelier Providência design (distinguida pelos projetos expositivos e museográficos). Entre outros prémios, em 2008 obteve o 1.º lugar no concurso internacional Red Dot, design de produto, na categoria de iluminação e candeeiros, “coluna de iluminação pública 17º”, construída e distribuída pela Larus, design urbano, Alemanha, 2008.

Com a intenção de trazer contributo ao esclarecimento das relações entre Artesanato e Design, este texto é uma espécie de viagem sobre o estatuto do artesanato – entendido enquanto um conjunto vasto de significados que inclui produtos, práticas e processos – que é abduzido do seu contexto habitual de pertença e transformado primeiro em arcaísmo face à modernidade e suposta sofisticação do design e depois em mercadoria enquanto testemunho de uma cultura ancestral e exótica. Esse estatuto é, todavia, valorizado no momento em que ele constitui fonte de inspiração para os designers que, ao mesmo tempo que o valorizam também o menorizam, quer porque lhe conferem apenas um lugar de invocação inspiradora, quer porque, *in extremis*, escravizam os próprios artesãos ao serviço dos seus interesses.

Partindo da proposta de Alfred Gell sobre antropologia da arte (a arte enquanto armadilha de persuasão e domínio social) e da filosofia da comunicação de Vilém Flusser (arte enquanto camada intencional de informação que cobre os objetos), o artesanato, a arte e o design assemelham-se quanto às práticas (da construção de artefactos), distinguindo-se pela intencionalidade e significado dos objectivos que produzem. O padrão que transversalmente as une é o valor simbólico das obras, aqui

conotado com a dimensão fetiche dos objetos (Marx), ou seja, a superação do seu valor de uso pelo seu valor de troca – razão que justificará economicamente a associação convocada entre Design e Artesanato.

Deste ensaio opõem-se as estratégias do artesanato revisitado pelo design e dirigidas à experiência do uso, ecologicamente integradas, das outras dirigidas à representação do uso, artificiais e avassaladoras.

Se nas primeiras o design cria a sumptuária da invisibilidade sob a primazia da necessidade, nas segundas cria a exuberância da diferença sob a primazia do supérfluo; mas a evolução que se assiste às segundas (eminentemente simbólicas) parece negada às primeiras (eminentemente funcionais).

Visto pelo lado da técnica, funcionalidade e simbolismo refletem a diferença entre o artesão e o operário-designer; entre o artesão e o operário também reside uma consciência do limite técnico no primeiro (que tudo deve à tradição) e da ilimitada possibilidade técnica no segundo (para quem toda a possibilidade é verosímil) (Ortega y Gasset, José, 2009) do que resulta a antinomia entre a ordem artesanal dirigida ao uso e ao passado, contra a ordem projetual dirigida à representação do novo e ao futuro. A resolução deste paradoxo parece residir utopicamente na fusão de ambos, promovendo a educação do artesão (já que a formação oficial do segundo seria uma tarefa mais longa e difícil). Se a formação dos artesãos em designers os libertaria do jugo técnico do desenho alheio, atribuindo-lhes meios próprios de criação, também extinguirá a cultura da verdade técnica que alicerça as suas produções.

Fig 6. Vista geral da oficina de Chifre de Jorge Teixeira.



NA ORIGEM

“Artesanato” define genericamente a atividade do artesão (do fr. artisan, séc. XVI, aquele que exerce atividade manual, o artífice), caracterizada quer pelo domínio das artes tradicionais (manufaturas), quer pela autonomia global do ciclo de conceção-produção-comercialização.

A étimo artesanato diz pouco sobre uma atividade tão diversa que compreende hoje desde a alta cozinha à alfaiataria, à construção

de instrumentos musicais ou à execução de peças de precisão ao torno, a par de outras práticas sujeitas a diferentes graus de complexidade, como a cestaria, os bordados ou a produção manual de queijo. Muitas das soluções técnicas de alta tecnologia são testadas em obra (por protótipos artesanais) sofrendo posteriormente a sua industrialização². O que diferencia o artesanato da produção industrial será o domínio holístico do ciclo completo do processo (recorrendo a instrumentos auxiliares, tecnicidade tradicional) em vez da sua especialização numa das fases (assistindo ao automatismo da máquina, tecnicidade moderna) – “Na manufatura e no artesanato, o trabalhador utiliza a ferramenta; na fábrica, ele é um servo da máquina” Karl Marx (*in Das Kapital*, Vol 1, 1867). Mas enquanto fenómeno, há um conjunto de antecedentes históricos que enquadram social, cultural e economicamente o artesanato, que são lidos pelo senso comum na perspetiva do peculiar, condicionando a sua receção sob o estatuto de obra artística, genuína e detentora de um património cultural sensível e original.

Do ponto de vista do Design(er), o artesão realiza bens transacionáveis sem recurso ao desenho, construindo as próprias ferramentas de que depende a sua produção e explorando a tecnologia como principal fonte da forma (as formas do oleiro, determinadas pela roda, são sempre formas de revolução). A complexidade e sofisticação do seu domínio técnico exige uma aprendizagem longa, lenta e mimética, realizada em regime de estágio oficial (pelo “aprendiz”), centrada na produção – muita da nossa atual indústria é artesanal ou manufatureira (feita à mão), distante das máquinas cibernéticas, automáticas ou robotizadas. Pensado a partir do Design, o artesanato é remetido para antepassado ancestral, por vezes rural ou medieval que, graças à sua baixa tecnologia, produz materiais verdadeiros, com uma rudeza que é vista como a sua própria beleza (prova de verdade), assim invocando um tempo arcaico de que já não há se não memória ficcionada. Por isso o artesanato aparece socialmente enfatizado no início do séc. XX como expressão de genuinidade da cultura popular (folclore), como domínio artístico dificilmente replicável pela máquina e como expressão nostálgica de um tempo vencido pela industrialização moderna.

2. Há muitos exemplos de soluções técnicas adotadas industrialmente que radicam na artesanía manufatureira, pela elevada qualidade e complexidade técnica da resposta do artífice. Um dos mais óbvios é a instrução de robots pintores da indústria automóvel por clonagem de sessões de pintura à pistola observados em pintores profissionais.

“Acudamos a tudo, enquanto é tempo! De ano para ano extinguem-se ou transformam-se muitas cousas e surgem outras de novo em vez delas (...) Não é preciso ser muito velho para notar grandes mudanças etnográficas sucedidas numa terra: quem vivendo hoje houvesse nascido nos meados do século XIX, lidou com cruzados, patacos e peças, viu a liteira, ouviu a sanfona – e nada disto existe hoje! Os romances ou xácaras, como é sabido, vão a desaparecer na tradição... Empenhamo-nos por isso na investigação das tradições populares...”

(José Leite de Vasconcelos, 1919: 15)

3. “Escola do Porto” é a designação que tomou, na imprensa internacional especializada, a atual Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, associada aos arquitetos Fernando Távora, Álvaro Siza ou Eduardo Souto de Moura.

Ainda que o Design contemporâneo integre nos seus produtos muitos contributos do artesanato – para não falar desde logo em marcas que vivem exclusivamente da exploração de um artesanato ao serviço do design, como a Hermès – nos trabalhos em pele, na aplicação de palhinha ou outras técnicas de cestaria em mobiliário, na

construção em madeira, nos vidros e cristais, na cerâmica, enfim, num território a perder de vista, o trabalho manual parece humanamente insustentável quando confrontado com as qualidades da máquina. Os bordados produzidos à mão – a um baixo preço/hora do trabalho

feminino – nos Açores, na Madeira ou no Vietname (onde são produzidos muitos destes artigos em regime de sub-contratação), parecem, no entanto, não fazer sentido depois da invenção da máquina de bordar eletrónica, a não ser que justificados por elevado valor de marca, de desenho, ou qualidade técnica, como se verifica em certos nichos de especialidade como a dos luthier de instrumentos musicais.

Por outro lado, que sentido tem hoje reproduzir (de forma manual e descontextualizada) um “lenço de namorado” de Vila Verde? Clonar essa peça da cultura popular produzida como um objeto existencial, único, testemunho de compromisso amoroso, que encerrava a promessa de dedicação e afeto para o resto da vida, construído nos parcos momentos de intimidade que sobejavam entre o extenuante trabalho no campo e o direito a dormir? Que outro sentido poderá ter a sua reprodução mecânica, se não o de banalizar a vida, reduzindo-a à condição de mercadoria (pela mercadorização do artesanato)?

Apesar de paradoxal, a moderna associação entre Design e Artesanato está coroada de êxito (cultural/económico): o culto da tradição no Japão sustenta economicamente muita da produção cerâmica, têxtil e de cutelaria artesanais, ainda hoje reconhecidas como áreas de especialidade; em França, a tradição gastronómica sustenta uma infinidade de produtos alimentares produzidos, comunicados e embalados pelo design; em Portugal, a Escola do Porto³ é reconhecida pela cultura do desenho e produção artesanal, não só na metodologia projetual (baseada em maquetas), como pela criação de toda a espécie de acessórios que integram a edificação, verificando-se especial interesse pela arquitetura vernacular (enquanto argumento de forma transposto para a modernidade), que se reflete no interesse pela reabilitação dos edifícios em alternativa à sua demolição.

4. Raízes Portuguesas no Design Têxtil/Moda, por Ana Margarida Fernandes. A relação da designer Helena Cardoso com o passado é estabelecida, num registo de grande criatividade, utilizando conhecimentos acumulados durante anos de aturada investigação, numa relação que nos remete para uma profunda ruralidade. A apresentação dos seus tecidos e peças de vestuário consegue veicular uma moda lúdica e vibrante, em modelos urbanos e intemporais. A fonte de criatividade para os seus tecidos de burel é, em grande medida, inspirada nos fantásticos registos sobre as capuchas e materiais por elas utilizados. (...) Retorna-se às origens através da procura de formas amplas e confortáveis, que podem ser aplicadas com malhas naturais. Peças com motivos inspirados no mundo rural ganham papel fundamental na moda urbana. Destaca-se a exploração de formas como as capas a quimono e as tradicionais capuchas. In <http://convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/16> (18.03.2013)
À Capucha! Arões é uma pequena aldeia no noroeste de Portugal onde um grupo de mulheres artesãs tecem, costuram e bordam em linho, lã e burel, ao longo de mais de duas décadas (...) em parceria com a designer Helena Cardoso. In <http://cargocollective.com/acapucha/The-crafters-workshops-As-oficinas-das-artesas> (18.03.2013)

CASOS EXEMPLARES

Um dos exemplos nacionais mais felizes da difícil ligação entre Design e Artesanato é a produção de alta costura desenhado e desenvolvido por Helena Cardoso⁴, junto de grupos de mulheres produtoras têxteis, de burel e bordados na Serra de Montemuro e na Serra de Arga; as suas coleções de roupa exploram maximamente as características primitivas do material, textura e cor, resultando num todo sofisticado, onde se misturam fibras de linho e lã, mimetizando o cromatismo da paisagem local.

Também Ana Campos⁵, designer e docente de joalheria no Porto, tem levado a cabo importantes projetos de revitalização da filigrana, a partir da produção na aldeia de Travassos (Póvoa de Lanhoso) onde se concentram inúmeros artesãos ourives especializados nessa técnica. O projeto “Leveza” (2003), por si comissariado, congregou um conjunto de designers nacionais e estrangeiros convidados a envolverem-se no desenho de novos motivos em filigrana.

Sob o mesmo enunciado, uma das mais talentosas designers contemporâneas portuguesas, Liliana Guerreiro⁶, tem explorado uma nova joalheria original a partir da filigrana portuguesa que trabalha com os seus próprios artesãos ourives, Joaquim e Guilherme Rodrigues. Num estilo de grande sobriedade e profissionalismo, Liliana Guerreiro apresenta-se ao comércio internacional como editora, participando em feiras e exportando para a Europa.

Mas não só o Design tem atribuído importância à ligação estratégica ao Artesanato; também as artes plásticas através de autores, como Joana Vasconcelos, o têm reclamado. A artista Joana Vasconcelos⁷ tem usado nas camadas de informação com que encobre os seus objetos, atrativos contributos do artesanato (português?) que lhe conferem um impactante meio de pertença e visibilidade social – o que talvez justifique a importância do reconhecimento do Estado na sua promoção, vislumbrando uma missão política.

Na raiz destas iniciativas de sucesso na integração de Design e Artesanato não estará tanto o domínio técnico dos processos quanto a condição contratual do serviço. Os artesãos são, geralmente, integrados como operários, sem grande autonomia criativa, trabalhando muitas vezes em regime assalariado ou à peça, para designers que os dirigem, a quem caberá a distribuição e comercialização dos produtos, assim se verificando a subalternização do artesão ao serviço do designer. O

5. Filigrana tradicional começa a tecer os novos fios do ‘design’: os artesãos de Póvoa de Lanhoso, mestres na arte da filigrana, procuram agora um novo fôlego e as primeiras parcerias com o design estão a dar frutos no reavivar de uma tradição local (...). Em 2003, o projeto “Leveza”, da Associação de Ourives de Póvoa de Lanhoso (AOPL) e da Escola Superior de Arte e Design (ESAD) foi a sementeira para as primeiras parcerias. “O objetivo foi retirar a carga barroca pela qual se orientou a filigrana desde o princípio do século XX”, dando-lhe formas leves e contemporâneas do ponto de vista visual, explica a professora Ana Campos, da ESAD. “Agora fazemos mais peças novas e são as que se vendem melhor”, explica Custódio Gomes. A transformação responde às metas traçadas: inovação, promoção e internacionalização. In http://www.dn.pt/inicio/interior.aspx?content_id=658238 (18.03.2013)

6. <http://www.lilianaguerreiro.com>

modelo está hoje implementado por todo o lado, dando origem a novos eventos, workshops, exposições, residências⁸, lojas e coleções de produtos artesanais redenhados por designers.

Mas ao olhar para exemplos de brinquedos produzidos por crianças moçambicanas ou cabo-verdianas, a partir da transformação de embalagens metálicas recuperadas do lixo, questionam-nos sobre a importância da incorporação do design no artesanato, ainda que o tema seja magistralmente tratado por outros designers-artesãos-poetas como o brasileiro Simão Bolívar⁹ ou o arquiteto artista Virgínio Moutinho, residentes no Porto. Um artesanato da urgência abdica do desenho para realizar formas no limite dos meios disponíveis, como aparece publicado na obra de Lina Bo Bardi – “bules”, improvisados no terceiro mundo a partir de latas recuperadas do primeiro – tornando-se mais evidente o designo cultural desta tipologia de produções realizadas no limite da pobreza, que Bardi evoca assim:

“Na acusação de um mundo que não quer renunciar à condição humana, apesar do esquecimento e da indiferença. É uma acusação não-humilde, que contrapõe às degradadoras condições impostas pelos homens, um esforço desesperado de cultura” (Bardi, 1994: 37)

Como conclusão, mesmo que o artesão pareça preferir operar sob orientação ou contratação do designer, a história não parece indicar no futuro o domínio do artesanato pelo design mas, pelo contrário, a assunção do artesão a designer, assim se resgatando da “baixa para a alta cultura”¹⁰ (ou da condição de operário mecânico para liberal), ao adquirir formação específica, como aconteceu com muitos arquitetos e artistas contemporâneos – o arquiteto Peter Zumthor [Pritzker em 2009], iniciou atividade

Na raiz destas iniciativas de sucesso na integração de Design e Artesanato não estará tanto o domínio técnico dos processos quanto a condição contratual do serviço.

7. “Valquíria Enxoval, 2009”, obra produzida com a colaboração das artesãs para a Câmara Municipal de Nisa. “... o artesanato de Nisa atinge na sua máxima expressão (...) em estreita colaboração com as artesãs e artesãos locais, (pela) criação de uma obra que reúne alguns dos melhores exemplares dos bordados e olaria pedrada do concelho (...) simbolicamente sintetizados numa obra magna e festiva que homenageia, interrogando a cultura e a identidade da região”. In <http://www.joanavasconcelos.com/info.aspx?oid=489> (17.03.2013) Sob o título “Versalhes proíbe lustre de tampões de Joana Vasconcelos” poderá ler-se a notícia que termina com a seguinte afirmação: “Joana Vasconcelos (...) contou com uma equipa de cerca de cem pessoas (incluindo os artesãos nacionais) para montar esta exposição, que inaugura dia 19”. In http://www.dn.pt/inicio/artes/interior.aspx?content_id=2601697&seccao=Artes%20Pl%E1sticas (17.03.2013) “Três costureiras ‘lutam’ com uma enorme manta de retalhos dourada (...) cada uma borda meticulosamente o tecido, misturando materiais nobres com outros industriais e conferindo-lhe pormenores e relevos que acentuam o brilho do objeto”. In http://sol.sapo.pt/inicio/Cultura/Interior.aspx?content_id=47135 (17.03.2013) A exploração do croché artesanal para o revestimento de animais esculpidos por Bordalo Pinheiro (2005), como o par de leões “vigoroso e poderoso” em croché negro (realizado por mulheres açorianas), ou a “Varina” (2008), naperon de croché gigante que foi pendurada na ponte D. Luís, no Porto (confeccionada por um grupo de cerca de 1000 mulheres do concelho de Santa Maria da Feira), são exemplos da integração de muita mão de obra artesanal, justificada pela crescente escala das suas peças. In <http://www.slideshare.net/corugirl/joanavasconcelos> (17.03.2013)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bardi, Lina Bo. *Tempos de grossura o design no impasse*. S. Paulo, ed. Instituto Lina Bo Bardi e P. M. Bardi, 1994.
- Flusser, Vilém. *Como explicar a arte* (palestra proferida na Galeria Paulo Figueiredo e transcrita por Gabriel Borba), in www.flusserstudies.net/pag/13/flusser-explicar-a-producao. PDF (27 Dezembro 2012).
- Gasset, José Ortega y. *Meditação sobre a técnica* (tradução Margarida Amoedo). Lisboa, ed. Fim de século, 2009.
- Gell, Alfred. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Londres, ed. Oxford University Press, 1998.
- Gell, Alfred. *The Art of Anthropology: Essays and Diagrams*. Londres, ed. London School of Economics Monographs on Social Anthropology, 1999.
- Gonzalez, Juan Jose Martin. *El artista em la sociedad española del siglo XVII*, Madrid, 1984.
- Melo, Filipa. *Mario VargAs Llosa vs Gilles Lipovetsky*, In *Ler*, livros e leitores, nº 115, Julho/Agosto de 2012.
- Vasconcelos, José Leite de. “Importância da Etnografia”, In *Revista Lusitana*. Vol XXII (1-4), 1919. (pp. 5-18)
- Vassalo e Silva, Nuno. *A coleção de Ourivesaria do Museu Alberto Sampaio*, catálogo, ed. Instituto Português de Museus, Lisboa, 1998.
- Zizek, Slavoj. *O design como ideologia*, in Bártolo, José, *Revista comunicação e linguagem, Design*, no 41, ed. Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem, Universidade Nova de Lisboa, Outubro de 2010.

profissional como marceneiro, na oficina paterna; o arquiteto Mies Van der Rohe também iniciou a sua atividade técnica colaborando como pedreiro com o pai; o escultor Alberto Carneiro inicia a sua atividade artística como artesão santeiro e só posteriormente frequentou a Escola Superior de Belas Artes do Porto.

A conclusão não é nova. Já no séc. XVI os ourives de Guimarães e de Braga reclamavam o reconhecimento régio como artistas liberais¹¹, em vez de artesãos mecânicos (Vassalo e Silva, 1998: 37-43). Ainda que não se confirme a naturalidade de Gil na cidade de Guimarães, fica o exemplo (mitificado) de superação do domínio do fazer pelo domínio do desejar, com que aqui se celebram as novas gerações de criadores artesãos.

8. Design apegado à cultura tradicional mostra-se no Museu de Portimão: a mostra “Design & Ofícios”, inaugurada no sábado e que pode ser vista no Museu de Portimão até 28 de abril, fruto da segunda edição da residência criativa “Design & Ofícios 2”, que decorreu como sempre em São Brás de Alportel, resultaram oito protótipos exclusivos e originais, produto da união criativa entre jovens designers e artesãos. In <http://www.sulinformacao.pt/2013/03/design-apegado-a-cultura-tradicional-mostra-se-no-museu-de-portimao> (18.03.2013)
9. <http://simaofeitoamao.blogspot.pt>
10. Referência ao debate televisivo entre Mário Vargas Llosa e Gilles Lipovetsky sobre a sociedade do espetáculo e as consequências da perda de uma “alta cultura” (triunfo da confusão) e as vantagens sociais do domínio de uma “baixa cultura” (a alta cultura não protegeu o homem contra a desumanidade), principal fonte de informação do artigo de Filipa Melo (Melo, Filipa, 2012: 44-50).

11. No séc. XVI os ourives de Braga (e, posteriormente, os de Guimarães e Porto), a propósito das nomeações municipais para o destacamento na guarda das portas da cidade (evitando o ingresso na cidade de doentes e a conseqüente contaminação urbana pela peste negra), rejeitaram o seu recrutamento e integração como guardas de plebeus, reclamando o tratamento como nobres, justificada pela nobreza da sua obra: “homens de honra e confiança a quem os reis confiavam o ensaio do ouro e da prata nas casas da moeda”. Nuno Vassalo e Silva, no seu estudo contribuinte para a história da ourivesaria em Portugal, refere: “Guimarães, nos finais do séc. XVI, faz referência à luta dos ourives com vista à mobilização da sua atividade.” Citando Juan Jose Martin Gonzalez, escreve: “poucos artistas lutaram tanto por dignificar a sua função elevando-a à condição de arte liberal, assim se distinguindo da condição de oficiais mecânicos (artesãos)”.

LIA KRUCKEN

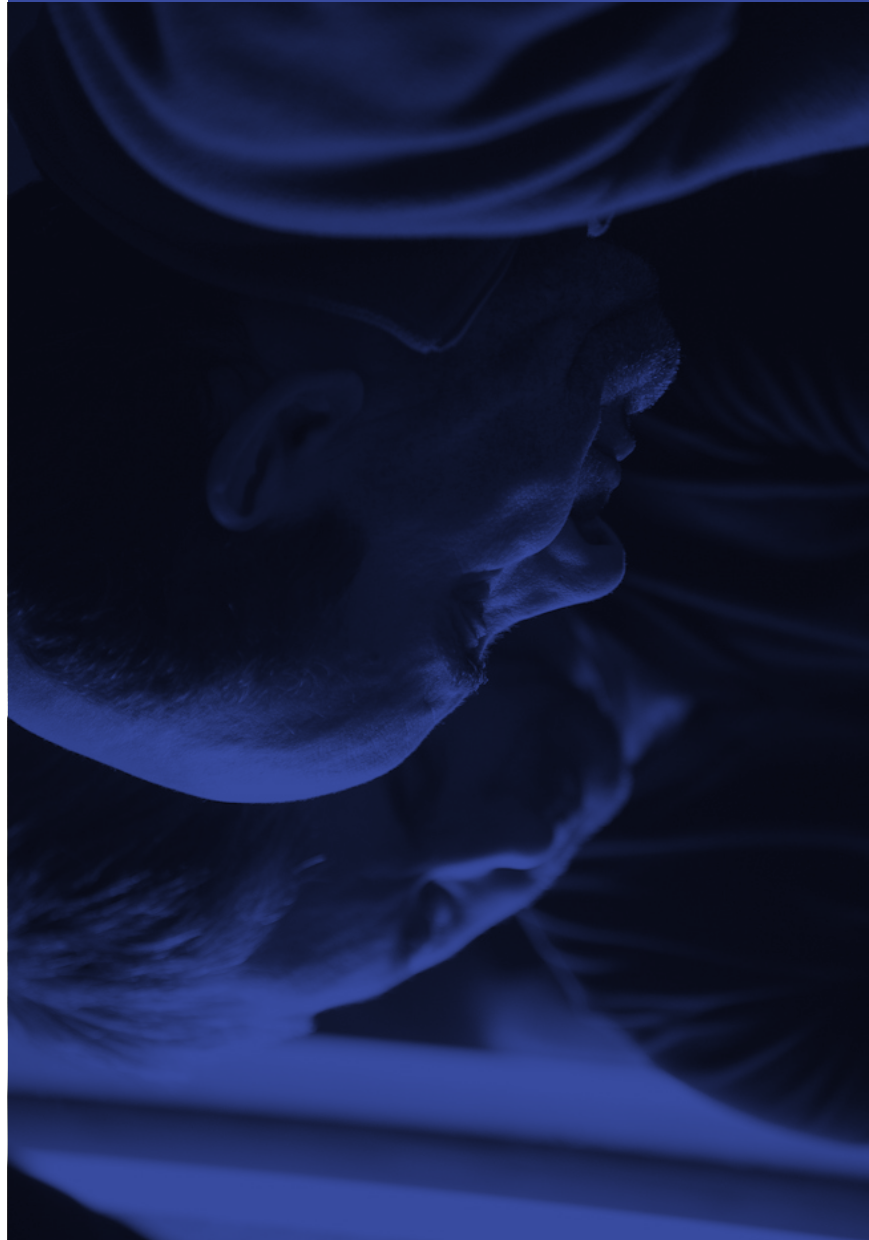


Fig 7. Sam Baron ao fundo e José Vieira artesão da latoaria, em primeiro plano.

A RE-DESCOBERTA DO LUGAR E DO ARTESANATO

“Qué significa, entonces, un verso exitoso? Significa un enriquecimiento de la lengua, pero de ningun modo un empobrecimiento de lo inarticulable. La lengua se expandió, pero el caos no disminuyó. La poesía aumenta el territorio de lo pensable, pero no disminuye el territorio del impensable” (Flusser, 1999)

Investigar o território do pensável e do produzível é um tema que fascina o homem. Os objetos transparecem, em si e nas suas conformações, as escolhas e os valores de quem os produziu e de quem os usa. Neste sentido, podemos considerar que a forma reflete estas duas dimensões – já que o produto (produzível) é resultante de um processo de criação (pensável, criado por um pensamento, na maioria das vezes, não linear).

Podemos considerar, portanto, que um artefacto é tempo e matéria condensado no espaço. Podemos usá-lo, aqui e agora, porque foi pensado e articulado no tempo, desde a seleção das suas matérias-primas, processos de produção e distribuição, até chegar a nós.

Perceber um artefacto desta forma nos estimula a pensá-lo como uma testemunha do tempo e uma manifestação cultural localizada no espaço. Talvez, por este motivo, o artesanato seja um produto tão interessante. Pode-se perceber nitidamente a mão do homem, presente no processo que resultou na sua forma e nas suas características. Por trás do artesanato existe “tempo humano”, coisa rara no século XXI. O tempo humano está presente “no pensar” e “no fazer”, que provoca também uma apreciação mais profunda “do usar”, ou seja, o artesanato rememora um ritual do fazer, e estimula um ritual de fruição.

Sabemos apreciar a qualidade de um produto, no qual percebemos o cuidado que houve em fazê-lo, até chegar às nossas mãos. Um exemplo é um bom vinho, que nos convida a ser apreciado, e esta

deferência se nota nos utensílios em que o servimos, na falta de pressa com que exploramos o seu bouquet e seus múltiplos tons, que foram cultivados anos a fio e envolveram tantas pessoas para chegar até ali.

Outra dimensão importante que o artesanato traz embutida no seu corpo é a do lugar, do território no qual se originou. De novo, aqui, nos confrontamos com um desafio: torna-se cada vez mais raro encontrarmos um produto autêntico. O mundo-supermercado do nosso quotidiano, tão apressado, nos oferece uma imensidão de produtos “descaracterizados”, que não possibilitam perceber a sua origem e identidade.

É na percepção dessas tensões – e das potencialidades que o design tem para criar novas soluções,

justamente em contextos complexos

que o presente ensaio se localiza. O

objetivo, portanto, é estimular uma

reflexão sobre a cultura material e

as suas relações com o território,

evidenciando as competências do

designer para “aumentar o território do pensável, mas não diminuir o território do impensável” – como aponta Flusser (1999).

Este é um ponto essencial: aumentar as possibilidades, sem reduzir as potencialidades e os recursos ambientais. O design, como um “agente impulsionador da inovação”, pode contribuir para uma análise crítica e sensível dos potenciais do território, promovendo o desenvolvimento de projetos que valorizem o protagonismo da comunidade local e dos seus criativos, bem como o desenvolvimento de redes e sinergias. Desta forma, é possível fortalecer as referências e as tradições locais e, simultaneamente, promover a atualização dos processos numa linguagem contemporânea.

Neste ensaio, primeiro, são apresentadas algumas considerações sobre o lugar, a relação da cultura material e o território. Na sequência são destacadas algumas competências que o designer vêm desenvolvendo nas últimas décadas para lidar com a crescente complexidade da sua atuação profissional.

Outra dimensão importante que o artesanato traz embutida em seu corpo é a do lugar, do território no qual se originou.

O LUGAR E A DIMENSÃO AFETIVA DO PROJETO

1. Palimpsesto - sm (gr palimpsestos) Papiro ou pergaminho cujo texto primitivo foi raspado, para dar lugar a outro; atualmente pode-se decifrar o primitivo mediante a fotografia com raios ultravioleta. Fonte: Michaelis Dicionário de Português online, 2013.

A frase de Michael de Certeau (1984), “o lugar é um palimpsesto”, nos remete a passagem do tempo pelo espaço, e à pensá-lo como “guardião” de acontecimentos. Assim, o lugar é testemunha dos seus visitantes ao longo do tempo e de mudanças sociais, culturais, económicas. O lugar também é, ao mesmo tempo, um ator, que tem as suas próprias características, um estado emocional, independente do estado de espírito do visitante no momento



do encontro. A este “sentido do espírito do lugar” Norberg-Schulz (1980) refere-se como *genius loci*.

Originalmente, na religião clássica Romana, o *genius loci* era considerado o espírito protetivo de um lugar. Foi frequentemente registado na iconografia religiosa como a figura de uma cornucópia, pantera ou cobra. Atualmente, este conceito tem sido usado para expressar o conjunto de características e dinâmicas associadas a um lugar, que o caracteriza como único e específico.

O lugar, ao se apropriar da dimensão afetiva do espaço e do território, é a sede para os acontecimentos que as pessoas que neles vivem provocam ou dos quais fazem parte. Investigar a identidade do lugar, portanto, ajuda-nos a perceber produtos como manifestações situadas num contexto específico.

O artesanato, justamente, constitui-se como produto de conhecimento e de um saber fazer (processo) localizado num lugar. Esta consideração evidencia a necessidade de desenvolver estratégias para proteger e valorizar os conhecimentos plurais e os recursos naturais, buscando alternativas de transformação e renovação do território e das tradições.

Um grande desafio é canalizar forças (reconhecidas e latentes) presentes no território e apoiar um comportamento proativo versus a colaboração e integração de interesses locais, de forma que as inovações se concretizem e tragam benefícios coletivos. Os produtos locais, enquanto manifestações culturais, são fortemente relacionadas ao território e à comunidade que os produziu. Envolvem, portanto, bens materiais e imateriais, tangíveis e intangíveis que compreendem o património cultural.

A abordagem territorial também remete ao conceito de “terroir”, original do francês, empregue para definir um território caracterizado pela interação com o homem ao longo dos anos, cujos recursos e produtos são fortemente determinados pelas condições do solo, do clima e culturais. De acordo com o French National Institute for Agricultural Research (INRA, 2002, trad. nossa), o terroir pode ser considerado como «uma entidade territorial cujos valores patrimoniais resultam de relações complexas entre elementos culturais, sociais, ecológicos e económicos, que se desenvolveram ao longo do tempo». Desta forma, citando Barjolle et al. (1998, p. 10, trad. nossa), um terroir compreende um espaço geográfico complexo, caracterizado por três perspetivas: um território com as suas condições edafoclimáticas; um ambiente de conhecimentos e práticas; um conjunto de tradições e costumes localizados.

Fig 8. Gonçalo Campos em primeiro plano, na oficina de curtumes de Jacinto Teixeira.

Um terroir também pode referir-se ao um produto tradicional de um dado território. Portanto, podemos considerar que alguns tipos de artesanato se qualificam desta forma. A noção de terroir configura-se como um importante contraponto ao processo de homogeneização representado pela globalização. De facto, a tensão entre a homogeneização e a heterogeneização cultural é apontada por Appadurai (1990) e vários autores, como o problema central das interações globais.

A aparente oposição de relações criadas pela globalização pode representar complementaridades e o surgimento de novos cenários e possibilidades, que requerem lógicas e perspectivas de análise alternativas. A necessidade de projetar formas alternativas de intermediação local – global é apontada por Manzini (2004). Segundo o autor, a intersecção de duas estratégias complementares pode representar um cenário de “localismo cosmopolita”: a interação equilibrada entre a dimensão local e a dimensão global e a valorização sustentável dos recursos locais.

O design, como área de conhecimento transversal, pode ser capaz de contextualizar e globalizar, desenvolvendo soluções que relacionem favoravelmente estes dois polos. Desta forma, pode contribuir para favorecer os recursos e as potencialidades locais, atendendo necessidades de usuários situados em contextos específicos e, simultaneamente, promover a integração das comunidades e das diversidades, incorporando os benefícios dos avanços tecnológicos e ativando diálogos e redes locais e globais. O desenvolvimento de alianças e redes, bem como a integração de ações no território são essenciais para fortalecer a competitividade local e a valorização de produtos e serviços, equilibrando tradição e inovação.

A aparente oposição de relações criadas pela globalização pode representar complementaridades e o surgimento de novos cenários e possibilidades, que requerem lógicas e perspectivas de análise alternativas.



Fig 9. Gaspar Correia em primeiro plano a trabalho em ferro. Sam Baron ao fundo.

O PROJETO DE DESIGN E A VALORIZAÇÃO DAS TRADIÇÕES

Existem vários conceitos e interpretações associados ao design. A palavra refere-se ao desenho, ao projeto e ao planeamento de produtos, serviços e sistemas. Assim, quando falamos em design estamos a referir-nos à mediação entre dimensões imateriais (imagens e ideias) e materiais (artefactos físicos).

O caráter mediador do design está evidente no conceito proposto mais recentemente pelo International Council of Societies of Industrial Design - ICSID (2005 trad. nossa): “Design é uma atividade criativa que tem como objetivo estabelecer as múltiplas qualidades dos objetos, processos, serviços e os seus sistemas em todo o seu ciclo de vida.” Portanto, continua a definição “(...) o design é um fator central para a humanização inovadora das tecnologias e um fator crucial para a troca económica e cultural”.

“A abordagem do design busca a produção de coerência”, reforça Bonsiepe (1998) e tem como critério de sucesso a satisfação da sociedade. Desta forma, os seus resultados podem caracterizar-se como uma “inovação sociocultural”, continua o autor. De facto, é a perceção sistémica que caracteriza e estimula a atuação do design na contemporaneidade. É neste contexto dinâmico que algumas características próprias desta disciplina, como a riqueza interpretativa e a habilidade visionária – ou antecipatória, como aponta Maldonado (1999) – podem contribuir para o desenvolvimento de uma pluralidade de soluções e, também, para cenários de futuro.

Justamente pelo facto de estar profundamente relacionado ao desenvolvimento de inovações socioculturais e tecnológicas, observa-se uma forte tendência do design em configurar-se como ferramenta para a competitividade. E a conscientização entre profissionais – industriais, empresários, pesquisadores – da importância de se investir em design vem a consolidar-se nos últimos anos. Alguns países destacam-se devido a forte promoção do design como atividade estratégica e registam muitas experiências de sucesso – como o British Design Council, no Reino Unido, o Barcelona Centro de Diseño, em Espanha, e o Sistema Design, em Itália. Estas iniciativas têm em comum o facto de envolverem o meio científico, o setor produtivo e o governamental, fomentando o desenvolvimento de uma cultura de design nos países.

Na relação com a produção de caráter artesanal pode-se pensar o designer como “promotor de capacidades projetuais difusas” (Manzini, p. 20, 2004). Segundo o autor, o designer pode ser considerado “especialista de projeto”, que atua numa rede complexa de atores/ interlocutores (empresas, instituições, entidades locais, associações não governamentais, utilizadores finais) como um “facilitador de

Lia Krucken é doutora na área de Gestão da Inovação, na Universidade Federal de Santa Catarina, em 2005, e Pós-Doutorada em Design no Politécnico de Milão, em 2011, instituições nas quais colabora como professora convidada. É professora do Mestrado em Design, Inovação e Sustentabilidade da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais e professora convidada da Fundação Dom Cabral. Colaborou como consultora junto a Agências de Desenvolvimento Regional: Agência de Cooperação Alemã – GTI; Banco Mundial. É autora do livro “Design e território: valorização de produtos e identidades locais”, publicado pela Editora Nobel, em 2009. Atua em iniciativas de inovação territorial e estratégias de design para sustentabilidade, em projetos no Brasil e em diversas partes do mundo desde 1999, e coordena atualmente o projeto Espírito do Lugar, envolvendo diversos colaboradores e territórios, a partir da condução de oficinas e do desenvolvimento de instalações e produtos audiovisuais.

processos”. Neste sentido, o designer, a partir da sua criatividade e das suas habilidades de comunicação, pode contribuir com o artesão para promover um alto grau de participação social ativa.

Alguns pontos parecem ser frequentes nas discussões sobre o artesanato e o design no contexto contemporâneo, dentre eles os desafios de promover a inovação e, simultaneamente, valorizar a tradição. O saber fazer artesanal representa um conhecimento tácito, vivo, de enorme riqueza para um território, e um processo que possui o seu próprio tempo e valor. Enquanto processo, pode ser considerado uma cocriação situada no território. Enquanto produto, constitui um índice do fazer, do tempo humano e do território de origem. Portanto, desenvolver ações para promover e valorizar o artesanato e o saber fazer artesanal numa linguagem contemporânea, de modo a “inovar a tradição”, é uma tarefa que exige muita responsabilidade, sensibilidade e capacidade de integrar diversos atores no processo.

Questões desafiadoras como “inovar e valorizar a tradição” – que trazem elementos que são ao mesmo tempo antagônicos e complementares – parecem emergir sucessivamente na sociedade ao decorrer do tempo. Sobre este ponto é oportuno citar a obra “Sobre a modernidade: o pintor da vida moderna”, publicada originalmente, em 1869, por Charles Baudelaire. O autor abordava a importância dos elementos clássicos e dos elementos atuais na composição do “belo” e do aprazível:

“O belo é constituído por um elemento eterno, invariável, cuja quantidade é excessivamente difícil determinar, e de um elemento relativo, circunstancial, que será, se quisermos, sucessiva ou combinadamente, a época, a moda, a moral, a paixão. Sem esse segundo elemento, que é como o invólucro aprazível, palpitante, aperitivo do divino manjar, o primeiro elemento seria indigerível, inapreciável, não adaptado e não apropriado à natureza humana. Desafio qualquer pessoa a descobrir qualquer exemplo de beleza que não contenha esses dois elementos.” (Baudelaire, 1996, p.10)

O desafio maior, portanto, parece ser integrar as qualidades que compõem e perpetuam o belo, cuja busca faz parte dos anseios de todos nós. Buscar o “belo contemporâneo” e o sustentável (ambiental, social e economicamente), nas suas múltiplas dimensões, parece ser uma diretriz interessante, tanto para o processo como para o produto do design.

O projeto “Editoria, design, artesanato e indústria”, com a sua proposta de relacionar o património material e imaterial da região do Vale do Ave com as ofertas culturais contemporâneas é uma importante iniciativa de dinamização de sinergias que envolvem artesãos, designers e indústria, e aponta caminhos interessantes para se pensar o projeto de design na contemporaneidade. Ao promover, por um lado, o elo entre os artesãos, os produtos e o lugar, e, por outro, a inovação, incorporando o conhecimento da área de design, este projeto constitui uma importante ação para a valorização do território de Guimarães, reforçando o seu reconhecimento como uma Capital Europeia da Cultura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Appadurai, A. 1990. Disjuncture and difference in the global cultural economy. In: Featherstone, M. (org.), *Global culture: nationalism, globalization and modernity*. London: Sage, 411 p.
- Barjolle D. et al. 1988. *Le lien au terroir. Bilan des travaux de recherche*. Relatório para o Office fédéral de l’Agriculture et Antenne romande de l’Institut d’Economie rurale. EPFZ, Lausanne. Disponível em: <http://www.origin-food.org/pdf/wp1/wp1-ch.pdf>, acesso em: 01 ago. 2010.
- Baudelaire, Charles. *Sobre a modernidade: o pintor da vida moderna*. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Original de 1869.
- Bonsiepe, G. *Design, do material ao digital*. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- Celaschi, F.; Krucken, L. 2010. *Design driven actions for the valorization of territorial resources: the challenge of evaluating and measuring the results*. Workshop Policy Innovation Design: Sharing Experience Europe, Firenze, Maio de 2010.
- Certeau, Michael de. *A invenção do cotidiano*. Tradução: Ephraim Ferreira Alves. São Paulo: Vozes, 1994.
- French National Institute for Agricultural Research - INRA. *INRA faced with Sustainable Development: Landmarks for the Johannesburg Conference*. Dossiers de l’Environnement de l’INRA n.º 22, Paris, 212 p.
- International Council of Societies of Industrial Design – ICSID. *Definition of Design*. Disponível em: http://www.icsid.org/about/Definition_of_Design. Acesso em: 18 jan. 2005.
- Krucken, L. 2009. *Design e território: valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Nobel, 129 p.
- Maldonado, T. *Disegno Industriale: un riesame*. Milano: G. Feltrinelli, 1999.
- Manzini, E. El diseño como herramienta para la sostenibilidad medioambiental y social. In: Macdonald, S. (org.) *Design issues in Europe today*. Barcelona: BEDA, 2004.
- Manzini, E.; Meroni, A.; Krucken, L. Relação entre produto, território e consumidor. Visibilidade e comunicação entre local e global. In: *Seminário Internacional Biodiversidade, cultura e desenvolvimento*, Curitiba, 29 e 30 de junho de 2006.
- Norberg-Schulz, C. *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli, 1980.

RAFFAELLA TROCCHIANESI
& ILARIA GUGLIEMMETTI

ELEMENTOS DE RECONHECIMENTO DO DESIGN NA MULTIPLICIDADE E “MULTIVERSALIDADE” DAS DIVERSAS DINÂMICAS DE RELAÇÃO COM O ARTESANATO¹

Fig 10. Sam Baron e
José Vieira a trabalhar
em “Pots”.



1. As partes 1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 2, 2.1, 2.3 e as conclusões foram escritas por R. Trocchianesi; as partes 2.2 e 2.4 foram escritas por I. Guglielmetti.

Neste texto pretende-se colocar em evidência o reconhecimento do design na multiplicidade e “multiversalidade” das diversas dinâmicas de relação com o artesanato, quer através da identificação de nós temáticos/problemáticos como pressupostos teóricos, quer através da definição de quatro modelos pragmáticos verificáveis através de exemplos concretos.

NÓS TEMÁTICOS

É através do confronto entre a abordagem do design e a do artesanato que tentaremos realçar algumas lógicas e atitudes: ler esta relação pode favorecer a “análise dialética” e fazer surgir alguns elementos interessantes que são recorrentes na prática projetual e nos saberes artesanais.

1. TEMPO LENTO VS TEMPO RÁPIDO

A variável temporal é um fator imprescindível no processo criativo e se, no artesanato, o tempo de conceção atravessa a prática do fazer sendo reconhecível numa verificação quase extemporânea do produto para depois se dilatar na fase de realização propriamente dita, bem como na “arte da manipulação”, no design, pelo contrário, reconhecemos uma abordagem mais estruturada ao projeto, uma declinação por fases nas quais se leva a cabo uma análise da realidade, um modelo da realidade, uma intervenção sobre o modelo e, por fim, uma verificação. Esta relação diferente com o fator-tempo na concretização do produto influencia frequentemente o conceito de valor relacional atribuível ao produto artesanal: o tempo gasto como valor, como dedicação ao produto, como cuidado.

2. ABORDAGEM INTUITIVA VS ABORDAGEM METAPROJETUAL

O processo de criação de artefactos artesanais avança graças a intuições progressivas que dão forma ao produto; a passagem entre autor (artesão) e objeto é direta. O processo que está por trás do produto de design é regulado por uma instalação metodológica que prevê uma investigação metaprojetual antes de se incidir sobre a forma, sobre a função, sobre a linguagem do próprio produto. Em ambos os casos ocorre uma mediação; no primeiro caso, trata-se de uma mediação ditada pelos materiais e pela técnica e poderemos dizer que ocorre “em tempo real” (como se o artesão se “deixasse guiar” pelo material no momento da produção do objeto); no segundo caso, esta fase é antecipada pela procura da inovação através de um estudo dos processos e dos contributos interdisciplinares.



3. PROTÓTIPO COMO PRODUTO ACABADO VS PROTÓTIPO COMO VERIFICAÇÃO DO PROJETO

A questão relativa à “conformação” do produto atravessa o conceito de protótipo. Para o artesão, o protótipo é a primeira versão do produto, mas é também sempre o produto acabado, apesar de poder ser modificado e melhorado; cada exemplar é único, apesar de repetível. O desenho transforma-se na metáfora funcional para chegar a uma forma arquetípica. Para o designer, o protótipo representa um dos momentos de verificação do projeto e, como tal, transforma-se num objeto de estudo, num semiacabado que antecede a produção em série. Neste caso, a “produção com as mãos” e a “produção com as máquinas” transforma-se numa discriminação central para determinar a exequibilidade e a sustentabilidade do próprio produto.

Fig 11. Gonçalo Campos na oficina de curtumes de Jacinto Teixeira.

4. ESTÉTICA & UTILIDADE

O design, na sua aceção de desenho industrial, que funciona também no âmbito dos objetos de uso, abriu as portas ao conceito de estética do quotidiano (neste momento, a arte já não é a única guardiã deste conceito), uma espécie de *beleza prosaica* (Solórzano, 2010) cujos termos definidores abrangem desde a utilidade à beleza, desde o ordinário ao extraordinário.

As estéticas (no sentido, quer formal, quer processual) que o artesão transfere através dos seus produtos estão sempre relacionadas e são sempre reconhecíveis dentro do contexto cultural no qual trabalha; este aspeto faz com que o objeto artesanal seja sempre um produto cultural. Um objeto industrial também pode ser um produto cultural, nomeadamente quando o seu valor relacional, simbólico e social é inegável.

5. DIMENSÃO LOCAL VS DIMENSÃO GLOBAL

Tal como foi escrito anteriormente, a referência à cultura local constitui uma característica interessante do produto artesanal; este transforma-se num produto narrativo e o artesão transforma-se num “contador de histórias” que, através do objeto e do seu “saber fazer”, fala sobre o território, as tradições, as especificidades; transforma-se numa expressão cultural do próprio território (narração como alavanca de valorização). O produto industrial nasce, frequentemente, prescindindo do território (apesar de, na realidade, incorporar quase sempre de modo mais ou menos implícito certos elementos absorvidos do contexto cultural, produtivo, social); muitas vezes, a sua projeção em contextos diversos e distantes transforma-se na prova da sua funcionalidade.

O artesão transforma-se num “contador de histórias” que, através do objeto e do seu “saber fazer”, fala sobre o território, as tradições, as especificidades; transforma-se numa expressão cultural do próprio território.

6. DINÂMICAS DE RELAÇÃO

Felizmente, as observações críticas acima expostas através de uma abordagem dialética e de confronto com o propósito de fazer surgir elementos facilmente (por vezes, grosseiramente) recorrentes no campo do artesanato e do design, não correspondem tão claramente à verdade; como todas as simplificações, são representativas apenas de uma parte da realidade, ou melhor, constituem um pretexto para entender de que modo o artesanato e o design estabelecem relações gerando inovação e dando vida a técnicas, práticas, poéticas e estéticas híbridas. Este tema é reconhecível, por exemplo, nas tentativas de reinterpretação, atualização e recontextualização de práticas e produtos artesanais através de variáveis novas relativamente às iniciais. Muitas vezes, o envolvimento das comunidades locais permite manter e construir uma ligação que dá nova oportunidade ao património para continuar a viver, para “documentar” a história de um lugar, para reforçar a sua identidade, para a resignificar. E mais: a intervenção guiada pelo design em atividades participadas com grupos de artesão permite, frequentemente, um processo de “incorporação” do contemporâneo.

Nestes casos, o saber artesanal, que já engloba em si mesmo conhecimentos, capacidades e tradições, é capaz de gerar um património que não faz parte apenas de um passado romântico, mas que se pode transformar no promotor de um desenvolvimento futuro.

Neste momento é inevitável não introduzir também a componente artística (mais ou menos reconhecível em muitos produtos de uma e de outra esfera). De facto, falando sempre de hibridação entre práticas e saberes, pode dizer-se que os produtos de artesanato, design e arte fazem parte de uma única “continuidade estética”. A este respeito, pedimos emprestada uma interessante teoria de matriz psicológica que procura organizar as experiências estéticas em diversas categorias aplicáveis (com diversas intensidades) à leitura dos produtos da arte, do design e do artesanato, nomeadamente: *belo-feio* (arte), *trágico-cômico e sublime-banal* (design), *típico-novo* (artesanato) (Acha, 1999).

O saber artesanal é capaz de gerar um património que não faz parte apenas de um passado romântico mas, que pode transformar no promotor de um desenvolvimento futuro.



Fig 12. Jacinto Teixeira de costas a trabalhar em “Reverso”.

Outros autores falam de diversas dimensões nas quais ocorre a experiência das coisas: uma *dimensão perceptiva* (o levantamento da componente física dos objetos em termos de composição), uma *dimensão intelectual* (a consciência da descoberta e a categorização das coisas) e uma *dimensão comunicativa* (a troca de pensamentos e sensações durante a experiência estética) (Csikszentmihalyi e Robinson, 1999). Tal como foi feito para as categorias estéticas anteriormente descritas, também estas dimensões podem ser postas em causa por caracterizarem os principais “objetos estéticos” no âmbito do artesanato, do design e da arte lendo a prevalência de uma sobre as outras. Considerando o artesanato como a prática que se dedica às *formas arquetípicas*, o design às *metáforas funcionais* e a arte aos artefactos valiosos, arriscando uma lógica talvez um pouco especulativa, poderia dizer-se que nos “objetos estéticos gerados pelo artesanato, pelo design e pela arte prevalecem, respetivamente, a dimensão intelectual, comunicativa e emocional (Lacruz-Rengel, 2010).

MODELOS PARADIGMÁTICOS DE RELAÇÃO ENTRE ARTESANATO E DESIGN

Perante a complexidade da relação entre estas práticas criativas, são aqui propostos quatro modelos teóricos verificáveis através de exemplos projetuais concretos.

1. LINGUAGENS HÍBRIDAS & NARRATIVAS CROSS-MEDIA

Neste modelo, o design é reconhecido como linguagem gráfica e multimédia, como intérprete formal que refaz e recodifica estilemas, gestos, sinais e símbolos tornando-os híbridos através de elementos próprios da tradição local e da produção artesanal. Por um lado, falamos de linguagens multimédia que dão vida a verdadeiras performances; aqui as referências são o *Museo della Ceramica* (em Mondovì) e a instalação *Meditazioni Mediterraneo dos Studio Azzurro*, nas quais a entrada em cena do artesanato através das novas tecnologias sugere um interessante contraste; os gestos repetidos e rituais do próprio artesão transformam-se em ritmo, música, abrem caminho às formas e à modelação da matéria. Por outro lado, nos projetos para a *identidade visual da Regione Valle d’Aosta* de Franco Balan e para a *Regione Puglia de Mario Bubbico*, a fusão encontra-se no diálogo equilibrado entre a inserção de esculturas lineares representativas das lendas e das tradições locais, de detalhes de ferramentas agrícolas através de técnicas gráficas como a colagem ou, de modo ainda mais incisivo, através da estilização de elementos simbólicos (Piazza, 2009).

2. DAS ATITUDES SOCIAIS AOS COMPORTAMENTOS ESTÉTICOS

Neste outro modelo, o design é reconhecido como mediador que observa e, muitas vezes, reformula relações no seio dos grupos de trabalho design & craft. Queremos demonstrar a “urgência” de considerar o papel do “design como mediador entre saberes” (Celaschi, 2008) com a capacidade de integrar dados e reflexões provenientes sobretudo da investigação e da observação antropológica/social. É importante que o design reconheça, antes de mais, um ambiente cultural específico no qual o artesão opera, a chamada “intimidade cultural” (Hertzfeld, 2003), ou seja, aqueles aspetos da identidade cultural que garantem aos membros a certeza de uma sociedade partilhada. Por exemplo, através das “formas” de transferência da prática (como o aprendizado) ocorre uma espécie de pedagogia social (Dorinne Kond, 1990) na qual são comunicados de geração para geração, não só o sistema de know out do detentor, mas também hierarquias, posições de “género”, dinâmicas de relação entre artesão/clientes ou artesão/artesão. O designer deve poder codificar estes elementos para construir uma “relação” interessante que orientará o projeto até o “determinar” de modo substancial. As atitudes sociais estão na origem dos comportamentos estéticos, muitas vezes defendidos de forma obstinada, uma vez que são garantes de status e de relações adquiridas que frequentemente impediram a possibilidade de relação com o design. Foi aquilo que aconteceu nos anos 30-40 no âmbito da prática da renda no *tômbolo canturino* (território em redor da cidade de Cantú-Como), uma forma de artesanato de prestígio que recusou a introdução de novos elementos de atualidade formal da autoria, não só de designers ilustres como Franco Albini ou Giò Ponti, mas de todo um sistema criativo-produtivo que naquela época se estava a afirmar (artesanato-design-indústria). A falta de abertura a novos objetivos de modernidade foi uma clara atitude social de toda a comunidade de produtores de renda que defenderam competências, mas sobretudo o seu papel na sociedade, na relação com os clientes e nos consequentes sistemas hierárquicos (mestra-rendilheira, rendilheira, desenhadora...) perseguindo obstinadamente um repertório estilístico de gosto tradicional, onde prevalecem elementos figurativos mais quinhentistas do que barrocos... Até hoje, a renda do *tômbolo canturino* está confinado ao nicho de um grande artesanato de prestígio, dotado de capacidades exclusivas a nível de técnica e execução mas ligado a usos e costumes desatualizados. Até os mais recentes projectos de codesign com as rendilheiras demonstram a dificuldade de “romper” dinâmicas de relações sociais para introduzir novas figuras criativas (não apenas o designer) e orientar também, desta forma, os comportamentos estéticos para com linguagens criativas negociais,

aproveitando as oportunidades de novos mercados e novos usos. As atitudes sociais e as suas consequências estéticas são, no artesanato, faces de uma mesma medalha acerca das quais o design deve estar plenamente consciente.

3. SUGESTÕES PROJETUAIS BIDIRECIONAIS: A CULTURA DAS TENDÊNCIAS NA FUSÃO ENTRE INDÚSTRIA E ARTESANATO



Neste caso, o design é reconhecido como gradiente inovador que interpreta o elemento artesanal e o transfere para ambientes empresariais projetando-o em novos contextos de uso, fundindo linguagens e técnicas.

O fenómeno que diz respeito também à abordagem e às estéticas artesanais como elementos que são capazes de influenciar as tendências, encaminhando e guiando a indústria em direção a determinadas escolhas de estilo. Pensamos nas transferências étnicas de Patricia Urquiola para algumas linhas de produtos da empresa Moroso (a *MAfrique collection*, por exemplo); a missão da Valcucine que, além de preservar a qualidade artesanal da sua produção, do ponto de vista da comunicação e dos eventos, apresenta-se em conjunto com a escola de vidro artesanal de Murano; pensamos na *Bottega Veneta* ou na *Poltrona Frau*, que fazem da manufatura o ponto fulcral da sua marca; ou ainda em alguns objetos dos irmãos *Campana*, nas incursões de renda e filigrana da Sardenha, nos vestidos de Antonio Marras, na Cangiarì che que tornou mais próximas a alta moda e a ética artesanal, ou nas pulseiras de Cruciani em parceria com a Arnaldo Caprai Gruppo Tessile. Também

Fig 13. Luis Urculo na oficina de latoaria de José Vieira.

encontramos esta ligação entre empresa e artesanato entendida como alavanca para valorizar a inovação empresarial, enquanto fenómeno comunicativo-promocional, durante uma das semanas da moda de Milão (*Vogue Fashion's Night-Out*) quando muitos show rooms acolhem (na montra e no interior) artesãos em cena que mostram as técnicas de produção, dando vida a valiosas edições limitadas dos produtos.

4. O ARTESANATO VESTE A ARQUITETURA

Neste modelo, a intervenção artesanal é reconhecida como elemento “decorativo” da arquitetura, especialmente da “pele” arquitetónica. Trata-se de casos nos quais o tratamento da fachada assume um papel valioso, desenhado e, evidentemente, fruto de uma abordagem à manufatura, ainda que a uma escala diferente da do objeto. Uma referência interessante é assinada por Zumthor e trata-se da capela de *Sogn Benedetg*, na Suíça. O arquiteto nasce como marceneiro e esta sua herança manual irá influenciar muitos detalhes das suas obras arquitetónicas; aqui reveste o exterior da igreja com lascas de madeira, conferindo à superfície um efeito dinâmico muito interessante. Ou então, a *Vivenda Atresada*, em Murcia (Espanha) dos Xpiral, cuja pele exterior retoma o conceito das “portadas” tradicionais reinterpretado geometricamente através da forma do círculo e realizado com porta-garrafas em tijolo cozido de produção industrial. Alguns módulos apresentam, em vez do vazio, discos coloridos resultantes do trabalho artesanal da argila com sais minerais pigmentados, de acordo com a produção tradicional de objetos domésticos espanhóis (Trocchianesi, 2011). Referimo-nos também ao papel do artesão local nas fases de reconstrução arquitetónica pós-calamidade. Como demonstram estudos em curso em territórios atingidos pelo tsunami de 2005, os trabalhadores artesanais poderiam ser envolvidos como garantes de uma reconstrução do húmus cultural dos territórios, bem como na criação de ocasiões para o reconhecimento e para a transferência das próprias práticas. Como assinalam também os estudos da antropóloga E. Tauber (Libera U. di Bolzano), estes processos nem sempre são favorecidos, perdendo-se a ocasião de restituir à prática artesanal o papel que desempenha nas dinâmicas construtivas locais. Tal como registou na área do Trentino Alto Adige, afetada por deslizamentos de terras, as práticas de “carpintaria típica” dos territórios apenas foram envolvidas na reconstrução de forma muito débil, denunciando ainda uma fraca consciência das possibilidades de diálogo entre artesanato e técnicas construtivas contemporâneas.

Raffaella Trocchianesi é arquiteta e professora assistente no departamento de Design do Politécnico de Milão. Ensina Metadesign e Design de interiores na Escola de Design do Politécnico de Milão. Trabalha nas áreas do Design para o Património Cultural, em termos de exposição e museografia, design de eventos, estratégia e comunicação para a valorização do património cultural. Obteve várias experiências profissionais e académicas nos campos nacional e internacional.

CONCLUSÕES

Os nós temáticos e os modelos pragmáticos expostos neste texto colocam em evidência a variedade e a complexidade das relações entre artesanato e design. Em muitas escolas internacionais, a disciplina de projeto é enfrentada de modo inclusivo, dando espaço ao produto na sua aceção “multiversa” entre a arte, o artesanato e o design; pelo contrário, na cultura politécnica, o design nasce como ramo da arquitetura numa escola que convive com as engenharias e se afirma como desenho industrial. Desde há cerca de 10 anos, ou seja, desde que o design se consolidou na valorização dos bens culturais, que se vem atribuindo muito maior importância também ao aspeto da arte e do artesanato como elementos fundamentais para a disciplina do design, aceitando as estimulantes áreas de sobreposição que, deste modo, se obtêm.

Ilaria Guglielmetti licenciou-se em Design Industrial na Universidade de Milão, em 2004. Em abril de 2009 obteve o Doutoramento com uma tese sobre “Design e Tecnologia na valorização do Património Cultural”, onde analisa o design ambiental do Património Cultural Intangível. Atualmente dirige investigações no Departamento UdR Dech (Design para o Património Cultural) INDACO do Politécnico da Universidade de Milão onde é docente do laboratório de design. Colabora com a AESS, Regione Lombardia, no âmbito do projeto em curso E.CH.I.– Research Fellowship.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acha, J. 1999 *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*. 2nd ed, Mexico, Coyoacán.

Celaschi, F. 2008, Il design come mediatore tra saperi, in Germak C. (a cura di), *Uomo al centro del progetto*, Umberto Allemandi & C., Torino

Csikszentmihalyi M., Robinson, R. 1990 *The art of seeing*, Malibu, Paul Getty Museum.

Herzfeld, M. 2003 *Intimità culturale. Antropologia e nazionalismo*, L’Ancora del Mediterraneo

Herzfeld, M. 2006 *Antropologia. Pratica della teoria nella cultura e nella società*, Seid Editore

Kondo, Dorinne K. 1990a. *Crafting Selves: Power, Gender, and Discourses of Identity in a Japanese Workplace*. Chicago: The University of Chicago Press.

Lacruz-Rengel, J. R. 2010 “Of precious artefacts, utilitarian metaphors and archetypal shapes: psychological insights into the aesthetic of art, design & craft” in Gimeno-Martinez J., Florè F. (ed by) *Design and craft: a history of convergences and divergences*, 7th Conference of the International Committee of Design History and Design Studies (ICDHS) 20-22 September 2010, Universa Press Wetteren.

Piazza, 2009 “Le immagini della città. Storie di grafica” in Rauch, A., Sinni, G. *Disegnare le città. Grafica per le pubbliche istituzioni in Italia*, Lcd edizioni, Firenze.

Reid, L. A. 1982 “The concept of aesthet development” in Ross, M. (ed by) *The Development of Aesthetic Experience*, Oxford, Pergamon Press.

Solórzano, A. 2010 “The prosaic beauty as a category of analysis for design” in Gimeno-Martinez J., Florè F. (ed by) *Design and craft: a history of convergences and divergences*, 7th Conference of the International Committee of Design History and Design Studies (ICDHS) 20-22 September 2010, Universa Press Wetteren.

Trocchianesi, R. 2011 “Il colore come materia di progetto della nuova pelle architettonica. Schermi, interferenze, metamorfosi” in Rossi, M. (a cura di) *Colore e colorimetria. Contributi multidisciplinari*, vol VII/A, Maggioli Editore, Sant’Arcangelo di Romagna. <http://www.studioazzurro.com/>, 04-03-2013.

EVERY SPIRIT BUILDS
ITSELF A HOUSE; AND
BEYOND ITS HOUSE A
WORLD; AND BEYOND ITS
WORLD, A HEAVEN¹

RITA FILIPE

1. Emerson, Ralph Waldo. *Nature*, 1836.

Falar hoje de artesanato, indústria e design implica uma reflexão renovada e fresca sobre os conceitos e as práticas associadas a cada atividade. O artesanato já não é só visto como os objetos da produção e cultura tradicionais, que encontrávamos nas feiras locais. Aquele que transporta o quotidiano e a cultura tradicional de geração em geração, e aquele que se viu obsoleto, em desuso, ou ‘congelado’ pela certificação de origem dos objetos de artesanato, que impede a sua natural atualização. Hoje o artesanato é produzido também por designers-makers, como viabilização da autoprodução, e tal como antes no artesanato tradicional, num processo de proximidade direta entre produtor e consumidor, por designers formados pelas escolas superiores de design, em que os designers pensam, fazem e comercializam, muitas vezes para o seu próprio grupo de gosto. Também “hoje os designers sentem a necessidade de ‘fazer coisas’ e ‘sujar as mãos’” (Paola Antonelli, *States of Design II: Handmade Design*, Domus, Março 2012) optando por um processo a que chamamos ‘making-and-thinking’ ou ‘hands-on’ quer ao nível do artesanato contemporâneo, em que são os próprios designers a conceber e a produzir os objetos, quer ao nível industrial por um maior envolvimento em todo o processo estratégico, produtivo e de consumo.

Fig 14. Estefânia de Almeida a trabalhar na sua peça na oficina das bordadeiras de Guimarães.



Fig 15. Máquina de cortar o chifre na oficina de Jorge Teixeira.

E o artesanato tradicional que parecia ter caído em desuso, com perda da sabedoria dos seus mestres, é afinal mais valorizado e em recontextualização no quotidiano contemporâneo, nacional e internacional e, novamente, cada vez menos exótico. Hoje o artesanato

tradicional de cada país transporta de facto

cultura, como contributo ativo na cultura material global e constitui termos de linguagem transacionados na cultura popular, ou na Pop atual, do mesmo modo que a produção industrial é também apropriada em função da cultura tradicional.

De acordo com Nicolas Bourriaud (*in Postproduction*, Lukas & Sternberg, NY 2002, p. 23), já Duchamp partiu do princípio de que o consumo era também um modo de produção, tal como Marx, que escreve na sua introdução de *Critique of Political Economy* que “o consumo é simultaneamente produção, tal como na Natureza a produção de uma planta envolve o consumo de forças elementares e matéria química” e, tal como na antropologia cultural, Marx afirma também que “um produto só se torna realmente num produto depois de consumido”, do mesmo modo que um objeto antropológico é um objeto usado, o que engloba todos os objetos de produção industrial e artesanal num consumo como ato criativo.

Assim, o deserto concetual proposto pelo Modernismo e consequente globalização (*in the Desert of Modernity – Colonial Planning and after*, Marion von Osten, Haus der Kulturen der Welt, Berlim 2008), é hoje habitado por referências identitárias distintas (híbridas) provenientes das culturas tradicionais e contemporâneas, localizadas ou globalizadas, em simbiose. De facto, existe uma necessidade premente em reconstruir identidade, mantida com esforço por referências culturais e constituída por processos de identificação com grupos de gosto, longe do panorama minimalista, branco e funcionalista, ou mais atrás, do International Style.

Hoje podemos afirmar que a globalização constitui o sucesso e é uma consequência direta do Modernismo e do International Style. Hoje já se escreve de facto sobre “os efeitos nefastos do Modernismo” (*in Paola Antonelli, States of Design II: Handmade Design – Domus*, Março 2012), sobre a perda de identidade dos objetos, numa atitude colonizadora, com perda da excelência das técnicas e tradições ancestrais artesanais. Ou como Mark Crinson caracteriza o Modernismo: “aquele abraço da tecnologia, essa fuga imaginária da História, esse desejo por transparência e saúde, essa litania das formas abstratas...” (*in Modern Architecture and the End of Empire*, Aldershot, Ashgate Publishing Limited, UK 2003). Para Crinson, “esta linguagem formal universal, com as suas normas e fórmulas, criou uma linguagem global e a aparência suficiente para sugerir uma trajetória comum partilhada pelas cidades globalizadas atuais”. Normas e fórmulas a que os sociólogos chamaram de Funcionalismo, que reuniu os cidadãos na construção de um quotidiano com objetivos comuns, como em Parsons, porque previamente determinados. Para Parsons “a ordem social seria possível, mas à custa da autonomia individual; o utilitarismo teria que assumir que os indivíduos racionais são eles próprios determinados por fatores objetivos e, assim, não independentes. Ou a autonomia dos indivíduos é mantida, as suas escolhas são arbitrárias, e a ordem social mantém-se inexplicável” (*in The Structure of Social Theory*, por Anthony King, Routledge, London 2004, p. 22).

Mas a apropriação dos objetos ou o consumo como forma de produção não é afinal uma realidade só na Europa, ou no mundo ocidental, mas também no mundo não ocidental, antes colonizado. Tal como afirma Marion von Osten, no artigo ‘Architecture Without Architects, Another Anarchist Approach’ (*in e-flux journal #6 May 2009*) ao rever o estado atual dos grandes projetos de arquitetura e planeamento aplicados nos anos ’60 e ’70, constata-se que eles foram entretanto apropriados e alterados pelos seus habitantes em função das práticas e formas tradicionais locais. Apesar do colonialismo e da imposição do modernismo nestas sociedades tradicionais, verifica-se hoje uma apropriação desses mesmos objetos para uma realidade vernacular, em função da cultura original local. “Nessas Cidades Globais, um número crescente de práticas improvisadas tornaram-se as principais forças que moldam a paisagem urbana atual criando novas possibilidades e novas realidades para tornar a vida um pouco mais fácil para os indivíduos, assim como para a comunidade” (*in e-flux journal #6 May 2009*, Marion von Osten, *Architecture Without Architects, Another Anarchist Approach*, p. 9). “As práticas quotidianas dos habitantes para lidar com as suas circunstâncias – os seus meios de se apropriarem de ambientes ou territórios existentes, bem como a realidade transnacional das sociedades migratórias – respondem às condições e às circunstâncias

existentes decorrentes do passado colonial moderno, bem como do presente moderno global. Estas práticas são, portanto, extremamente contemporâneas e quase anárquicas por natureza”. Quando Marion von Osten nos fala em anarquia, fala da livre apropriação dos objetos longe das grandes narrativas ou dos grandes projetos de ‘modernização’. Também quando nos fala da “fuga imaginada da história”, fala da noção de tempo que nunca se perde, que mantém as referências históricas, que mantém a existência de diversos layers culturais, tradicionais e contemporâneos, em simultâneo. As cidades são influenciadas por múltiplas trajetórias em simultâneo – as novas geometrias de uma sociedade em rede, desenhadas pelo ‘telos’, da globalização (Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, Wiley-Blackwell, New York 2000).

Assim, finalmente os pressupostos do Pós-modernismo são hoje uma realidade. E a crise está instalada. Estamos novamente numa época de grandes questões, tal como nos primórdios da Revolução Industrial, nos Pioneiros do Design Moderno, no surgimento da Bauhaus, ou nos primórdios do Design Escandinavo, em que todos fizeram, de uma ou de outra forma – um regresso à pureza do desenho industrial ou à articulação com o artesanato, como num novo regresso à Natureza, para ‘começar de novo’. É esta também a minha sensibilidade neste momento. É de facto reconfortante observar como a cultura é diversa e plural mas também longitudinal no tempo e no espaço, transversal em cada época e vivencial como um todo (cujo exemplo mais exaltante é o da Bauhaus, com a ‘art and life’). Hoje regressamos da periferia em betão para o centro histórico da cidade porque, afinal, o luxo é andar a pé; fazemos compras no mercado à procura de sabor nos alimentos e passeamos pelo campo à procura do mundo ‘real’; os designers já não estão fechados em ateliers, mas à procura de colaborações no Brasil, como os Pedrita, em África, como Tord Boontje no Senegal, ou na China, como Michael Young em Hong Kong, numa sede de verdade e de pureza.

A própria indústria procura nichos de mercado cada vez mais específicos, indo ao encontro de grupos identitários, pela dificuldade, ou inutilidade, em propagar produtos de grande escala e sem identidade ou vivência implícita. A perspectiva de desenhar para todos, para necessidades supostamente globais, é hoje uma postura pouco profícua.

“Os dias em que os Modernistas viram o design para a produção de massas como o objetivo a atingir pertencem ao passado” (*in Less is more: the rise of the very limited edition*, Glenn Adamson. Focus, Issue 243, February 2013, head of research at Victoria and Albert Museum, London).

Considero, portanto, que é preciso hoje novamente muita imaginação, discernimento e sensibilidade para situar novas produções no âmbito do design. Tudo isto não desmerece de todo da cultura material

A perspectiva de desenhar para todos, para necessidades supostamente globais, é hoje uma postura pouco profícua.

industrial, mas pelo contrário valoriza-a, torna cada objeto cada vez mais precioso e significativo, a preservar. Não só por motivos ecológicos, de sustentabilidade ambiental, desacelerando a produção, mas também porque eles são hoje desejavelmente mais sofisticados, emotivos, vivenciais e portadores de cultura, eternamente nossos.

No âmbito do design, posso referir talvez um renovado gosto pela forma e pela técnica, em prejuízo da funcionalidade. O funcionalismo proposto pelo modernismo e pela cultura de massas, com o intuito de incutir ou moldar necessidades nas pessoas, está hoje diluído uma vez que as necessidades não são hoje previamente determinadas, sendo que o consumo criativo pela livre e construtiva apropriação dos objetos de que nos falava Daniel Miller, como sendo própria só de alguns grupos mais esclarecidos, é hoje uma realidade generalizada.

Assistimos de facto hoje a uma conceção do design mais artística, no âmbito do design-art, mais liberto dos conceitos do Funcionalismo, mais próximos da noção de Belo e da ideia de usabilidade, pela beleza da sua adequabilidade, equilíbrio da forma e do material e pelo prazer da sua apropriação. Novamente o conceito de Arte e Técnica tem outra vez lugar, o que nos aproxima inevitavelmente do artesanato

e da produção industrial de excelência. Assim, penso que a questão entre design e arte está hoje completamente diluída. E é essa que interessa diluir quando falamos em artesanato e design e no desvanecer do eterno conflito entre artesãos e designers, porque se moviam por processos criativos completamente distintos e paralelos. Pode ser assim restaurada a exaltação da forma e da técnica que reúnem ambas as práticas.

Lembrando então outros momentos históricos de rutura projetual, a beleza do objeto pela naturalidade da sua forma e da sua usabilidade, são conceitos que nos aproximam também de Louis Sullivan, pela adequação da forma às novas necessidades das pessoas, como em “Procuramos uma solução final compreensiva: deixemos o problema realmente ‘dissolver-se’. (...) Numa fórmula compreensiva: todas as coisas na Natureza têm uma forma, o que quer dizer, um perfil, uma configuração, isto diz-nos como elas são, isto distingue-as de nós próprios e uns dos outros” (*in Sullivan, Louis H. The tall office building*



Fig 16. Jorge Teixeira a trabalhar em “Uma caveira, uma pirâmide e uns quantos corações”.

artistically considered. Lippincott's Magazine, March 1896, p. 3). Mas esta forma, tal como na natureza não é fixa, o que vem também ao encontro de Zygmunt Bauman, quando nos fala em 'liquidificação do mundo contemporâneo'. "Passamos agora de uma fase 'sólida' para uma fase 'fluida' da modernidade; a fluidez é assim chamada porque não mantém uma forma constante, por muito tempo" (Identity, Zygmunt Bauman, Polity Press, Cambridge 2004, p. 73). "No mesmo sentido, os sólidos cancelam o tempo; nos líquidos, pelo contrário, é a noção de tempo que importa" (Liquid Modernity, Zygmunt Bauman, Polity Press, Cambridge 2000,

p. 2). Esta noção de tempo é uma noção importante porque faz a ligação entre a cultura tradicional e contemporânea, o passado e o futuro, o local e o global, o artesanato e a indústria, sem cair no exotismo, porque não descontextualiza os objetos. Como diz também Bauman

"quando descrevemos os sólidos, podemos não incluir o tempo; quando descrevemos os fluidos, não ter o tempo em consideração pode ser um grave erro. As descrições dos fluidos são como instantâneos – precisam de uma legenda com uma data por baixo da imagem" (Liquid Modernity, Zygmunt Bauman, Polity Press, Cambridge 2000, p. 2). Do mesmo modo estamos também, surpreendentemente, porque em épocas completamente diferentes, com Emerson em 1839 quando escreve "a Natureza não é fixa mas fluida. O espírito altera-se, molda-se, faz-se" (in Nature, by Ralph Waldo Emerson, cap. VIII). Ambos os autores nos descrevem mundos em constante mudança, orgânicos, e que mudam ao ritmo da vida das pessoas. O tal conceito de orgânico muitas vezes enunciado na arquitetura, que nos permite olhar para o passado sem nostalgia, e reconhecer naturalidade nos objetos do quotidiano, como processos afinal em constante mutação, como pressupostos formais e processos construtivos evolutivos e, portanto vernaculares, a reinventar, sem nos esquecermos de quem somos.

2. In Sullivan, Louis H. The tall office building artistically considered. Lippincott's Magazine, March 1896, p.4.

"when we know and feel that Nature is our friend, not our implacable enemy, that an afternoon in the country, an hour by the sea, a full open view of one single day, through dawn, high noon, and twilight, will suggest to us so much that is rhythmical, deep, and eternal in the vast art of architecture (design), something so deep, so true, that all the narrow formalities, hard-and-fast rules, and strangling bonds of the schools (rules) cannot stifle it in us, - then it may be proclaimed that we are on the high-road to a natural and satisfying art, an architecture (design) that will soon become a fine art in the true, the best sense of the word, an art that will live because it will be of the people, for the people, and by the people".²

Fig 17. Gonçalo Campos em primeiro plano junto a Jacinto Teixeira na sua oficina de curtumes.



Rita Filipe é licenciada em Design de Equipamento pela Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa, em 1991 e mestre em Design de Produto pela FAUTL, em 2007. Trabalha como free-lancer em atelier próprio, desde 1991, em Design de Produto, Mobiliário, Interiores e Mobiliário Urbano. Assistente convidada no Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura da UTL, desde 1996, e no curso de Pós-Graduação em Design Urbano no Centro Português de Design (1999/2000). Autora e responsável pelos Cadernos de Design da revista "Arquitetura e Vida" (de fev. 2000 a nov. 2006). Premiada com vários primeiros Prémios em concursos nacionais, sobretudo de equipamento urbano. Participação em várias exposições de design em Portugal e no estrangeiro, nomeadamente Barcelona, Berlim, Frankfurt, Londres, Paris, Madrid, Milão e São Francisco. Encontra-se neste momento em doutoramento pela FAUTL.



RUI RODA

DESIGN E ARTESANATO:
REFLETINDO SOBRE A
PERTINÊNCIA DE UM DIÁLOGO
DISCIPLINAR ORIENTADO
PARA A REVALORIZAÇÃO
DO TERRITÓRIO

A experiência em forma de diálogo entre *design e artesanato*, exercitada no âmbito de Guimarães Capital Europeia da Cultura 2012, gera neste contexto a oportunidade para uma reflexão assente nos desafios colocados neste diálogo, orientados para a regeneração de uma indústria artesanal – *cottage industry*.

Fig 18. Máquina de fazer pentes na oficina de Jorge Teixeira.

Refletir sobre o reposicionamento desta indústria artesanal na contemporaneidade conduz à necessidade de reequacionar o seu desafio face à presença de um mercado globalizado, homogêneo, gerido pela rede telemática, na era da informação e do acesso. A partir deste enquadramento será oportuno questionar: qual o sentido da produção artesanal, dos átomos das “coisas” num íntimo diálogo com a performance do designer de hoje, aquele que tem vindo a operar num mundo menos tangível em forma de bits?

Ao longo da história do pensamento do projeto é perfeitamente visível o espaço de cumplicidade deste diálogo ancestral; uma relação evolutiva e de sobreposição entre formas diferentes de fazer e pensar, que conduziu às reconhecidas gerações de metodologias do projeto. Refiro-me ao espaço observável no tempo através da própria lente da metodologia que deu forma à relação entre ciência e prática projetual (Broadbent, 2002). Em todo este percurso, torna-se relevante a presença de um diálogo contínuo, que tem vindo a sobrepor-se a uma espécie de dança que se conduz com maior ou menor intimidade.

A ideia de que o projeto pudesse basear-se num método científico nasceu num momento de mudança radical, reconhecido na história pela passagem do artesanato pré-industrial para a produção industrial. Foi este

Qual o sentido da produção artesanal, dos átomos das “coisas” num íntimo diálogo com a performance do designer de hoje, aquele que tem vindo a operar num mundo menos tangível em forma de bits?

o percurso necessário para alcançar a ambição do projeto da modernidade, conduzido para a democratização do consumo segundo uma lógica de repetição a alta velocidade, envolvendo progressivamente o aumento da complexidade tecnológica.

Todas estas variáveis deram forma ao reconhecido modelo do design industrial moderno, demasiadamente complexo para competir com o método intuitivo que acompanha o pensamento do artesão. Mas, na procura de compreender o valor da incidência deste diálogo entre as habilidades artesanais e a crescente complexidade do mundo do design, torna-se pertinente observar as diferentes gerações de projeto que se foram estruturando ao longo do tempo.

Conforme refere John Broadbent (2002) ao longo da história da realização do projeto, é perfeitamente possível identificar, pelo menos, quatro gerações bem estruturadas no tempo e que contribuíram para a definição da relação entre ciência e projeto. O autor propõe como primeira geração o método artesanal – *Craft methods* – o mais antigo, com 25.000 anos de existência, aquele que deu origem à primeira geração da própria metodologia projetual.

Mais tarde, com o renascimento, em 1450, considerando existir um pensamento do projeto suportado por uma representação prévia e estruturada do conhecimento, o autor propõe uma segunda geração denominada como *Design-by drawing methods*.

Com os anos 50 do século XX, surge a terceira geração denominada *Hard System methods (HSMs)*, um momento representado pela tentativa de oferecer maior cientificidade à prática do projeto num ambiente de maior complexidade, segundo a exigência de um pensamento sistêmico que desafiava a denominada investigação operativa.

Por fim, surge a quarta e última geração reconhecida como *Soft Systems Methods (SSMs)* onde o autor expressa a natureza e complexidade do ambiente de atuação – “*Stating the problem is the problem*” – um ambiente no qual a disciplina de design assume novos desafios para encontrar soluções muitas vezes provisórias para poder dar resposta aos reconhecidos *wicked problem*.

Com o reconhecimento destas quatro gerações de projeto torna-se pertinente observar o valor que a primeira geração continua a ter para as gerações que lhes são seguintes. Refiro-me à continuidade deste espaço de diálogo e sobreposição que permanece indissociável; uma espécie de continuidade em forma de excelência, produtora de valor, definida por uma sobreposição intergeracional contínua, liderada pela performance e necessidade deste mundo do projeto que pretende alcançar as soluções.

Cada uma das gerações oferece oportunamente modos diferentes de pensar e conceptualizar o projeto, resultando num amadurecimento projetual, complementar, e convivem, usufruindo deste espaço de sobreposição, neste diálogo sintónico entre gerações.

INTIMIDADE DE UM DIÁLOGO

Com maior ou menor intensidade, com mais ou menos permeabilidade na produção deste diálogo, a realidade é que as gerações apresentadas por Broadbent se projetam segundo um exercício comum. Aquele que é dedicado à repetição, à serialidade, ao diálogo da técnica produtiva, enfim, com a ambição de alcançar o valor e sentido dos artefactos.

Talvez seja o momento de sublinhar a evidência do envolvimento do homem – *o artesão* – na história do conceito de serialidade. A presença da atividade humana, iniciada com a capacidade de inscrever e repetir algo ao longo do tempo, sempre se testemunhou nas civilizações pré-históricas, nas primeiras produções industriais do século XIX e, hoje, nas mercadologias da terceira revolução industrial.

Em todo este percurso sugiro particular destaque para o artesanato enquanto espaço de representação de diferentes habilidades e competências que lideram o processo dedicado à serialidade, não querendo descurar os ante-

cedentes da sua origem que me remeteriam para uma interpelação antropológica entre homem e manufatura.

Na construção seja de uma *‘colher’* ou da própria *‘cidade’*, é quase sempre possível identificar o envolvimento de uma atividade artesanal. Esta, ao ser envolvida na conceptualização de sistemas e de técnicas aplicadas desde o objeto à cidade, materializa-se muitas vezes em produtos anónimos tangíveis em grande escala nas arquiteturas sem *pedigree*.

Relativamente à produção anónima, não me refiro apenas às arquiteturas vernaculares, aquelas possíveis de visitar na obra de Bernard Rudofsky (1964) mas atrevo-me a viajar no tempo próximo do nosso século, colhendo exemplos que me permitem reforçar a importância destes *makers* ou artesãos no processo de refuncionalização das cidades como a de Nova Iorque. Esta cidade, nos anos 30, no contexto da grande crise da indústria têxtil, assistia a uma indução social, *bottom-up*, como resposta à crise; uma resposta liderada por artistas envolvidos naquele contexto de reutilização do interior da cidade, e que, no final dos anos 70, fizeram desta cidade o *hub* mundial da arte.

Outros exemplos, com este enfoque, poderiam ser cuidadosamente observados, através de evidências onde o microempreendedorismo de massa, surge como uma espécie de líquido amniótico regenerador, capaz de sustentar compulsivamente a economia das



Fig 19. Gaspar Correia na sua oficina de ferro forjado.

idades. Refiro-me a exemplos como Christiania em Copenhaga, aos bairros de Kanda e Nihonbashi de Tóquio, ao plano *Digital box* de Funaba em Osaka (Roda, 2007), não podendo deixar de referir a regenerada Manchester Vitoriana, onde foi possível observar um processo de refuncionalização de velhas fábricas abandonadas, impulsionada por uma coletividade de músicos microempreendedores que marcaram os anos 80, e a reconhecida Factory Records.

São alguns exemplos possíveis e pertinentes para suportar esta chave de leitura, onde a prestação de uma energia microempreendedora promove, sem dúvida, a regeneração da cidade, não querendo de forma alguma descurar a informalidade das cidades latino-americanas como Caracas (Brillembourg *et al.*, 2005), entre outras. Será de destacar ainda nestas evidências a atividade do artesão na sua afinidade com o microempreendedorismo de massa, ou seja, uma relação que mantém naturalmente uma ponte de contacto com a natureza da nossa contemporaneidade defendida por Sennett (2008).

Com a ambição de reforçar esta cumplicidade histórica entre a cidade e o artesanato poderemos recordar Friedrich Klemm, que no ano de 1959 publica *“Storia della tecnica”*, dedicada ao período medieval, e onde o autor elenca as diferentes atividades das técnicas artesanais num capítulo intitulado *“artesanato urbano”*, ou seja, uma evidência que aproxima o termo à própria dimensão urbana, reforçando esta relação com a dimensão da cidade (Klemm, 1959, p. 96-98).

Na obra de Friedrich Klemm (1959, p. 97), ao referir-se ao período da alta idade média, o autor afirma que a vida citadina estava intimamente relacionada com o desenvolvimento de uma vasta técnica artesanal urbana, onde os produtos testemunhavam o resultado de uma prestação livre, conduzida segundo costumes cristãos. Reforçando esta relação, o autor sublinha a importância do século XIV como um período que tentou uma estruturação desta atividade – o artesanato – ao referir-se à especialização da prestação artesanal, das suas corporações e da presença da figura do mestre aplicado a cada setor.

Retomando a relação de grande cumplicidade entre artesanato e a serialidade na história da técnica, talvez seja este um momento válido para sublinhar a importância deste valor que acompanha toda a biografia produtiva; um percurso induzido pelas manufaturas, que desde a antiguidade até aos nossos dias conduz a uma realidade que atravessa a história do artesanato, da indústria e das novas tecnologias produtivas.

Naturalmente, refiro-me à capacidade de compreender todas as variações de uma família de objetos desde o primeiro – o arquétipo – até ao mais recente ou seja, uma espécie de serialidade diacrónica com o artefacto precedente. Por outro lado, não menos importante, será de referir uma serialidade sincrónica, aquela que conduz à produção de produtos iguais entre si, em analogia com a prestação da máquina,

Retomando a relação de grande cumplicidade entre artesanato e a serialidade na história da técnica, talvez seja este um momento válido para sublinhar a importância deste valor que acompanha toda a biografia produtiva; um percurso induzido pelas manufaturas, que desde a antiguidade até aos nossos dias conduz a uma realidade que atravessa a história do artesanato, da indústria e das novas tecnologias produtivas.

mas que, com o artesanato, apela à repetição da técnica, à habilidade e ao percurso da qualidade do saber fazer (Klemm, 1959).

A cumplicidade do diálogo – designer/artesão – dá naturalmente forma a um espaço de grande riqueza na relação para a qual contribuem com experiências e vetores distintos do próprio conhecimento. Esta relação conduz a fraturas e descontinuidades positivas relativamente a práticas antecedentes, que possibilitam alcançar a inovação interpretada pela técnica de matriz etnográfica. Constroem-se assim serialidades sincrónicas no mundo da informação e do poder, da unicidade, como variação ao modelo de produção em massa.

VISÕES NA HISTÓRIA DE UM DIÁLOGO

A relação entre projeto e artesanato, compreendida como a arte de saber fazer ou ativar uma determinada habilidade, assumiu ao longo da sua história características diversas que lideraram a produção de objetos. De acordo com Maurizio Vitta (1996) esta relação foi sempre considerada como um misto de admiração, temor, veneração e desprezo, embora as suas manifestações variem consideravelmente no tempo e também no espaço.

Para construir a visão desta instabilidade fará sentido identificar alguns momentos significativos desta história, que ajudam a reconhecer a inconstância da intimidade deste diálogo entre projetista e artesão.

Como primeiro exemplo, será sensato observar o tratado *De re aedificatoria* de Leon Batista Alberti que descreve com precisão as operações elementares necessárias para produzir um objeto. Neste contexto, à imagem seu tempo, o autor prevê a necessária existência das duas figuras: o projetista e o artesão. Nesta descrição torna-se assimilável a natureza desta relação enquanto experiência e gestão do conhecimento, ou seja, uma revalorização das artes que acabou por



Fig 20. Máquina de cortar o chifre na oficina de Jorge Teixeira.

apaixonar escritores e artistas no século XV e XVI que, negando o caráter mecânico e repetitivo, privilegiam o pensamento e a capacidade de cálculo e previsão, ou seja, a própria abstração. Naturalmente que se observa uma relação de interdependência, de diálogo hierárquico, entre as partes, e que neste contexto se estabelece a necessária relação entre arte e artesanato.

De acordo com Vitta (1996, p. 49) é também possível observar uma espécie de discriminação fundamentada na distância entre a simples técnica construtiva e a própria matéria, ou seja, quanto mais a obra fosse fruto de um intelecto puro maior seria o seu valor. Nesta visão torna-se relevante observar que a mão do artesão era apenas válida como instrumento para o arquiteto, não obstante a presença da ambiguidade relacionada com a idealização. A prestação de um determinado artista muitas vezes encontrava um espaço de ambiguidade na liderança de uma determinada tarefa. Na posição de executor, frequentemente esta tarefa ficava a cargo do artesão. Exemplos desta relação poderão ser tangíveis em obras de artistas famosos como Botticelli, Francesco di Giorgio Martini, entre outros.

No século XVI, com Leonardo da Vinci (1452-1519), surge a ideia bastante difusa que durou longo tempo, de que a pintura era a arte geradora de todas as outras artes, incluindo a *arte da manualidade*. Esta visão extrema gerava uma espécie de supremacia aplicada apenas à pintura ou à música (as chamadas artes limpas) evitando desta forma o contacto com a matéria, garantindo-se uma natureza intelectual destas artes. Como resultado, a manualidade do saber fazer era apenas confirmada pelo seu caráter empírico, fruto de uma simples experiência (Gelb, 2000).

Com Viollet-le-Duc (1814-1879), resgatando a sua tese funcionalista, este é o momento em que se abre o espaço para a necessidade de promover uma espécie de unidade operativa entre arte e técnica. Reforçando esta nova unicidade Henri Van de Velde reafirmava *“a necessidade de uma estrutura lógica dos produtos, uma lógica sem compromissos no uso dos materiais e o desempenho franco e orgulhoso dos processos de trabalho”*.

Não menos importante e na procura de uma contra tendência será oportuno destacar a resistência à máquina do movimento inglês Arts and Crafts liderado por William Morris e John Ruskin, mesmo considerando a força da industrialização que fragilizou o movimento. O movimento recusava a técnica produtiva em nome de uma beleza confinada unicamente à manualidade do artesanato e à dignidade dos produtores, resultando num momento de renovação do designado *artesanato artístico*.

Também na academia, surge a necessidade de equacionar este diálogo entre o design e o artesanato. Na Bauhaus, uma escola que não fez da técnica um elemento central da sua didática, é possível observar que, nos seus planos de estudo, principalmente no período de Weimar (1919-25), a tradição artesã da oficina era uma variável considerada estrutural, mas não independente de um diálogo entre o filósofo e o mestre artesão (Kandinsky, 1987).

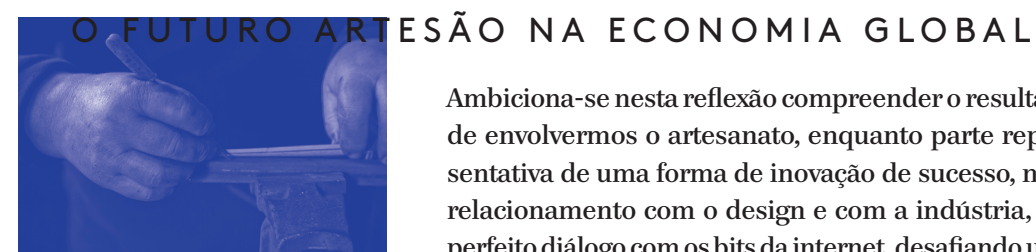


Fig 21. Mãos de Gaspar Correia.

Ambiciona-se nesta reflexão compreender o resultado de envolvermos o artesanato, enquanto parte representativa de uma forma de inovação de sucesso, num relacionamento com o design e com a indústria, em perfeito diálogo com os bits da internet, desafiando uma alternativa à produção massificada, anulando-se, desta forma, a distância entre produtores e consumidores.

Naturalmente, a cumplicidade desta relação exige uma grande proximidade entre os vários atores, como sempre aconteceu de forma fluente em Itália ou em outras formas de cultura presentes no mediterrâneo. No *“mediterrâneo profundo”*, referido por Andrea Branzi (2004, p. 39), onde é possível observar como as civilizações dependem dos *genius loci* mediterrânicos que constituem um precioso sistema alternativo aos não lugares de Marc Augé.

Convivendo com a tecnologia da informação, com o desenvolvimento da globalização e com a tendência e necessidade para um microempreendedorismo de massa, a pertinência deste diálogo referido convida inevitavelmente a repensar uma nova filosofia geral do próprio projeto, no qual as habilidades artesanais estarão presentes, enquanto valores territoriais estratégicos, passíveis de articular com a tecnologia de informação difusa em rede.

Talvez seja a oportunidade de reconhecer um novo rumo, uma nova necessidade, que poderá dar forma e visibilidade à natureza de um novo *Pattern* de tradições, diferente daquele produzido por Alex MacLean, onde o fotógrafo expressa os excessos produzidos pelo modelo fordista, massificado na sua última fase pela terceira revolução industrial.

Como alternativa aos *Pattern's* de MacLean talvez seja o momento de equacionar uma nova visão do modelo de produção de massa, que neste novo contexto desafia o Design a amplificar a visibilidade e o acesso a estes valores difusos nos territórios, contribuindo desta forma para uma nova geografia da manualidade e da autenticidade. Desta forma, urge com grande pertinência questionar o significado e identificar os desafios envolvidos num diálogo contextual entre o *design* e o *artesanato* para obter uma prestação que se ambiciona de excelência na contemporaneidade.

A motivação desta abordagem é alimentada pela existência de uma produção artesanal como um valor existente, capaz de promover o valor da diferença, gerando uma prestação, um modelo alternativo à produção massificada, através de uma prestação aberta, personalizável, que conduza a uma forma de relação colaborativa e que, alcançando o valor da diferença, amplifique o poder do movimento artesanal como um possível modelo de futuro.

Atrevo-me a criar uma analogia com o território Português, onde é possível observar esta densidade de habilidades difusas, no seu *modus operandi*, liderado por maestros produtores de uma serialidade artesanal, de uma *cottage industry*, que tem vindo a alimentar a própria dignificação da arquitetura contemporânea em Portugal.

Esta ambição, aqui apresentada como um novo espaço de relação entre design e artesanato, talvez não seja apenas um sonho, mas sim uma realidade que começa a dar os seus primeiros passos quando devidamente relacionada com uma manufatura capilar, devidamente integrada com o ADN de uma economia sem *peso* – a da internet.

Se por mais de 30 anos os denominados *makers* da internet, os artesãos da imaterialidade, produziram produtos e serviços em forma de bits, hoje esta realidade parece estar incompleta pela existência do défice dos produtos físicos e singulares a que alguns autores chamam átomos (Anderson, 2012), ou seja, ganham significado as coisas realizadas à mão, que alimentam a variedade com o sinal distintivo de todas as coisas manufaturadas (Carpo, 2011).

Será o momento de passar à observação de casos de sucesso, entre os quais se destaca a experiência Etsy. Observemos este *marketplace on line* formalizado em 2005. Esta é uma empresa que disponibilizou uma plataforma online que torna implícito o desafio de aproximar o produtor – o *artesão* ou *makers* – do consumidor final. É naturalmente uma plataforma que desafia o modelo de distribuição da materialidade

Fig 22. Gaspar Correira a trabalhar.



usufruindo da leveza e da informalidade destas organizações, ou seja, uma realidade que conduz à presença de um valor absoluto para o business do século XXI.

Revela-se pertinente a relação possível de estabelecer entre a informalidade das empresas que nasceram dos *makers* na produção dos bits para a internet e as empresas de artesãos que se mantêm tantas vezes desmaiadas à espera de tornar visível as suas competências na rede com a ambição de reinventar ou amplificar a dimensão do seu negócio na própria rede.

Ambas vivem de competências únicas, do controlo de saber produzir e controlar as unicidades que sustentam a sua própria existência, ou seja, a *habilidade de saber* seria algo numa reduzida escala, segundo o controlo total do seu processo, especificamente como a atitude de uma cultura do saber fazer artesanal, da microprodução de produtos agrícolas, dos produtos biológicos, entre tantos outros, que se diferenciam dos produtos densificados no mercado.

Toda esta dinâmica de empresas quando relacionadas com a web fará fortalecer seguramente uma realidade histórica e cultural estruturante dos países latinos, dos seus territórios, nos quais Portugal se insere, identificada por um plâncton de interstícios comerciais que pertencem à lógica de funcionamento na produção de valor identificável nos países do sul, como aqueles do “*mediterrâneo profundo*” de Andrea Branzi (2004). Um diálogo com a rede telemática poderá reativar uma oportunidade para a própria regeneração destas pequenas empresas, promovendo o acesso à visibilidade, às novas relações com a própria rede segundo o seu modelo de produção – que nunca se alimentou das grandes máquinas dispendiosas dependente de um investimento pesado – caracterizado pela capacidade de produzir a inovação através da unicidade direcionada a nichos de mercado de pequena repetição, inspirados pelos desejos das pessoas, ou seja, por todo um processo que, acima de tudo, se sobrepõe aos desejos das grandes empresas.

Talvez seja o momento de voltar à experiência da Etsy para analisar um percurso de sucesso, para reforçar a importância deste desafio considerado emergente, que visa a necessidade de diálogo entre artesãos e o mundo da web, por forma a permitir uma contaminação positiva da natureza da própria rede, estimulando um modelo industrial aberto, flexível, onde não exista mais a distância associada ao acesso, onde seguramente será possível aproximar os produtores dos consumidores.

No percurso da Etsy, um *marketplace* online concebido exclusivamente como suporte daqueles que são reconhecidos por *makers*, os que lideram todo o processo na construção dos seus produtos com as suas pequenas empresas, o sucesso é uma realidade já alcançada.



Fig 23. Sam Baron e Gaspar Correira na sua oficina de ferro forjado.

Com a plataforma Etsy, inaugurada em 2005, é perfeitamente possível observar a tendência para o crescimento de um mercado liderado por uma indústria artesanal. Esta plataforma resulta numa espécie de rede que ganha força pela presença de um microempreendedorismo de massa, de modelos de empresas exclusivamente artesanais à imagem das *start-ups* que funcionam na web, recorrendo a um modelo industrial aberto *bottom-up*, colaborativo, agora aqui aplicável ao setor artesanal. A Etsy conta com mais de 15 milhões de membros e em 2011 realizou, com sucesso, vendas que alcançaram os 500 milhões de dólares. Em abril de 2011 ultrapassava os 300 funcionários, vendendo mercadorias no valor de 65 milhões de dólares por mês, através de uma rede de 875.000 revendedores que se relacionam com 40 milhões de consumidores em todo o mundo (Dickerson, 2012). Esta talvez seja a maior plataforma online jamais construída, que resultou num enorme centro de artesanato na escala contemporânea onde a regra principal resulta no facto de que tudo deva ser, de alguma maneira, manufaturado. Reforçando o valor desta atitude, é curioso sublinhar a forma do valor da comunicação dedicado às *coisas verdadeiras para gente verdadeira* onde se apela para o seguinte slogan de contra tendência ao processo de produção de um mercado massificado: *“se procuras algo criado por um ser humano e não somente por uma máquina, este site é uma mina de ouro”*.

A GEOGRAFIA DAS HABILIDADES NA REDE TELEMÁTICA

Pela grande complexidade deste tema e retomando a questão inicial – *qual o sentido da produção artesanal, dos átomos das “coisas” num íntimo diálogo com a performance do designer de hoje e com a rede telemática?* – parece-me oportuno apontar algumas considerações que poderão alimentar conceptualmente alguns cenários possíveis para futuras ações que desafiam novos horizontes para a investigação sobre esta problemática.

Construir um espaço de diálogo com a rede telemática significa, neste início de século, desafiar o mundo das emoções, da partilha, da interface e do contacto com as experiências o que, desta forma, reforça a importância de uma aproximação disciplinar do design como mediador de competências capazes de dar forma a este diálogo. A ambição de estimular a produção da manufatura e o seu conhecimento através da rede global, vive naturalmente de uma dificuldade: a da gestão de novas competências inexistentes em quem opera com a manualidade.

A pequena dimensão que caracteriza a leveza destas organizações – *a capacidade de se manter ‘pequeno’* – talvez seja uma condição essencial à natureza da rede web. Esta característica poderá contribuir para a chave de sucesso de um modelo de manufatura do futuro conectado à rede telemática. Se na modernidade ser grande significava

um código de poder, ao contrário, hoje, ser pequeno é ser leve e, acima de tudo, é ter a capacidade de alimentar uma adaptação contínua aos processos produtivos e aos mercados. Esta visão poderá proporcionar uma sustentabilidade útil à produção, sem ter necessidade de recorrer a stoks cada vez mais distantes à gramática da própria web.

O total controlo da microprodução, independentemente da existência de uma maior ou menor intimidade entre design e artesanato, promove o princípio fundamental de um modelo de produção mais sustentável, suportado no conhecimento e não na massificação. Refiro-me a uma forma de poder, agora alicerçado pela web, que recupera o modelo marxista – *onde o poder só pertence àqueles que controlavam na sua totalidade os meios de produção* – que hoje parece reencontrar as condições favoráveis para a sua viabilidade.

Será de sublinhar que a regeneração da indústria artesanal, tantas vezes cúmplice do fenómeno da desindustrialização, contribui para contrariar o declínio do abandono das próprias cidades, promovendo o renascer de microempresas de setor, capazes de fortalecer as economias locais. Este cenário reforça a tendência para uma prática reciclável das nossas metrópoles que, ao serem confrontadas com um processo de reutilização do imobiliário em crise, produz a ideia clara de que será possível construir e alimentar o modelo de cidade informal, aquele que se refuncionaliza continuamente, de dentro para fora das próprias cidades.

Refiro-me à reutilização dos espaços obsoletos que, através deste *‘microempreendedorismo das habilidades’*, promoverá seguramente o renascer e o reinventar de novos modelos de empresa de setor. Serão modelos que promovem o uso do interior destes espaços abandonados em função de todo um enquadramento integrado na lógica de funcionamento de uma economia emergente – *restoration economy* – aquela dedicada à refuncionalização do ambiente natural e construído em função do prefixo *‘re’* representativo do nosso século.

Concluindo, a serialidade, que se alimenta de um território de competências possíveis de serem partilhadas em rede, possibilitará por consequência desta relação:

- Reforçar e fazer crescer a geografia das habilidades na própria rede;
- Inovar ou reinventar o posicionamento do artesão enquanto empreendedor, reciclando as suas habilidades;
- Reinventar novos modelos de empresa, de negócio possíveis de alcançar nos interstícios da web;
- Implementar uma nova visão plena de possibilidades para quem

Rui Roda, licenciado em Arquitetura em 1993, mestre em Design em 1994 e doutorado em Industrial Design e Comunicação Multimédia pelo Politécnico de Milão em 2007. É investigador da “Unit in Ergonomics & Design” (RED), do ID+/FCT e membro fundador da “Latin Network for the Development of Design Processes”. É professor do Curso de Mestrado em Design da Universidade de Aveiro, professor convidado no Politécnico de Milão e na Faculdade de Monterrey no México. Trabalhou e investigou na empresa “Sottsass Associati”. As suas principais áreas de investigação são: social design e design system aplicado à refuncionalização e reutilização de edifícios abandonados nos espaços urbanos.

produz localmente o valor da unicidade num diálogo com o mercado global, não mais vinculado pelos limites da geografia territorial mas sim concentrado nos desejos do consumidor.



Fig 24. Jorge Teixeira a trabalhar o chifre na sua oficina.

Seguramente a rede será o veículo para encurtar a distância entre estas duas figuras – *produtor e consumidor* – estimulando o exercício de um comércio ecossolidário mais justo, que exigirá o repensar da distribuição do valor das cadeias de valor existentes para além da necessidade de um novo modelo alternativo aos existentes *supply chain*.

Reforçando a importância dos *átomos* aqui representado pelas coisas na rede, de acordo com Dickerson (2012, p. 28) é pertinente observar a importância da qualidade física das coisas ao serem relacionadas com as nações verdadeiras, aquelas que produzem “coisas verdadeiras”. O autor destaca o limite de uma economia apenas de serviços, sem coisas, sublinhando o seu limite quando elimina a manufatura, produzindo apenas banqueiros, funcionários do setor terciário e operadores turísticos. Esta rede, agora alimentada pela existência e visibilidade das coisas, talvez construa a oportunidade de aproximar o seu valor como pertencentes ao espaço físico do território e desta forma promover esta aproximação com a rede telemática.

Será o momento para equacionar uma nova filosofia geral do projeto, para repensar novas relações transdisciplinares necessárias, que poderão amplificar os valores do *genius loci*, tangíveis na rede telemática universal, que se sobrepõe ao território físico, podendo facilitar um fluxo inverso, muito permeável ao contacto desejado com o território.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Basalla, G., 2011. *La evolución de la tecnología*. Barcelona: ed. Critica
- Bell, D., 1973. *The coming of Post-Industrial Society. A venture in social forecasting*. NY: ed. Harper
- Branzi, A., 2004. Mediterranean depth. In: *Mdesign_forme del Mediterraneo*. Firenze, Ed. Alinea
- Brillembourg, A., et al. 2005. *Informal city*. London, Ed. Prestel Vertag
- Carpo, M., 2011. *The Alphabet and the Algorithm*. Cambridge, MA, U.S.A., Ed. MIT Press.
- Dickerson, C., 2012. Notes from Chad: Funding Etsy's Future. In: *Company news* Available at: <http://www.etsy.com/blog/news/2012/notes-from-chad-funding-etsys-future/>, Published on May, 09, 2012
- Florida, R., 2002. *The rise of the Creative class. ... and how it's transforming work, leisure, community, & everyday life*. NY: Ed. Basic Books
- Dickerson, C., 2013. *Makers. Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale*. Milano, Ed. Rizzoli
- Florida, R., 2004. *The flight of the Creative class. The new global competition for talent*. NY: ed. Harper Business
- Friedman, T., 2005. *O mundo é plano. Uma breve história do século XXI*. Rio de Janeiro: ed. Objetiva.
- Gelb, M., 1998. *Pensare come Leonardo*. Milano, Ed. Saggiatore
- Kandinsky, W., 1987. *Curso da Bauhaus*. Lisboa, Ed.70
- Klemm, F., 1959. *Storia della tecnica*. Milano: ed. Feltrinelli
- Micelli, S., 2011. *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*. Venezia: Ed. Mursia
- Paloni, F., Ruggerini, M., 2007. *Il Futuro nelle mani. Artigiani senza età: dall'esperienza all'innovazione*. Milano, Ed. Franco Angeli
- Rosen, W., 2010. *The Most Powerful Idea in the World. A story of steam, industry, and invention*. UK. Ed. Random House
- Reich, R., 1992. *The work of nations. Preparing Ourselves for 21st Century Capitalism*. NY: Ed. Vintage Books
- Roda, R., 2009. *Jazz metropolis. Input of design research in the reuse process by international Symposium CSBE Housing networks. Revitalising Built Environments. Requalifying Old Places for New Uses*. Istanbul, 12-16 October 2009
- Rudofsky, B., 1987. *Architecture Without Architects. A short introduction to Non-Pedigreed Architecture*. Albuquerque, Ed. University of New Mexico Press
- Schumacher, D., 2012. *Small is beautiful in the 21st century*. Cornwall, Ed. Herbert Girardet
- Sennett, R., 2008. *L'uomo artigiano*. Milano: Ed. Feltrinelli
- Vitta, M., 1996. *Il disegno delle cose. Storie degli oggetti e teoria del design*. Napoli: ed. Liguori

ENQUADRAMENTO DO PROJETO

ALEJANDRA JAÑA & ISABEL ABREU

O projeto Editoria nasceu da vontade de pensar o artesanato na sua relação com a memória, com os saberes e imaginário dos artesãos, da necessidade de explorar as possibilidades de criação que atualmente as técnicas, os materiais e as ferramentas oferecem aos designers, propondo ainda adaptar, apropriar, inspirar e valorizar o património cultural e histórico inscrito na região de Guimarães.

Partiu-se do levantamento das artes e ofícios com mais expressão na região (bordados, couros, latoaria e ferro forjado), analisaram-se os processos e materiais utilizados por cada um deles; procurou-se resgatar atividades com poucas perspetivas de continuidade – como no caso do chifre – e, por fim, propôs-se o encontro entre os artesãos e designers previamente selecionados.

Ao longo do projeto ficou claro que os artesãos iam estabelecendo novas cumplicidades e uma nova visão sobre as possibilidades do seu trabalho, arriscando novas interpretações e aplicações das técnicas tradicionais, desenvolvendo funcionalidades, imaginando novas formas e imagens e diversificando os objetos que iam construindo. Estimulou-se a criação de novos produtos e inaugurou-se um processo de trabalho oficial com os artesãos de Guimarães que, sem exceção, trabalham diariamente com estas técnicas e materiais tradicionais.

A relação da curadoria com os artesãos, e destes com os designers, foi construída de forma orgânica numa convivência de mútua cumplicidade ao longo da fase de preparação e de construção. Foi esta relação de igualdade e de partilha que abriu a disponibilidade dos artesãos para contribuírem de forma entusiasta para o projeto, dando origem a uma seleção quase espontânea de duplas de trabalho – artesão/designer – que desenvolveram em conjunto a criação de cada peça:

Adélia Faria com Estefânia de Almeida

Conceição Neves com Júlio Dolbeth

Cristina Vilarinho & Alberto Gouveia com Rui Vitorino Santos

Gaspar Correia com Sam Baron

Isabel Oliveira com Luis Urculo

Jacinto Teixeira com Gonçalo Campos

Jorge Teixeira com Aitor Saraiba

José Vieira com Sam Baron

José Vieira com Luis Urculo

Alejandra Jaña é licenciada em Design e Comunicação Visual pela Escola Superior de Artes e Design (ESAD) de Matosinhos, em 1999. No mesmo ano, é convidada a fazer parte do Studio Andrew Howard. Leccionou a cadeira de Tipografia na ARCA Escola Universitária das Artes de Coimbra em 2006 e 2007, e desde 2011 lecciona a cadeira de Projectos Editoriais no Mestrado em Design Gráfico e Projectos Editoriais na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Em 2000, com João Martino cria o estúdio Atelier Martino&Jaña, no Porto, que tem vindo a dedicar-se à execução de projectos na área do Design de Comunicação. Obteve vários prémios internacionais, nomeadamente: ISTD 2001 Certificate of Typographic Excellence; Type Directors Club TDC56 Award Certificate of Typographic Excellence e Hong Kong International Poster Triennial 2010.

A dinâmica estabelecida entre artesãos e designers no contexto deste projeto, que obedeceu a duas distintas formas de abordagem – uma oficial e outra no formato de workshop – resultou num conjunto de novas possibilidades de experimentação que foram testadas e partilhadas no espaço de trabalho dos artesãos.

As peças, agora apresentadas, foram surgindo ao longo dum processo denso, onde quem sabe fazer e quem cria, com um olhar externo à tradição, propõe narrativas e novos discursos a partir da relação criada e do diálogo. Partiu-se do património técnico e formal já existente para uma apropriação das técnicas e dos materiais, dando novas formas ao resultado final.

Este foi um momento único de colaboração entre designers e artesãos, sendo também uma forma de recordar que o conhecimento tem muitos âmbitos e vários níveis de validação. Se os bordados de Guimarães conseguiram já um território de legitimação, as outras artes e ofícios têm neste projeto um caminho aberto para um reconhecimento mais abrangente, ultrapassando o contexto territorial e afirmando-se como artesanato com valor artístico, que tem na sua origem um pensamento criativo e contemporâneo.

Ressalta a importância que este olhar contemporâneo trouxe a estes ofícios, potenciado pelo facto dos designers convidados revelarem uma afinidade com a investigação e resgate de valores identitários locais, que indelevelmente contribuíram para a renovação de técnicas, para a sua preservação e para a investigação de novos métodos.

A afirmação dos processos de trabalho e dos seus resultados, transformou produtos de origem local, com características únicas e irreproduzíveis, em produtos com uma voz autoral e de reconhecimento global apesar da sua origem neste território específico, com óbvias mais-valias não só para estes artesãos em particular, mas para todo o setor do artesanato de Guimarães e da região.

Isabel Abreu é licenciada em Som e Imagem, com especialização em Artes Digitais, pela Escola de Artes da Universidade Católica em 2002. Co-fundadora do atelier Estudio384 onde desenvolveu diversas competências nas áreas multimédia e projetos de comunicação gráfica e editorial. Foi consultora externa da Fabrica, Centro de Comunicação e Pesquisa da Benetton em Treviso, Itália, com funções de coordenação e orientação do departamento de design e onde desenvolveu e coordenou diversos projetos de design, workshops e exposições dos quais se destacam os realizados em Milão (Salone del Mobile, Sisley & Benetton), New York (New Museum, Folk Art Museum), Madrid (Creative Weekend), Paris (Le Bon Marché) e Lisboa (Experimenta Design, Fabrica Features). Atualmente desenvolve as funções de coordenadora do projeto IDPool, residências artísticas da Vista Alegre Atlantis e Bordallo Pinheiro e colabora regularmente com a Galeria Dama Aflita e com a promotora Matéria Prima na organização de workshops e produção de eventos.

C A P

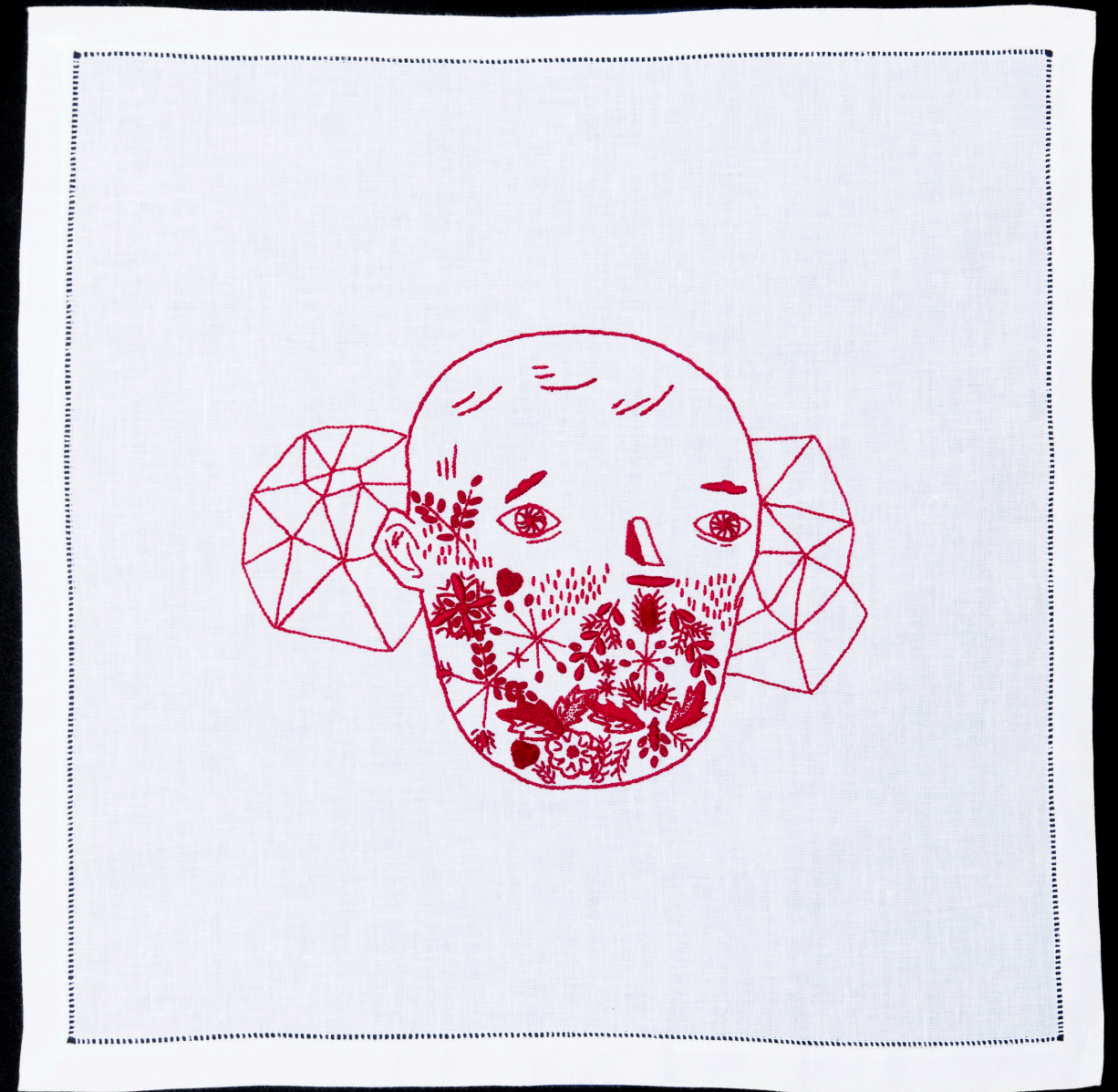
Í T

U L O

ARTEFACTOS
QUE CONTAM
HISTÓRIAS

2

- 68 **BARBA**
Linho bordado com fio vermelho
50 x 50 cm
JÚLIO DOLBETH
CONCEIÇÃO NEVES
- 72 **POTS**
Jarras em latão
30,5 x 18,5 cm; 54,5 x 16,5 cm; 3,22 x 25 cm
SAM BARON
JOSÉ VIEIRA
- 74 **UMA CAVEIRA, UMA PIRÂMIDE
E UNS QUANTOS CORAÇÕES**
Transformação em chifre
Medidas variáveis
AITOR SARAIBA
JORGE TEIXEIRA
- 78 **SACROS CORAÇÕES**
Linho bordado a linha branca de algodão
12 x 12 x 12 cm
ESTEFÂNIA DE ALMEIDA
ADÉLIA FARIA
- 80 **AMULETO**
Faiança vidrada cozida a 1025°
37 x 13 x 4 cm
RUI VITORINO SANTOS
A2 - CRISTINA VILARINHO & ALBERTO GOUVEIA
- 82 **LATA / LUZ**
Candeeiro em latão
39,5 x 34,5 cm
LUÍS URCULO
JOSÉ VIEIRA
- 86 **PLACE**
Candeeiro em ferro forjado
55 x 27 cm
SAM BARON
GASPAR CORREIRA
- 88 **BANDEIRA**
Toalha de mesa bordada em linho
1000 x 50 cm
LUÍS URCULO
ISABEL OLIVEIRA
- 92 **REVERSO**
Cabedal e fita de nylon
20 x 400 x 260 cm
GONÇALO CAMPOS
JACINTO TEIXEIRA







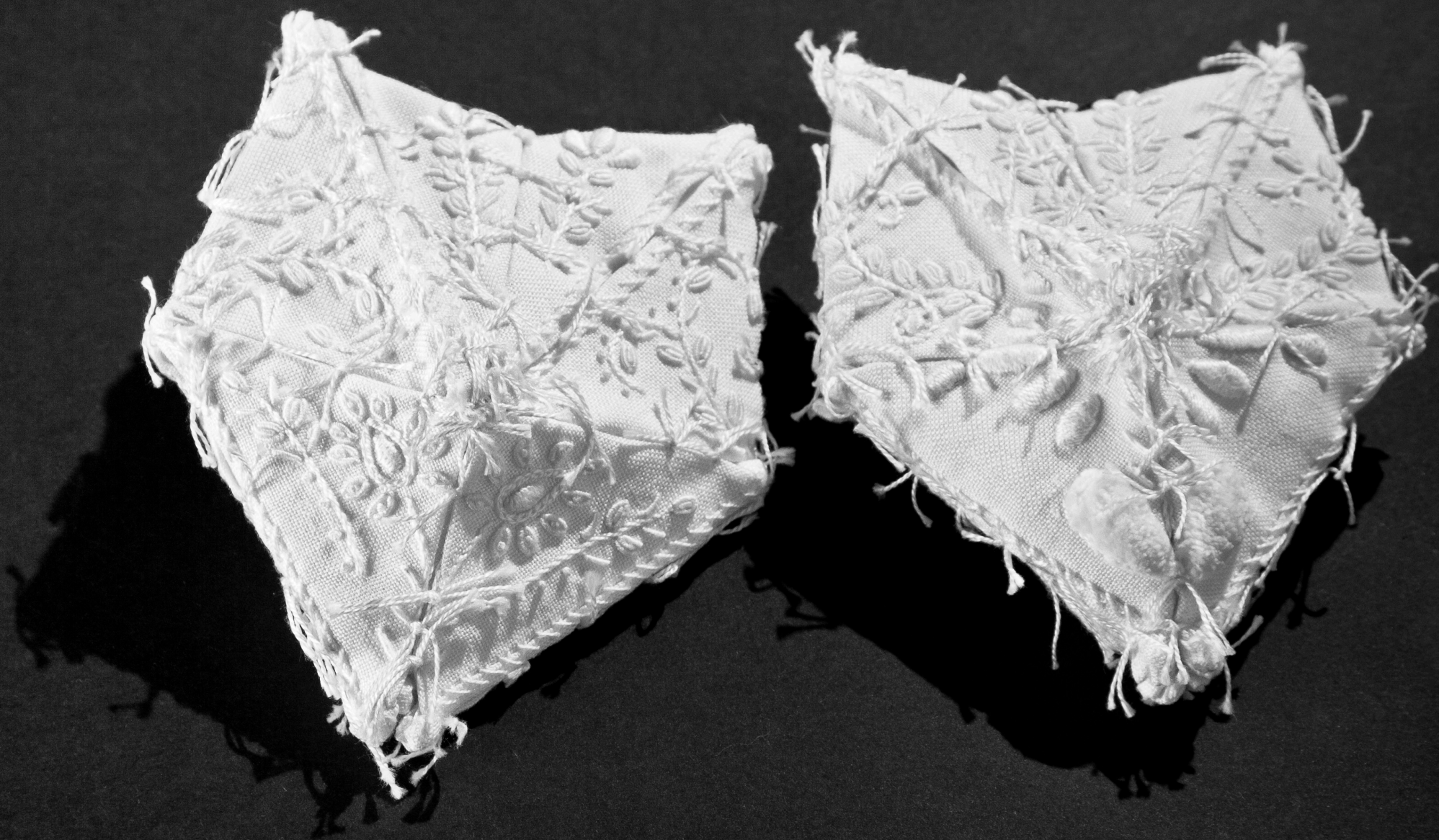




Aitor Saraioba

Aitor Saraioba

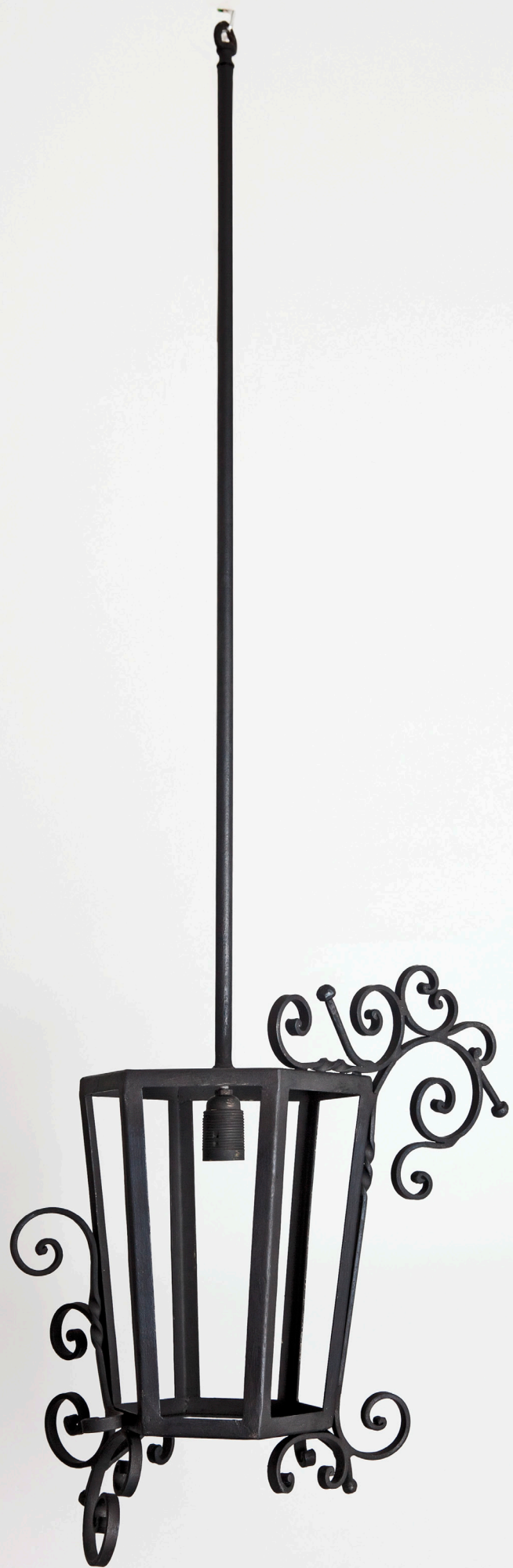
Aitor Saraioba

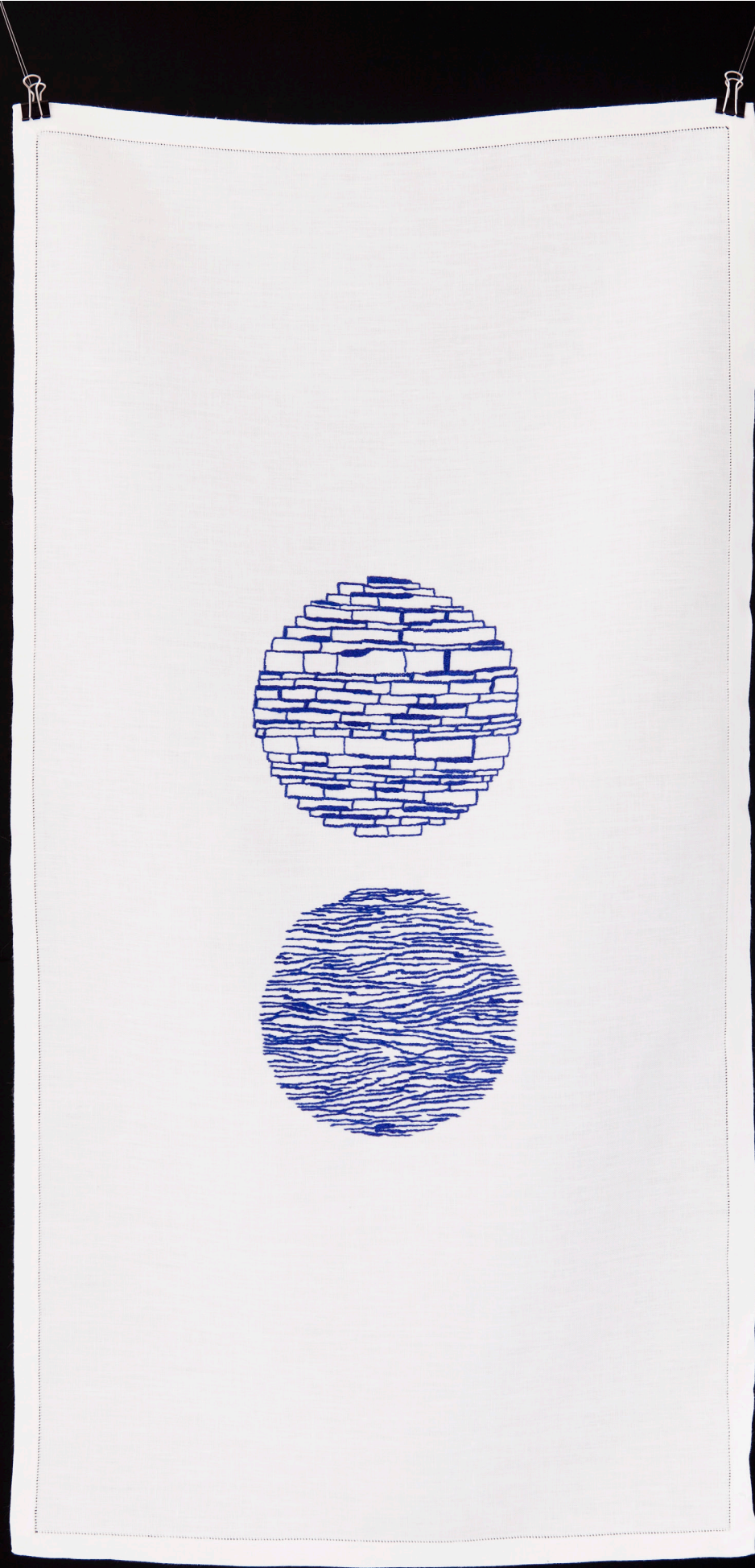




















C A P
Í T
U L O

ENTREVISTAS
CONDUZIDAS POR
CLÁUDIA ALBINO

3

BARBA

JÚLIO DOLBETH

O que é que o motivou a participar no projecto Editoria: design, artesanato e indústria?

Interessou-me em particular a estreita relação que existe entre a minha área de trabalho, a ilustração e a potencialidade de expressão visual ao expandir o suporte para além do papel. O bordado requer tempo, dedicação e rigor técnico, o que permite um diálogo interessante entre o registo gráfico do desenho a lápis, a minha primeira abordagem e o seu processamento dentro destas mesmas diretrizes.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram? (gostaria que explicasse a história/referências que motivou o projeto do artefacto.)

Produzimos um lenço dos enamorados, um lenço típico de Guimarães em linho, com bordado a fio vermelho. O primeiro desafio foi perceber as características dos lenços típicos de Guimarães. Como primeira abordagem tentar compreender as regras do desenho e da produção de forma a que o resultado final fosse certificado como lenço típico regional. Percebi que este primeiro desafio era redutor e que a certificação limitava a criatividade, devido às implicações demasiado rígidas para conseguirmos esta certificação. Nesse sentido, esquecendo as regras do pressuposto figurativo, desenhei um retrato masculino com barba, onde a barba se assume como o ponto narrativo de todo o trabalho, a barba será o mostruário da riqueza que existe nas diferentes formatações dos pontos, explorando não só elementos figurativos como os motivos florais, mas também a diversidade de opções técnicas que oscilam entre o relevo, o ponto corrido, o ponto areia, as rosetas ou os canutilhos entre vários outros. O desenho, nas suas diferentes configurações será sempre uma peça única, não só pela manualidade como é executado, mas também pelas variações que pode oferecer na configuração da barba. Eliminei quase todos os elementos decorativos como o propósito de decoração, excluindo a possível redundância ao reforçar estes mesmos elementos como narrativos na composição. O retrato masculino interessou-me, em particular, pela relação estereotipada do bordado como prática feminina, procurando assim uma interpretação de género que vai além desse mesmo estereótipo.

Como descreve a experiência de trabalhar com o artesão?

Foi uma experiência bastante estimulante. Como ponto de partida tentei perceber a prática, as abordagens narrativas e a técnica do bordado típico de Guimarães. Em conversa com a Conceição, tentámos definir o estilo e os pontos de bordado que iriam definir a abordagem narrativa do desenho; a partir daí o resultado foi construído em conjunto.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o artesão? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Pelo contrário; a receptividade por parte da Conceição e a generosidade com que me apresentou o seu trabalho acrescentou densidade ao meu desenho original. Procurei um lugar onde os dois contributos se encontrassem, o meu desenho e o conjunto de pontos de bordado de

Guimarães. Desenhei um retrato e procurei que a barba fosse preenchida por diferentes pontos de bordado sugeridos pela Conceição.



O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto designer?

Gostaria de dar continuidade a este projecto; agradou-me particularmente o trabalho em parceria e a possibilidade de ver os meus desenhos representados numa técnica que admiro e que contribui para a plasticidade do desenho de forma bastante enriquecedora.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos?

Como referi, é um projeto que gostaria de dar continuidade e desenvolvimento. Gostaria de experimentar outros desafios com técnicas que poderiam contribuir para a evolução do meu trabalho pessoal.

A receptividade por parte da Conceição e a generosidade com que me apresentou o seu trabalho acrescentou densidade ao meu desenho original.

CONCEIÇÃO NEVES

O que é que a motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Gosto de executar desenhos diferentes e fora da regra!

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram?

O lenço tem um desenho muito divertido! É um desenho figurativo, que não vai poder ser certificado. Os desenhos dos bordados de Guimarães tradicionais nunca são figurativos. Neste desenho gosto particularmente da barba que é toda bordada com desenhos tradicionais de Guimarães.

Como descreve a experiência de trabalhar com o designer?

É bom! Anima, porque quebra o ritmo relativamente ao que nós fazemos.

O Júlio é muito simpático e é também muito acessível. Ele quis e fez questão que eu participasse na construção dos desenhos. Devíamos sempre trabalhar assim em parceria.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o designer? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Nenhuma!

A única coisa que pode prejudicar o lenço é a certificação.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto artesã?

Cria perspectivas de possibilidades de outros futuros trabalhos, muito diferentes dos que normalmente executo e estou acostumada a fazer.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com designers?

Muito bem! São sempre bem-vindas e, como já disse, gostaria muito de trabalhar sempre assim.



Júlio Dolbeth nasce em Angola em 1973, vive e trabalha no Porto, Portugal. Tem licenciatura em Design de Comunicação pela Escola de Belas Artes do Porto e é Mestre em Arte Multimédia. Atualmente encontra-se em doutoramento em Ilustração na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Desenvolve trabalho como ilustrador com colaborações impressas em algumas publicações. Colabora regularmente em Mostras e Exposições de Ilustração. É um dos fundadores da associação cultural Dama Afrita, associação cultural e galeria de arte dedicada à ilustração e desenho no Porto. www.juliodolbeth.com

Conceição Neves, artesã bordadeira, aprendeu a arte de bordar através de um curso de formação intensivo em bordados e desenhos de Guimarães, iniciado em 1997, com a duração de um ano, promovido por uma parceria entre a Oficina, a Câmara Municipal de Guimarães e o Instituto de Emprego e Formação Profissional. Executa, maioritariamente, produtos de pequena dimensão: lenços de amor, lenços de amigo, marcadores, sacos de alfazema, etc. Tem desenvolvido alguns trabalhos com a indústria local e participado em projetos de parcerias com designers, artistas plásticos e poetas, designadamente no projeto dos Lenços Enamorados, promovido pelo Museu Alberto Sampaio e pela Oficina e no projeto Vestir Cultura, promovido pelo Círculo de Cultura Portuguesa.



UMA CAVEIRA, UMA PIRÂMIDE E UNS QUANTOS CORAÇÕES

AITOR SARAIBA

O que é que o motivou a participar no projecto Editoria: design, artesanato e indústria?

Considerava interessante colaborar com um material e umas técnicas alheias ao meu trabalho até agora. Pensei que poderia ser produtivo para o artesanato e para mim.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram? (gostaria que explicasse a história/referências que motivou o projeto do artefacto.)

As peças que desenhei estão diretamente relacionadas com o universo do meu trabalho. Mas queria conservar nelas a essência do artesanato e, neste caso específico, os pentes. Por este motivo duas das peças que criamos são pentes, achei interessante combinar e conciliar o meu imaginário respeitando a utilidade do objeto que define o artesanato.



Como descreve a experiência de trabalhar com o artesão?

Identifiquei-me muito com o trabalho dele. Trabalha muito rápido e sem dificuldade perante os desenhos que lhe apresentei, para produção dos objetos. Estava aberto a qualquer sugestão e isso facilitou muito o processo.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o artesão? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Nenhuma! As peças são tal e qual como as imaginei.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto designer?

Já tinha colaborado antes com artesãos e sem dúvida que os seus conhecimentos são muito positivos para a minha obra.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos?

Com toda a vontade! Já tenho esboços das peças que quero que me desenhem para a minha próxima exposição. Foi genial trabalhar com um material que desconhecia por completo e que agora sinto que encaixa perfeitamente no resto da minha obra.

Aitor Saraiva realiza ações artísticas e de curadoria, faz cerâmica, desenho, fotografia e vídeo, escreve poesia e novelas gráficas. Nas suas obras, sobretudo nos seus desenhos e novelas, mas também nas suas cerâmicas brancas, fala da energia das pessoas, refletindo a saudade e o desejo de amar sem pretensões. O vazio em que surgem as suas personagens reflete o nada que nos suporta

e sobre o qual acontecem as nossas histórias. Aitor escreve e cria sobre temas do quotidiano, sobre pessoas que conheceu, sobre si mesmo, abordando conhecimentos de uma maneira lúcida, com uma sabedoria humilde e sem pretensões. www.aitorsaraiba.com

JORGE TEIXEIRA

O que é que o motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Foi ter vontade de participar numa experiência nova.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram?

Os artefactos são diferentes do que habitualmente fazia.

Como descreve a experiência de trabalhar com o designer?

O Aitor é uma excelente pessoa!

Para ele as peças já estavam bem há muito tempo, eu é que acho que não.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o designer?

Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

O mais difícil foi mesmo fazer as peças muito pequenas. São muito difíceis de executar e de lusturar.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto artesão?

Não posso trabalhar mais, para já...

Agora reformei-me. Antes de me reformar às vezes tinha muito trabalho, outras vezes não tinha nenhum.

Mas, gostei da experiência.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com designers?

Está tudo à venda, oficina, as máquinas e a casa. Vai-se fazendo e vai-se andando, e vai-se vendo...

Há uma ideia de criar uma escola de chifre aqui na oficina; é uma conversa de há mais de dez anos. A Câmara Municipal de Guimarães várias vezes me falou sobre esta possibilidade, eu mostrei-me disponível, mas nunca se realizou.



Jorge António Guimarães Teixeira, artesão, aprendeu com o pai a arte de trabalhar chifre, atividade que executa desde os 12 anos. Os produtos que mais executava eram pentes. O ofício de penteiro existirá em Guimarães desde meados do séc. XIV e é praticado na família há três gerações. Nos anos sessenta do séc. XX a sua oficina "Fábrica de Pentos e Artesanatos em Chifre", localizada nas Caldas das Taipas, chegou a ter

50 pessoas a trabalhar e o principal mercado era, à época, o de Angola. Jorge Teixeira, uma das últimas pessoas a transformar o chifre em Portugal, reformou-se e a sua oficina, atualmente sem qualquer produção, continua a existir com toda a maquinaria a funcionar.

AMULETO

RUI VITORINO SANTOS

O que é que o motivou a participar no projecto Editoria: design, artesanato e indústria?

Poder trabalhar diretamente com uma atividade artesanal – concretamente a cerâmica – que era uma antiga aspiração pessoal e, com esta oportunidade, poder concretizá-la. Por acreditar igualmente que o designado artesanato não é uma arte menor mas uma arte que encerra uma complexidade formal e conceptual que encontra afinidades com a considerada “arte maior”.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram? (gostaria que explicasse a história/referências que motivou o projeto do artefacto.)

O artefacto produzido é o resultado de um processo de investigação em duas diferentes diretrizes que, no final, se cruzam na criação de um objeto que tenta ser narrativo do processo.

Inicialmente tive conhecimento do processo de trabalho da Cristina e do Alberto na sua oficina. Tentei perceber o que faziam, como e porquê, com o intuito de encontrar um ponto de contacto entre o meu processo e as minhas intenções. Houve simultaneamente uma reflexão sobre o território – neste caso o de Guimarães –, tendo-me interessado não os aspetos geográficos ou arquitetónicos, mas o património imaterial da cidade. De entre as múltiplas possibilidades disponíveis – as lendas ou mitos com génese no contexto vimaranense –, senti um fascínio inicial pela “Santa Cabeça”, que se encontra no Museu Alberto Sampaio, e a sua história. Reza a lenda que, em junho de 1387, se encontrava em terras de Guimarães o Rei D. João I e que, este, ao chegar aos Paços do Curval, adoeceu em virtude de uma mordida de uma cadela com raiva. Doente, o Rei intercede junto a Santa Maria da Oliveira prometendo-lhe uma visita em caso de cura. No entanto, neste período de febres altas, nasceu a lenda: que a cura do Rei se deveu à sua invocação ao relicário da Santa Cabeça que se venerava na altura na Colegiada de Guimarães e que tinha a fama de ser miraculosa.

O que se sabe é que o Rei efetivamente se curou, sem se saber ao certo a que se deveu: se à medicina, se à presença de D. Inês de Lencastre, se à promessa a Santa Maria da Oliveira ou se à veneração à Santa Cabeça. Quero acreditar que a cura se deveu a esta última.

Tendo como ponto de partida esta história notável e cheia de incertezas que o meu artefacto se idealiza e constrói. O que propus foi realizar uma versão amuleto portátil do milagre que D. João I recebeu.

Uma solução que podemos tornar como nossa e repousar no nosso espaço íntimo, solicita às nossas intercessões. A forma do amuleto – sereia/tritão – é uma alegoria ao legado de D. João I e à epopeia marítima nacional, quer enquanto impulsor das primeiras aventuras marítimas, quer como progenitor de alguns nos nomes crucias dessa epopeia. Por outro lado, o simbolismo da forma pretende ser uma representação simbólica do desconhecido e a crença da fantasia como forma de apaziguar o espírito e o corpo.

Como descreve a experiência de trabalhar com o artesão?

Embora bastante curta, a experiência revelou-se proveitosa. Facilmente se percebe que o trabalho final é o resultado de seis mãos com o objetivo de encontrar um caminho comum para a construção da peça, peça esta que tenta reivindicar um pouco da individualidade dos três intervenientes.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o artesão?

Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Não encontrei qualquer resistência.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto designer?

A grande vantagem de um projeto desta natureza foi a possibilidade de trabalhar com uma nova matéria-prima – o grés –, que revelou ser uma excelente matéria de trabalho com múltiplas possibilidades futuras.



Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos?

Havendo vontade, por parte dos artesãos, em dar continuidade ao que se iniciou, estarei naturalmente interessado e disponível para tal, já que o intuito inicial do meu projeto seria a construção de vários amuletos/personagens que representassem as várias lendas e mitos da região.

O designado artesanato não é uma arte menor mas uma arte que encerra uma complexidade formal e conceptual que encontra afinidades com a considerada “arte maior”.

A2 — CRISTINA VILARINHO & ALBERTO GOUVEIA

O que é que vos motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

A ambição de ter outro tipo de participação em parceria com novos designers e participar no processo criativo. E ainda perspectiva de ganhar mais dinheiro.

Como descrevem os artefactos que projetaram e produziram?

Cristina: Julgo que o posso considerar um objeto artístico.

Alberto: É um objeto com personalidade, história e com alma.

Como descrevem a experiência de trabalhar com o designer?

Mostramos os materiais aqui na oficina ao Rui e ele apresentou-nos desenhos e um modelo em gesso do sereio. Aqui na oficina definimos as técnicas e os materiais para a sua execução.

Encontraram dificuldades neste trabalho de parceria com o designer? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

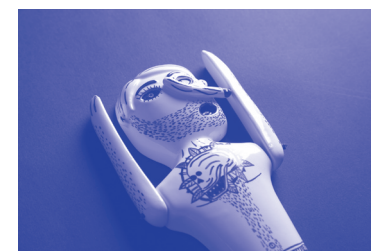
Não tivemos dificuldades. O Rui deixou-nos à vontade para interpretarmos os desenhos e o modelo, e nós decidimos como já referimos as técnicas e os materiais para a execução do sereio.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao vosso trabalho enquanto artesãos e ao da Cristina também como designer?

Conhecer mais pessoas.
Trocar experiências.
Obter mais conhecimento.

Como equacionam a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com designers?

Estamos abertos a novas propostas e desafios.



Rui Vitorino Santos desenvolve projetos de curadoria e investigação na área da Ilustração e participa regularmente em eventos individuais e coletivos no campo da Ilustração. Coautor do projeto de narrativas ilustradas on-line “Pandora Complexa”. Membro fundador da associação Dama Afliata e curador da Galeria Dama Afliata desde 2008.



Alberto Gouveia, artesão, formado em cerâmica pelo CEARTE (Centro de Formação Profissional de Artesanato em Coimbra), trabalha com Cristina Vilarinho a arte de olaria há aproximadamente 16 anos. Criaram o Projecto A2, do qual são ambos sócios, onde executam todas as atividades de cerâmica: olaria, modelação, pintura cerâmica, serigrafia e raku. Caracteriza as peças que produzem em olaria como produtos que incorporam as culturas popular e erudita portuguesas. Têm participado, enquanto Projeto A2, em alguns projetos, como o Água Musa das Aldeias de Xisto, que integram o artesanato em parceria com o design. Frequenta e ministra ações de formação nos Centros de Formação Profissional do Porto, de Águeda e de Braga, entre outros, e ainda no CEARTE, no CRAT (Centro Regional de Artes Tradicionais), na Aliança Artesanal, etc.

Cristina Vilarinho, artesã e designer gráfica, licenciada pela ESAD (Escola Superior de Arte e Design de Matosinhos) trabalha com Alberto Gouveia a arte de olaria há aproximadamente 16 anos. Criaram o Projecto A2, do qual são ambos sócios, onde executam todas as atividades de cerâmica: olaria, modelação, pintura cerâmica, serigrafia e raku. Caracteriza as peças que produzem em olaria como produtos que incorporam as culturas popular e erudita portuguesas. Têm participado, enquanto Projeto A2, em alguns projetos, como o Água Musa das Aldeias de Xisto, que integram o artesanato em parceria com o design. Frequenta e ministra ações de formação nos Centros de Formação Profissional do Porto, de Águeda e de Braga, entre outros, e ainda no CEARTE, no CRAT (Centro Regional de Artes Tradicionais), na Aliança Artesanal, etc.

SACROS CORAÇÕES

ESTEFÂNIA DE ALMEIDA

O que é que a motivou a participar no projecto Editoria: design, artesanato e indústria?

Convite irrecusável, sempre que seja possível trabalho em regime de parcerias com técnicos, outros colegas, não só área, não só do meu país, penso que é um modo de evoluir, aprender e divulgar o meu trabalho. Por estes motivos aceitei o convite.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram? (gostaria que explicasse a história/referências que motivou o projeto do artefacto.)

Olho para o trabalho com entusiasmo, não teria sido capaz de o realizar, a minha bagagem cultural sai enriquecida, estudei as regras da prática do “bordado de Guimarães”, e pensei num quebra-cabeça que poderia aliar todos os trâmites legais dentro dos parâmetros do percurso do meu trabalho. Tentei jogar as regras do meu artesão, sem me anular.

Como descreve a experiência de trabalhar com a artesã?

Correu muito bem, é com prazer que visito a Adélia, comunicamos com respeito e risos. Trabalhamos bem, ela confia em mim e eu nela. Tentei trabalhar para ela também no sentido de jogar as regras e trâmites legais do “bordado de Guimarães”.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com a artesã? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Como já referi, há uma enorme confiança mútua, mesmo que andemos às cegas as duas. Eu não sabia o que era e sei ainda muito pouco sobre o trabalho do “bordado de Guimarães”, apenas que é requintado e isso atrai-me; a Adélia não está habituada a visualizar a tridimensionalidade. Aqui existe um pacto de confiança que se estabeleceu de imediato desde o início.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto designer?

Sinto-me à-vontade para continuar a projetar parcerias com quem não conheço pessoalmente, nem as suas práticas e técnicas de trabalho, nem os seus costumes.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos?

Com muito gosto.

Estudei as regras da prática do “bordado de Guimarães”, e pensei num quebra-cabeça que poderia aliar todos os trâmites legais dentro dos parâmetros do percurso do meu trabalho. Tentei jogar as regras do meu artesão, sem me anular.



Estefânia de Almeida concluiu o curso profissional em Joias, na Escola Soares dos Reis, na cidade do Porto, em 2003; frequenta o curso de Escultura na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Em 1999, começou a atividade profissional relacionada à joalheria contemporânea e desde então tem participado em exposições individuais e coletivas e em workshops, nacionais e internacionais. O seu trabalho

é exibido em várias galerias de arte pertencentes a Tereza Seabra e Paula Crespo, em Lisboa, "Reverso", "articulação" em Lisboa e "Adorna Corações", no Porto, e ainda em Roma na galeria "Alternativa".
www.estefaniardealmeida.net

ADÉLIA FARIA

O que é que a motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Gosto do desafio de coisas novas e muito diferentes do que estou mais habituada a fazer.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram?

É uma joia muito engraçada e diferente de tudo o que fiz. Poderá ser usada em várias situações, até poderá ser uma joia de noiva.

Como descreve a experiência de trabalhar com o designer?

A Estefânia é tão divertida! Entendemo-nos muito bem, a partilha de conhecimentos está a ser maravilhosa, é mesmo bom trabalhar com ela!

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o designer? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Nenhuma!

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto artesão?

É uma experiência nova e muito boa. É a primeira vez que estou a fazer um objeto tridimensional com bordados, espero fazer outros.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com designers?

Já costumo fazer e espero continuar.



Adélia Faria, artesã bordadeira, filha de tecelões, aprendeu a arte de bordar através de um curso de formação em tecelagem e bordados, iniciado em 1994, com a duração dois anos, promovido por uma parceria entre a Oficina, a Câmara Municipal de Guimarães e o Instituto de Emprego e Formação Profissional. Na atualidade executa, maioritariamente, produtos de pequena dimensão: lenços de amor, lenços de amigo,

marcadores, sacos de alfazema, etc. Tem desenvolvido alguns trabalhos com a indústria local e participado em projetos de parcerias com designers, artistas plásticos e poetas, designadamente no projeto dos Lenços Enamorados, promovido pelo Museu Alberto Sampaio e pela Oficina e no projeto Vestir Cultura, promovido pelo Círculo de Cultura Portuguesa.



PLACE¹ & POTS²

SAM BARON

O que é que o motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Curiosidade pelos saberes artesanais de Guimarães e o prazer de trabalhar com a Isabel Abreu. Sempre gostei de relações particulares quando tenho que trabalhar com uma forma de fazer e de saber muito específica. Simultaneamente o gosto de demonstrar as capacidades produtivas de Portugal e, neste caso, em específico, da região de Guimarães, através da minha profissão, que me permite dar forma às ideias.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram? (gostaria que explicasse a história/referências que motivou o projeto do artefacto.)

A lanterna Place foi concebida como uma peça de interior, pensada para a ser um objeto central numa sala, como um castiçal. A lanterna, num contraste entre as linhas muito ricas e complexas e outras muito simples, capta o olhar através do seu desenho a preto. A sua conceção é realizada através de um equilíbrio físico, entre linhas complexas e linhas simples, um equilíbrio também criado entre uma técnica quase 'kitch' do ferro forjado com um design atual. Os Pots são o resultado da observação de uma série de artefactos correntes de latoaria, compostos por um corpo/contendor com asas. Foram utilizados para a construção dos corpos dos pots volumes muito simples que foram decorados com asas de forma inusitada. As asas dos pots, mais do que terem uma utilidade, têm uma função decorativa, são elementos singulares de assinatura. Algumas delas são duplas asas – uma dentro da outra – como detalhes refinados, diria que quase burguesas, como as asas das jarras barrocas das chaminés dos palácios. Estas asas burguesas são inseridas em corpos muito simples, como regadores, baldes, objetos muito honestos e verdadeiros, muito terra à terra.

É muito importante neste tipo de projetos em parceria com artesãos perceber onde se quer chegar no resultado final do objeto, quer do ponto de vista do fabrico, como na da sua estética.

Como descreve a experiência de trabalhar com o artesão?

É sempre um desafio, porque temos que conseguir estabelecer um diálogo, animado, aberto ao imprevisto, capaz de construir um processo criativo com o mesmo objetivo, no qual o artesão não se sinta apenas como um produtor, mas sim, também, um criativo com uma técnica e uma estética própria e particular.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o artesão? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

As dificuldades são talvez de ordem linguística, uma vez que sou Francês e o artesão é Português.

É muito importante neste tipo de projetos em parceria com artesãos perceber onde se quer chegar no resultado final do objeto, quer do ponto de vista do fabrico, como na da sua estética. O objetivo é não o transformar num objeto de design com um caráter internacional, polido, e moderno, o que na minha perspectiva o desumanizava.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto designer?

Permite-me usufruir deste saber fazer, como designer de interiores; poderei colocar estas peças de caráter artesanal em projetos específicos.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos/designers?

Se tivermos uma coleção e uma distribuição dos produtos elaborada, terei todo o gosto em desenvolver mais produtos em parceria com mais artesãos, contribuindo desta forma quer para a sustentabilidade do artesanato na contemporaneidade, quer para a divulgação do artesanato português para além das suas próprias fronteiras.



Sam Baron nas suas persistentes releituras e reinterpretações dos modos de fazer – artesanais ou industriais – observa-se uma interrogação com astúcia sobre a utilidade da produção material atual, sublinhando subtilmente os valores, o uso, ou a própria existência dos objetos. Ancorando as suas criações num questionamento artístico e na funcionalidade, sem omitir uma narrativa cultural e histórica, Sam Baron posiciona o seu olhar na contemporaneidade do quotidiano. www.sambaron.fr

1. Lanterna de ferro.
Place em referência à praça central de Guimarães com as varandas em ferro forjado.
2. Jarras de metal.
Pots como simples contentores.

GASPAR CORREIRA

O que é que o motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Porque imaginei que poderia ser um prazer trabalhar com designers e foi!

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram?

É uma peça única, muito bonita e linda! Faz lembrar os ferros forjados de todas as varandas da cidade.

Como descreve a experiência de trabalhar com o designer?

Foi maravilhoso. O Sam é uma pessoa muito simpática e muito porreirina!

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o designer? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Nenhuma!

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto artesão?

Com a divulgação do candeeiro espero que se vendam muitos, o que será muito bom!

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com designers?

Gostei muito deste projeto. Logo que seja possível gostarei muito de voltar a trabalhar com designers.



Gaspar Pinto Correira, artesão, Guimarães, aprendeu a arte de trabalhar o ferro com o avô, aos 10 anos. A sua oficina, localizada no centro de Guimarães, foi fundada pelo avô e nela trabalhavam, em 1930, cerca de 10 pessoas. Na oficina desenvolviam-se maioritariamente produtos para a construção civil, como portões e gradeamentos de varandas, que caracterizam a arquitetura vimaranense ao longo de vários períodos da sua história. Atualmente, trabalha sozinho e produz essencialmente objetos de caráter figurativo e utilitários, como bancos, mesas, candeeiros, entre outros.

José Alberto Miranda Vieira, artesão, arte de latoaria ou, como prefere designar, de funileiro, aprendendo a olhar para o pai e para o avô. Dedica-se em exclusivo à latoaria somente há 8 anos, após ter desenvolvido uma atividade profissional, por conta de outrem, como desenhador têxtil em CAD (Computer-Aided Design). Executa produtos, na sua maioria de índole agrícola e rural, na sua oficina a que chama de "loja de porta aberta", que são vendidos a revendedores que lhe garantem o escoamento, sendo frequente trabalhar por encomenda.

JOSÉ VIEIRA

O que é que o motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Foi por um lado poder dar conhecimento da arte que já foi do meu pai e do meu avô; é uma arte que está na família há mais ou menos cem anos e, por outro lado, foi o facto de poder aprender com quem sabe coisas diferentes das que sei.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram?

As peças são vanguardistas!

Utilizando uma expressão do Sam, são completamente malucas as peças que estou a fazer com ele. Estas peças são, como costumam dizer, cântaros com formas trocadas. Os candeeiros do Luís são uns objetos marroquinos apertuguesados!



Como descreve a experiência de trabalhar com o designer?

Os diálogos tanto com o Sam como com o Luís foram muito bons e entusiasmaram-me. Criaram a possibilidade de aprender e de ensinar. Gostei muito da simplicidade do Sam.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o artesão/designer? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

A maior dificuldade que encontrei foi fazer os moldes para as peças, porque os ângulos, por vezes, são demasiado fechados. Os candeeiros do Luís são as peças mais difíceis e são também as mais trabalhosas, de todas as que estou a fazer.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto artesão?

A partir do momento que o antigo se expõe vai ser uma forma de promover a latoaria. É um reconhecimento também para mim o que me traz outro grau de responsabilidade.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos/designers?

A ideia é interessante para projetar o artesão e a profissão em si. Uma vez que isto – a latoaria – é a relíquia da família e ficou em mim um bichinho, esta experiência cria a vontade de fazer coisas diferentes. Antigamente não havia tempo para estas experiências, porque os produtos agrícolas ocupavam-nos o tempo todo.

BANDEIRA & LATA/LUZ

LUÍS URCULO

O que é que o motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Os processos artesanais interessam-me porque possibilitam-me acrescentar novos suportes e novos formatos de intervir que não tinham sido explorados anteriormente no meu trabalho.

Esta experiência de trabalhar, de maneira tão íntima e direta com um artesão, permite ampliar o conhecimento de materiais e processos que já parecem estar quase extintos.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram? (gostaria que explicasse a história/referências que motivou o projeto do artefacto.)

Na bandeira interessou-me poder mostrar e ampliar a visibilidade das bordadeiras já que, frequentemente, desenvolvem magníficos trabalhos em bordados que só têm uma leitura: a do lado direito do pano. Procurei nesta bandeira dar visibilidade ao lado do avesso do pano, uma vez que na maioria dos panos bordados, pelo seu lado do avesso, permanecem sempre escondidos, nunca se mostram. Por isso criei um artefacto que possa ter dois lados: uma bandeira com duas 'caras' não hierarquizadas. Nesta bandeira, as referências estão baseadas nos desenhos e na iconografia das bandeiras, mas sem qualquer relação com nenhum espaço de poder em concreto, criando assim a possibilidade de interpretar de forma aberta e livre o seu desenho. Um livro em branco.

Na lata/luz comecei por trabalhar a partir das tipologias de objetos em latoaria que já se produziam, principalmente a partir de cubos de lata e regadores e, por associações e montagens, fui transformando até construir uma forma simplificada da volumetria de uma lâmpada, numa proporção dilatada. A sua superfície está perfurada segundo desenhos, sendo num dos candeeiros o desenho mais geométrico e no outro candeeiro o desenho foi baseado no mapa gráfico da pele de um animal, criando uma imagem que é visível quando a lâmpada está acesa. Na lata/luz o trabalho com o metal interessou-me pela sua proximidade ao papel e à translação direta e fácil que daí podia resultar enquanto processo de trabalho. É, aliás, semelhante ao que aconteceu no processo criativo da bandeira, onde as linhas de tinta se traduziram em pontos de costura, desenhar com luz foi como desenhar com tecido.

Como descreve a experiência de trabalhar com o artesão?

Uma mudança de contexto que resultou num sistema de produção muito inspirador.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o artesão? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Em ambas as parcerias em que trabalhei foram as dificuldades e as suas limitações os pontos de partida para este projeto, que desta forma se constituíram nos materiais de trabalho.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto designer?

Esta experiência de trabalhar, de maneira tão íntima e direta com um artesão, permite ampliar o conhecimento de materiais e processos que já parecem estar quase extintos e simultaneamente permite ampliar o conceito de desenho e as suas possibilidades.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos?

Claramente faz já parte do meu trabalho. Atualmente estou a tentar continuar com este tipo de projeto em Portugal, Espanha e no México.



Luís Urculo interessado em tudo o que é periférico à arquitetura, os processos, os desenvolvimentos e as abordagens que podem ser manipulados, recolhidos e traduzidos para outras escalas, adaptando-se a composição do projeto, criando novas cenas/experiências/expectativas não contempladas anteriormente.

Cria projetos de formatos diversos, entre outros para Philippe Starck, Sybilla, AbsolutLab, Mansilla & Tuñón, La Casa Encendida, Matadero, Rolling Stone, X Bienal de Arquitectura e Urbanismo, etc. www.luisurculo.com

ISABEL OLIVEIRA

O que é que a motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Gosto de experiências novas e de partilhar o conhecimento com outros artistas.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram?

Circunferências com diversos pontos dos bordados de Guimarães, incluindo o canutilho, que é um ponto obrigatório em todas as peças bordadas. Ainda não sei ao certo qual será a funcionalidade desta peça, porque pode ser multifuncional: toalha, bandeira...



Como descreve a experiência de trabalhar com o designer?

Gostei muito do primeiro contacto; é pena o Luís estar tão longe e espero, apesar da distância, conseguir responder às suas expectativas relativamente à peça.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o designer? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Nenhuma! Quero muito saber o que ele pensa sobre tudo isto.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto artesã?

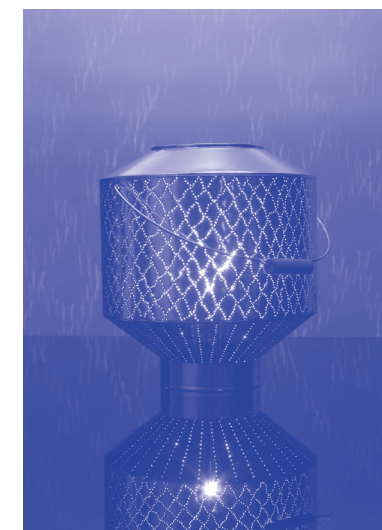
Amplia a minha vontade de experimentar novos trabalhos com designers e outros artistas.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com designers?

Sempre que há coisas novas estou disponível para trabalhar.

Isabel Oliveira, artesã bordadeira, com formação técnica em Artes Decorativas, aprendeu a arte de bordar através de um curso de formação intensivo, em bordados e desenhos de Guimarães, iniciado em 1997 e com a duração de um ano, promovido por uma parceria entre a Oficina, a Câmara Municipal de Guimarães e o Instituto de Emprego e Formação Profissional. Na atualidade executa, maioritariamente, produtos de pequena dimensão:

lenços de amor, lenços de amigo, marcadores, sacos de alfazema, entre outros. Tem desenvolvido alguns trabalhos com a indústria local, e participado em projetos de parcerias com designers, artistas plásticos e poetas, designadamente no projeto dos Lenços Enamorados, promovido pelo Museu Alberto Sampaio e pela Oficina e no projeto Vestir Cultura, promovido pelo Círculo de Cultura Portuguesa.



REVERSO

GONÇALO CAMPOS

O que é que o motivou a participar no projecto Editoria: design, artesanato e indústria?

O mais interessante neste projecto foi ter oportunidade de trabalhar em conjunto com artesãos e trocar conhecimentos e experiência com quem sabe trabalhar o material manualmente. Assim, torna-se possível compreender melhor esta outra dimensão de produção e também compreender as técnicas e processos mais elementares que são usadas para trabalhar os materiais.

Esta foi uma experiência bastante positiva, principalmente porque é uma relação bem mais pessoal do que a que se tem com uma indústria e os produtos são avaliados, discutidos e desenvolvidos muito mais rapidamente.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram? (gostaria que explicasse a história/referências que motivou o projeto do artefacto.)

Este projeto foi o resultado da interpretação de malas de cabedal, do ponto de vista do produto e da sua função, e não do ponto de vista da moda. Esta nova perspetiva permitiu a adaptação de certos elementos para que se criasse um novo produto com outras possibilidades. Neste caso o forro da mala foi encarado como parte funcional do objeto e não apenas um acabamento, e isso permitiu o desenvolvimento de uma mala multiusos com capacidade de expandir o seu volume.

Como descreve a experiência de trabalhar com o artesão?

Esta foi uma experiência bastante positiva, principalmente porque é uma relação bem mais pessoal do que a que se tem com uma indústria e os produtos são avaliados, discutidos e desenvolvidos muito mais rapidamente. E o Sr. Jacinto, em particular, foi bastante prestável e aberto a fazer produtos que não estava habituado a trabalhar.

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o artesão? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

As maiores dificuldades não foram tanto em trabalhar com o artesão em si, mas sim a distância. Há sempre detalhes que se perdem na comunicação e quanto maior a distância mais informação acaba por se perder. Como

parte do projeto foi realizado a partir de Londres foi um pouco mais difícil comunicar alguns pormenores, mas o recurso às novas tecnologias de comunicação ajudou bastante a fazer essa ponte.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto designer?

Há bastante tempo que queria desenhar produtos em cabedal e, apesar de achar que é um material que ainda tem muito por explorar, fico muito contente de ter sido esta a minha primeira experiência. Este trabalho com o cabedal abriu também a possibilidade e sensibilidade para outro tipo de produtos que me interessa bastante trabalhar no futuro.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com artesãos?

Gostei bastante da experiência e certamente que estarei sempre disponível para participar em projetos em conjunto com artesãos.



Gonçalo Campos licenciou-se em design de produto em 2008, tendo seguidamente colaborado com a Fabrica (centro de pesquisa e comunicação da Benetton), onde teve a oportunidade de colaborar com marcas como a galeria Secondo Me, Seletti ou Zanotta. Em 2009 juntou-se ao atelier de Sam Baron e em 2010 começou a desenvolver séries de produtos, continuando a explorar as possibilidades do design,

através da função e materiais colaborando com marcas como Muna, WEWOOD, Piodão Group e Vista Alegre. Desenvolve projetos em edições próprias e para marcas diversas, que exploram os métodos de produção numa perspetiva industrial, num processo de dentro para fora dos objetos, a que não são alheios o humor, a curiosidade e uma inteligência intuitiva. www.goncalocampos.com

JACINTO TEIXEIRA

O que é que o motivou a participar no projeto Editoria: design, artesanato e indústria?

Gosto de novas experiências e também gosto de mostrar o que sei fazer.

Há neste projeto um desafio que me interessa, que é o de explorar a criatividade e o de poder divulgar os produtos no âmbito de Guimarães Capital Europeia da Cultura 2012.

Como descreve os artefactos que projetaram e produziram?

É uma mala diferente com quatro funções, é muito útil para quem viaja bastante.

Como descreve a experiência de trabalhar com o designer?

O Gonçalo é muito tímido e ao princípio tinha medo de fazer perguntas, mas eu coloquei-o à vontade e as perguntas saíram, isto é, foram feitas! É um tipo cinco estrelas!

Encontrou dificuldades neste trabalho de parceria com o designer? Em caso afirmativo, quais foram essas dificuldades?

Foi muito difícil encontrarmos os acessórios necessários para a mala, porque eu não estou habituado a fazer carteiras.

O que é que esta experiência pode acrescentar no futuro ao seu trabalho enquanto artesão?

A experiência de fazer bolsas para mim é nova, nunca tinha feito sacos desta forma. Talvez venha a fazer mais experiências com sacos. O artesanato usa matérias antigas; eu gostava de explorar mais as peles já usadas em malas.

Como equaciona a possibilidade de continuar a trabalhar em novos produtos em parcerias com designers?

Gostei e gostaria de voltar a trabalhar com designers, sobretudo explorando os resíduos, e também com todos os materiais que os outros deitam fora.



Jacinto Mendes Teixeira, artesão em artigos de couro, começou a trabalhar como aprendiz na indústria de calçado aos 17 anos. Com 26 iniciou-se, em paralelo, na confeção de vestuário em pele. Desde então, tem realizado vários cursos, nomeadamente de modelista de vestuário, no CENATEX, em Famalicão e de modelista de CAD, no Centro Tecnológico de Calçado de Felgueiras. Na atualidade produz

essencialmente vestuário em pele, através de processos artesanais, além de outros produtos de correaria, como as máscaras de couro, e de calçado.

