

design e artesanato

22 verbos - 22 autores

Abrir
Apresentar
Ativar
Atualizar
Colaborar
Conversar
Cultivar
Desenhar
Enraizar
Ensinar
Fazer
Gerir
Identificar
Internacionalizar
Investigar
Legar
Localizar
Projetar
Qualificar
Saber
Significar
Transcriar

Francisco Providência / Vasco Branco	Abrir
Carla Paoliello / Cláudia Albino	Apresentar
Henrique Ralheta	Ativar
Raquel Pais	Atualizar
Raquel Noronha	Colaborar
Adélia Borges	Conversar
Rita Rainho	Cultivar
Bete Paes	Desenhar
Andrea Bandoni	Enraizar
Francisco Providência	Ensinar
João Nunes	Fazer
Irlando Ferreira	Gerir
Raul Cunca	Identificar
Rita Filipe	Internacionalizar
Mônica Moura	Investigar
Fernanda Martins	Legar
Lia Krucken	Localizar
Inês Secca Ruivo	Projetar
Cristina Mendes / Luís Rocha	Qualificar
Carla Paoliello	Saber
Cláudia Albino	Significar
Maria Emilia Kubrusly	Transcriar

Francisco Providência
Vasco Branco

01 — *Abrir*

Abrir

Abrir: aceder, alargar, circular, começar, desabafar, desanuviar, desapertar, desaterrar, descerrar, desembrulhar, desimpedir, desobstruir, destapar, desunir, escavar, gravar, inaugurar atividade, iniciar, perfurar, principiar, proporcionar, rasgar.*

O livro que aqui se abre à comunidade científica e cultural, sob o título “Design e Artesanato, 22 verbos-22 autores”, concebido e coordenado por Carla Paoliello e Cláudia Albino e proposto pelo grupo de investigação MADE.PT à sua edição pelo Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura [ID+] é, antes de mais, um contributo ao esclarecimento *autor-izado*, sobre a multiplicidade de questões que se colocam, hoje, a essa longínqua e tortuosa relação entre duas culturas distintas: a dos que constroem e a dos que desenham, em cuja origem observamos o artesão que faz *sem saber desenhar* e o designer que desenha *sem saber construir*. A convergência das duas culturas poderá potenciar e qualificar os resultados de cada uma delas. Mas como fazê-lo se são expressão histórica de duas condições antagónicas, pré e pós-modernas? A possibilidade das relações geradas entre essas duas culturas está também documentada por cada um dos contributos aqui convocados.

Como uma *enciclopédia* (circular + educação), esta obra busca uma totalidade de *conhecimento geral* em forma de glossário disposto por ordem alfabética; mas uma totalidade redigida por testemunhos pessoais de investigações autorais ou de autobiografias críticas, constituindo assim um importante acervo de pensamentos em português, mas pensado na primeira pessoa, por cada um dos seus 22 autores:

Abrir (Francisco Providência, Vasco Branco), Apresentar (Carla Paoliello, Cláudia Albino), Ativar (Henrique Ralheta), Atualizar (Raquel Pais), Colaborar (Raquel Noronha), Conversar (Adélia Borges), Cultivar (Rita Rainho), Desenhar (Bete Paes), Enraizar (Andrea Bandoni), Ensinar (Francisco Providência), Fazer (João Nunes), Gerir (Irlando Ferreira), Identificar (Raul Cunha), Internacionalizar (Rita Filipe), Investigar (Mónica Moura), Legar (Fernanda Martins), Localizar (Lia Krucken), Projetar (Inês Secca Ruivo), Qualificar (Cristina Mendes, Luís Rocha), Saber (Carla Paoliello), Significar (Cláudia Albino), Transcriar (Maria Emilia Kubrusly).

Num estilo *renascentista*, a obra busca uma totalidade desenhada por fragmentos vividos, eficazmente selecionados, como um grande projeto construído por artífices que, cremos, poderá contribuir para o desenvolvimento e prosperidade dos países envolvidos, ligando mundos que pertencem a tempos de desenvolvimento diferentes (de baixa e de alta tecnologia) e conseqüentemente, a diferentes modelos de humanismo e desumanidade.

Talvez uns ganhem com os outros um conhecimento que traz consigo o corpo de memórias, de hábitos e culturas que interessam por uma ancestral adequação aos territórios, geradora da diferença que, hoje, é tão perscrutada pelo turismo, sob a ameaça globalizada do igual.

Há, no entanto, uma dimensão estratégica nesta coletânea que reconhece o artesanato como ator de um mundo mais ecológico e estrutura a pluralidade de conseqüências económicas, ecológicas, políticas e culturais que estão patentes na ligação destes investigadores ao novo e ao velho mundo, numa reflexão internacional que não pode ignorar as relações de poder estabelecidas entre colonizador e colonizado. Do saber tácito ao científico, o documento enuncia-se político, enquanto contributo transformador da História para uma nova significação do mundo.

Com design gráfico do estúdio grafema, de Aveiro, esta publicação protagoniza uma das missões do ID+, fomentando a produção e divulgação do conhecimento científico em Design. A todos agradecemos o empenhado esforço e dedicação.

Francisco Providência, coordenador do grupo de investigação MADE.PT (Design Crítico para o crescimento e prosperidade)

Vasco Branco, diretor do Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura [ID+]

Carla Paoliello
Cláudia Albino

02 — Apresentar

Apresentar-agradecer

O projeto deste livro iniciou-se com o encontro de duas amigas com muitas afinidades. Duas arquitectas, designers, artesãs, professoras, investigadoras dos diálogos do design com o artesanato, duas mães de Ana e de João, uma do Brasil e a outra de Portugal. As nossas conversas resultaram na organização desta publicação que reúne distintas pessoas que, como nós, também consideram, de algum modo, importante problematizar a relação entre designers e artesãos. Este livro não é nosso, mas sim dos 22 autores que abraçaram o desafio de, a partir de um verbo, pensarem sobre as diversas relações entre design e artesanato e partilham aqui as suas reflexões sobre estas trocas de saber, *prospectivando* futuros possíveis.

O livro, plural, abrange vários entendimentos sobre o fazer local assim como sobre as inúmeras possibilidades de relações do design com o artesanato.

Apresentar este livro é o espaço para anunciarmos o projecto e agradecermos a todas as pessoas que dele participaram.

À Adélia Borges, Andrea Bandoni, Bete Paes, Cristina Mendes, Fernanda Martins, Francisco Providência, Henrique Ralheta, Inês Secca Ruivo, Irlando Ferreira, João Nunes, Lia Krucken, Luís Rocha, Maria Amélia Kubrusly, Mônica Moura, Raquel Noronha, Raquel Pais, Raul Cunca, Rita Filipe, Rita Rainho e Vasco Branco, o nosso profundo agradecimento por acreditarem no projecto e, acolhendo cada verbo, cuidadosamente escolhido para cada um, disponibilizarem o vosso conhecimento e as vossas interrogações sobre o tema enunciado.

À Maria Gabriela Ferreira, que atentamente corrigiu todos os textos aqui presentes, o nosso muito obrigada.

À Margarida Pinto e à Rita Solá [grafema design], agradecemos também muito o desenho do livro.

Ao Vasco Branco, diretor do Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, ID+ e ao Francisco Providência coordenador do grupo de Investigação MADE.PT e autores do texto “abrir”, agradecemos a forma generosa como acolheram este projeto editorial, permitindo a concretização da sua edição pela editora da Universidade de Aveiro.

Pela ordem alfabética definida pelos verbos apresentamos agora os textos sobre o tema design e artesanato.

Começamos com o texto «Ativar» de Henrique Ralheta, que nos apresenta o trabalho que vem sendo realizado e a realizar em Loulé. Uma leitura sobre a influência do território nas pessoas, história, cultura e economia e sobre a importância do respeito diante de um contexto existente para valorização, continuação e expansão do mesmo.

«Atualizar», de Raquel Pais, traz a relação design e artesanato por meio dos *souvenirs* culturais, por meio de conceitos de globalidade e localidade e da experiência intangível de uma viagem e sua concretização em um artefacto. Ela nos apresenta o projeto *Finórios* e todo um vasto repertório para se pensar o fazer em Portugal.

Raquel Noronha, por sua vez, através do texto «colaborar», convida-nos a uma leitura de «algumas reflexões teóricas sobre caminhos para um design antropológicamente constituído a partir de conceitos e vivências percebidos em comunidades produtoras de artesanato no estado do Maranhão, Brasil». Para sustentar este verbo, outros aparecem no seu texto como «deslocar», «decolonizar», «participar», «comungar» e «representar». Ela define colaborar como uma relação interligada pelo poder, sendo necessário percebermos cada representante envolvido, bem como suas responsabilidades nos projetos denominados colaborativos.

Adélia Borges recebeu de início o verbo «ser» para nos falar sobre sua vasta experiência entre os seres designers e os seres artesãos. Entretanto, e felizmente, pediu-nos para alterar o mesmo para «conversar». E foi de um diálogo conosco que apresenta sua vivência neste mundo entre fazeres e saberes. Nele, ressalta a importância de termos trocas reais, de saber falar e também de saber escutar e as suas ideias são ilustradas com diversos nomes do cenário «design + artesanato».

«Cultivar» foi o verbo fiado por Rita Rainho que apresenta a sua experiência com o plantio de algodão. Cultivar se liga ao cuidar e, com estes dois termos, ela discute e traz o conceito de «Antropoceno», a teoria de Gaia, a infertilidade da terra e a interconetividade do humano e do não humano.

O texto de Bete Paes é uma linha condutora que se expande para os seus desenhos. «Desenhar» para ela é contar histórias, é estampar momentos, sonhos e palavras. Seu traço, como refere, é o registo de uma cultura e a narrativa gráfica de suas vivências pessoais.

O «enraizar» de Andreia Bandoni conduz à discussão para o biodesign e o apresenta, por meio das cuias amazónicas, um objeto natural, corpóreo, simbólico, estético e utilitário, proveniente da cuieira. Ela abre o campo para a discussão sobre biofabricação, traz perguntas sobre aprimoramento, design, fazer artesanal e preservação de conhecimentos tradicionais.

Francisco Providência é o autor do texto com o verbo «ensinar» e, a partir da sua experiência de ensino e projecto, estrutura diferentes estratégias na aproximação do designer ao artesanato. Reflete sobre desenhar, projetar e aprender como distinção de seres, vivências e produção. Para ele, a aproximação do design ao artesanato implicará uma formação específica: «quer pela aprendizagem empírica de técnicas, quer pela aprendizagem crítica do desenho que as projeta; ou seja, no futuro, a formação do artesão-designer implicará uma aprendizagem de Projecto.»

João Nunes discorre sobre craft + design a partir do «fazer», mas não apenas desses dois saberes-fazer, relacionando-os com a identidade e a natureza. Para o autor, a relação entre estas quatro entidades gera mudanças e é uma fonte ativa e atual para o ativismo social e a sensibilização ambiental.

Irlando Ferreira problematiza o «gerir» quando aplicado à cultura e às artes e define o papel do gestor enquanto técnico a serviço da utopia. Explora alguns pontos do exercício da gestão, sobre o conhecimento do sector, relacionando-os com o contexto em que está inserido. Apresenta a estratégia, os planos e condições necessárias à implementação de um projeto específico, o do Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design – CNAD, em Cabo Verde.

Raul Cunca reflecte sobre identidades locais e design através do verbo «identificar». Apresenta a relação do artesanato com o design desde a *l'Encyclopédie* de Diderot e D'Alembert, do século XVIII, passando pela Revolução Industrial, pelos Shakers, por grupos de designers alemães, italianos, entre outros, até chegar as atuais ações do projeto *Designesart*.

Rita Filipe pensa o tema a partir do verbo «internacionalizar», considerando que «internacionalizar através do design em diálogo com a cultura local significa ir ao encontro de práticas, formas e técnicas de produção tradicional a reinserir no quotidiano cosmopolita contemporâneo». E a partir dessa introdução, ela nos impulsiona a ver a cultura vernacular e sua fluidez e a entender o design cultural como veículo de hospitalidade, sustentabilidade e oportunidade, discutindo também termos como a «apropriação» e o «imperialismo cultural». Seu texto termina com um bonito e verdadeiro relato, cheio de interrogações, sobre a sua atuação no Senegal.

Mônica Moura, através do verbo «investigar», traz-nos uma reflexão desde as origens remotas do artesanato e do design, entendendo-os como referência cultural produtiva, manifestações da criatividade humana. Ela olha para a produção brasileira, nos apresenta exemplos de cooperação e de cocriação entre designers e artesãos e finaliza com a necessidade do design de somar, borrar, atuar em novas fronteiras e com novos enfoques.

À Fernanda Martins coube o verbo «legar» e reproduzimos aqui o primeiro parágrafo de seu texto, pois ele é uma verdadeira introdução à suas palavras: «Este ensaio, mais que um texto acadêmico, vem humildemente trazer dúvidas e questões que me acometem desde meu envolvimento com o saber popular da Amazônia — região que adotei para viver e trabalhar em 2004. Faz-se necessário delimitar qual o ponto de vista desta reflexão: uma designer paulistana, brasileira, sul-americana, que deixa décadas de atuação em São Paulo para se encontrar nas comunidades amazônicas». Por meio de indagações e afirmações, ela nos fala de sua experiência e relata o projeto «Letras que Flutuam».

«Localizar» foi direcionado à Lia Krucken. Ela nos apresenta este verbo como transitivo duplo, ou seja, com uma dimensão ética-estética-política que constrói e é construída, que compõe um território existencial. Seu texto nos traz questões centrais para pensarmos o localizar, tais como: «Como podemos, em nossas práticas projetuais, evitar abordagens redutoras, que objetificam os recursos, a natureza e a nós mesmos? Ou, ainda: Como podemos aprender modos de localizar (e cartografar e projetar) que sejam epistemologicamente desvinculados de abordagens colonizadas/colonizadoras?»

Inês Secca Ruivo, a partir do verbo «projetar», perfaz considerações sobre o desenvolvimento sustentável e faz-nos pensar em fatores-chave das relações design e artesanato, a saber sobre: economia, ecologia, política e cultura. Ela destaca, além de questões culturais simbólicas e técnicas ancestrais, a dimensão ecológica do artesanato e apresenta-nos o design como gerador sistêmico de valor, como investigação, conhecimento e pensamento estratégico.

Ana Cristina Mendes e Luís Rocha escrevem sobre «qualificar». À frente do Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património – Cearte. Eles discorrem sobre a transmissão do saber e a renovação geracional, sobre como capacitar o setor e os seus produtores e sobre a qualificação e desenvolvimento de competências de quem faz em Portugal.

Carla Paoliello, com o verbo «saber», fala-nos de entre-saberes, explanando o pensamento de vários autores sobre os saberes tácitos e científicos, considerando que «os encontros Design + Artesanato são e devem resultar em uma oportunidade de transformação social, cultural, econômica e ambiental com a consideração das histórias, memórias, crenças, tradições e simbolismos de cada ator envolvido. «Um território relacional múltiplo e “*continuum*” que se instaura pela complementaridade, pela união dos diversos conhecimentos, dos rigores metodológicos + formas autóctones e orgânicas de se produzir».

«Significar» é o verbo de Cláudia Albino que, com este pretexto, apresenta o seu entendimento sobre as parcerias entre designers e artesãos como produtores de sentido de um lugar e como construtores de territórios contemporâneos. Define o artesanato enquanto fator de identidade local e o design como processo estratégico e mediador cultural, ambos capazes de atribuir valores simbólicos, técnicos, estéticos e económicos a um determinado contexto.

O último texto desta edição, porém não menos importante, é o de Maria Emília Kubrusly que traduz o trabalho do designer artesão Renato Imbroisi para explicar o verbo «transcriar». Para ela, «transcriar talvez seja uma metáfora do método de trabalho que ele desenvolveu empiricamente a partir da experiência, então inédita no Brasil, de desenvolver peças artesanais com design em parceria com artesãos».

As páginas deste livro convidam-nos a ler os ensaios críticos que apresentamos, não havendo, com exceção dos dois primeiros textos, abrir e apresentar, uma ordem sequencial para a sua leitura.

Esta coletânea de textos é escrita em variadas grafias da língua portuguesa, atuais e de outros tempos.

Henrique Ralheta

03 — Ativar



Figura 1
Residência Designers de Loulé.
©Jorge Graça.

Ativar um contexto local implica um profundo conhecimento interno. Quando se fala de artes tradicionais, fala-se de lugares, de pessoas, de história, de economia, de formas de conhecimento tácito. Embora já exista alguma informação sistematizada, o verdadeiro conhecimento só se encontra no terreno, nos contactos com os detentores desses saberes, e cresce na proporção do tempo vivenciado *in loco*.

As atividades artesanais estão intimamente ligadas ao território onde ocorrem. O contexto afeta todo o ciclo de vida do produto artesanal, desde a criação ao escoamento, passando pela sua recuperação. O meio tem uma enorme influência sobre a atividade individual, tal como os territórios são definidos pelas atividades humanas. Assim, qualquer programa de intervenção deve começar por um processo de imersão cultural.

Da parte das entidades promotoras, deve haver todo um trabalho prévio de mapeamento e diagnóstico das qualidades do território em sentido lato, com as suas forças e fraquezas, do qual nascerá o desenho de cenários futuros, com a construção de uma visão, com linhas de orientação e objetivos bem definidos.

O caso de Loulé tem a especificidade de ser uma iniciativa do município, que soube olhar para a sua génese na criação de políticas de desenvolvimento local e, desta forma, considerar a massa crítica criativa e o valioso património do saber-fazer endógeno. Na estrutura camarária, o Loulé Criativo está sob a alçada da economia, o que prova o reconhecimento da importância estratégica do sector.

São vários os eixos de ação, que passam por programas de proteção, capacitação, formação, dinamização e divulgação das artes tradicionais, pela potenciação do interesse turístico dessas atividades e por programas ligados à inovação nos quais o binómio design/artesanato ganha protagonismo. O Loulé Design Lab é uma peça deste complexo programa, e algumas das suas funções são ajudar a fixar uma comunidade criativa que dê corpo a novas abordagens ao património imaterial e mediar as relações de designers com artesãos. O design assume aqui um lugar integrado na estrutura onde o diálogo diário com os outros atores contribui para o pensamento e para as linhas orientadoras da ação do programa.



Figura 2
Residência internacional
para estudantes de Design e
Artesanato - Summer School
2021 Metal in Portugal.
Fotografia: Jorge Graça.
© Michelangelo Foundation.

Um dos campos de intervenção mais imperativos é a formação de uma nova geração de artesãos que garanta a continuação dos saberes. Mas para que haja atratividade para essas novas gerações, há que garantir que estas atividades são rentáveis, trabalhando o valor percebido relativo a estas artes. Até lá, deverá estar assegurado que, com os atores atuais, existe a capacidade de resposta aos desafios da atualidade e às oportunidades esporádicas que aparecem e que vão construindo um contexto comercial. Há que entender o mercado, as evoluções sociais, as potencialidades da tecnologia, a importância da comunicação, as motivações do consumidor e as exigências da sustentabilidade. Não se consegue dar um passo sem trabalhar o contexto como um todo e ativar toda esta complexa rede de desenvolvimento. É necessário a cada dia ter sempre presentes todos os objetivos.

Ativar num contexto existente é considerar todo o universo local e individual dos criadores, bem como os materiais, os saberes ou a história desses lugares. Muito do trabalho será a ressignificação desses elementos e a afinação desse contexto num exercício de clarificação e reposicionamento do seu valor. As narrativas existem e são poderosíssimas. Apenas têm de ser selecionadas, recontextualizadas e devidamente promovidas.

O conhecimento profundo do território e do que o constitui ajuda no entendimento da sua identidade. A singularidade de um território está nas pessoas, nas suas práticas e costumes. A sua clarificação é um valioso instrumento de trabalho. E ajuda também à criação de um sentimento de pertença por parte dos artífices, pela comunidade como um todo e também como atrativo para quem olha de fora.

Todo este trabalho contribui para a tal valorização territorial. Que, mais uma vez, declina na valorização individual.

É de referir que a maior motivação da comunidade mais sénior de artesãos de Loulé é o prazer de fazer e o de partilhar as suas histórias. Olham para si como embaixadores de um saber. A forma como se tem investido no reconhecimento da importância do seu trabalho leva a um claro aumento da autoestima destes mestres.



Figura 3
Lançamento de produtos no
Algarve Design Meeting.
© Loulé Criativo.

A identidade pessoal de um artesão, como a de qualquer artista, confunde-se muito com a sua obra. Ou seja, a valorização pessoal é muito clara.

O grande desafio está na valorização do produto do seu trabalho. A resposta tem de ser feita em várias frentes, não só entre os consumidores mas também entre os próprios artesãos. Isto passa por um reposicionamento da criação artesanal, anulando todos os estigmas e percebendo o que o trabalho manual representa no século XXI, em que o seu valor cultural será uma mais-valia para o seu valor comercial. A relação direta entre o valor cultural e o valor económico tem de ser potenciada. Os produtos artesanais têm de ser vistos e trabalhados como produtos culturais.



Figura 4
Filmagem de Mini-Documentários
para redes sociais.
© Loulé Criativo.

Com isso, serão asseguradas mais camadas narrativas em cada produto, argumentos comerciais que poderão garantir a sustentabilidade económica destas artes e a sua longevidade.

O lado cultural deverá ser ativado em produção de pensamento, criação de conteúdos, organização de exposições, promoção de experimentação, aproximação às escolas e universidades e, principalmente, ser inerente à criação de novos produtos.

As próprias unidades de produção têm de evoluir e olhar para si como unidades de negócio. A pessoa que faz pode até não ser a mesma que trata da comunicação e da venda, mas estes fatores têm de fazer parte da equação de quem tem uma atividade que se quer com relevância económica.

Ao Saber-Fazer temos de somar o Saber-Vender e o Saber-Divulgar.

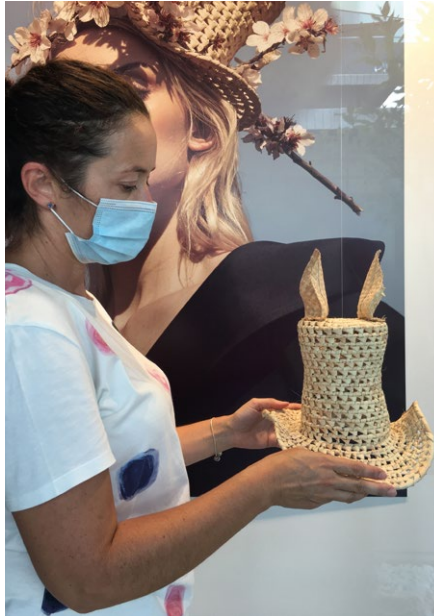


Figura 5
Montagem de exposição em
montras de superfície comercial
local como forma de chegar
a novos públicos.
©Loulé Criativo.

Quando se junta o discurso do empreendedorismo ao da criação artesanal, parece que se está a forçar o encontro de universos que não se ligam. Principalmente, junto dos valiosos detentores de saberes acumulados que foram apreendidos pelas formas de passagem de conhecimento ancestrais, em ambiente familiar, na relação mestre/aprendiz e principalmente pela experiência prática. Os processos de introdução de novas práticas têm de ser adaptados aos interlocutores. A mediação é aqui fundamental.

Estas mesmas razões podem levar a questionar se o próprio léxico, com palavras como «Impacto» e «Aceleração», será apropriado quando falamos destes contextos, destas pessoas e da sua relação com o trabalho. O impacto rápido de ações de ativação é difícil nas artes tradicionais.

Aplicar processos de inovação numa comunidade tem grandes especificidades. Procura-se agir junto de um grupo pouco disponível para transformações radicais, pelas suas práticas, pelas suas referências e pelos seus tempos particulares.

As transformações devem ser subtis, aplicando-se princípios de Inovação Suave. Não há saltos quânticos, mas o encorpar de uma comunidade que ganha solidez, consciência de grupo, de identidade comum. Uma inovação sustentada ganhará maior efetividade e criará fundações mais fortes.



Figura 6

Tapetes modulares - Colaboração da Like Cork
marca incubada no Loulé Design Lab com Casa da Empresa.
© Virgílio Rodrigues.

A representação da evolução não se pensa aqui como uma linha ascendente num plano, mas sim uma espiral tridimensional. Um processo de evolução helicoidal, como uma escada em caracol em que, a cada volta, muitos pontos têm de ser abordados para que se possa subir de forma sustentada. Todo o contexto tem de ser trabalhado para que a inovação tenha lugar: as questões de valor já referidas, sistemas de controlo de qualidade, capacidade de resposta a encomendas, noções de *marketing*, identificação de mercados, atratividade da profissão, melhorias nos processos ou políticas de sustentabilidade. Todos estes serão pontos também em desenvolvimento, que terão de evoluir em paralelo aos processos de inovação.

A vantagem das políticas públicas de ação local é a possibilidade de dilatação no tempo dos programas, para que as ações possam ser avaliadas, mediadas e tenham real consequência. Esperamos que rapidamente esta seja uma prática comum. Que as intervenções sejam medidas em todos os seus impactos para que o que funciona volte a ser repetido em novas ações, num trabalho crítico contínuo, até que as áreas intervencionadas ganhem meios próprios e se vejam capacitadas. Entretanto, a presença contínua da mediação procurará ajudar a garantir o sucesso. Este será um dos papéis do designer, integrado numa equipa pluridisciplinar de serviço público.

O designer é aqui apenas uma peça, um mediador. Um papel diferente do projetista de produtos porque aqui trabalha-se uma transformação social, económica, cultural e ambiental. Deverá ser entendido menos como quem dá o traço a um artefacto e mais por outras valências do âmbito do design social ou do pensamento estratégico ao serviço do futuro de um território.

O seu foco de trabalho é o contexto. Definir objetivos, dinamizar toda uma rede, estabelecer pontes e garantir as condições para a criatividade dos outros. A sua maior arma é a empatia.

Ativar relações é trabalhar com valores como cumplicidade, confiança e generosidade. E incutir essas qualidades, para que dessas relações possa emergir a novidade.

Juntar designers e artesãos tem de ser visto definitivamente sem paternalismos, como o encontro de dois criadores com universos ricos, colocados equiparadamente, com o objetivo de fazer nascer algo desse encontro. Defende-se uma ideia de coautoria, na qual cada um tem o seu papel bem definido, mas ambos são ativos nas decisões.

Da parte da entidade promotora, o gesto curatorial é o de provocar o encontro, após conhecer bem o trabalho de ambos para perceber a potencialidade da parceria e a poder mediar. São lançadas as sementes, informam-se os objetivos do trabalho e balizam-se metas com base em diagnósticos prévios. A partir daí, fica-se numa posição de observador, assente na confiança, com intervenções mínimas para garantir que a criação flui e que se cumprem os objetivos e o sucesso do caminho destas duas pessoas.

Figura 7
Dona Tacha - Analide Carmo com Ana Contente (CTP®).



Há encontros que são óbvios. Em que se entende logo à partida uma sinergia direta, porque as pessoas têm características compatíveis ou porque há traços do trabalho ou da personalidade que se percebem poder casar.

Há outros encontros que são mais desafiantes, com universos muito diferentes que se cruzam. A capacidade de diálogo e de criação de empatia serão basilares para a colaboração. Se ambos os intervenientes tiverem a disponibilidade para uma escuta ativa e para absorverem as ideias e o universo do outro nas suas abordagens, o resultado final será o espelho e terá o brilho desse encontro.

Uma das particularidades do design colaborativo é esta faceta da escuta. Aqui, a abordagem do designer é muito diferente dos típicos processos de análise e processamento de informação para definir a direção de uma criação. Esta é uma camada nova para as metodologias conhecidas. Ou, pelo menos, uma diferente forma de estar no projeto e uma das lições a tirar do contacto com o artesão e da natureza tácita da sua formação e existência como profissional. Muitas vezes, a função do projetista nem será conceber um novo produto, mas apenas recontextualizar os existentes com intervenções subtis que os reposicionam. Por vezes, o designer pode ver reduzida a sua presença no resultado físico final, mas a amplitude de pequenas ações críticas pode ter enormes consequências em na melhorias de processos, na organização e gestão da produção, na clarificação do valor, no posicionamento de um produto, na criação de famílias e segmentos, de argumentários de venda ou de narrativas de comunicação. É desta ativação que muito do artesanato necessita e não apenas de produtos inovadores, muitas vezes descontextualizados e pouco sensíveis à natureza e à linguagem criativa do artesão.

É aqui que valerá a pena relembrar que não são só os artesãos que têm a aprender com os designers, mas também os designers têm muito a aprender nestes processos e saem destas colaborações transformados.

Muitas das iniciativas até hoje realizadas são assentes no designer como agente externo num processo de capacitação de comunidades remotas. São, em geral, dependentes de um orçamento limitado e, por isso, limitadas no tempo. Embora bem-intencionadas e estruturadas para surtir efeitos em tempo reduzido, muitas vezes secam mais do que alimentam essas comunidades.

Temos de sair dos programas-piloto e dos exercícios e atingir a efetividade. É importante um trabalho continuado no terreno.



Figura 8
Programa de capacitação
individual de artesãos.
©Loulé Criativo.

Portugal é um país pequeno, mas com largas fornadas de designers a sair das universidades todos os anos. Não será difícil pensarmos na capilaridade do design distribuído por todo o território, ao serviço da valorização local, com designers integrados nas comunidades. O que é importante é trabalhar políticas de descentralização e de atratividade do interior e levar uma nova geração de projetistas a perceber o papel que podem ter neste movimento. O designer terá de olhar para si próprio como um agente dessa transformação, cujo trabalho será agir na comunidade, encontrando as potencialidades daquele território, daquelas pessoas e dos seus saberes e ajudando-as num processo de clarificação do que têm de particular para potenciar a sustentabilidade económica das suas práticas.

Este é um desafio muito imediato, num momento-chave em relação à manutenção dos saberes e à continuidade das atividades, mas o objetivo final deverá ser sempre a autonomia do artesão. É da responsabilidade das entidades governamentais a salvaguarda do património imaterial e o estabelecimento de políticas de desenvolvimento sustentado, mas na lógica da capacitação e com cuidado para não se entrar em assistencialismo. Os diferentes perfis de atores implicarão diferentes tipos de ação. Muito dificilmente um mestre-artesão de idade avançada irá interessar-se pela comunicação em redes sociais ou estará disponível para fazer um plano de negócio. Mas isto não significa desistir da capacitação desta pessoa e de pensar o que nela pode ser potenciado e ajudá-la a fazer melhor o que já faz, direcionando a sua produção e o seu conhecimento e protegendo o seu legado, registando-o e disseminando-o.

As novas gerações têm já outro tipo de abordagem, revelam-se mais multifacetadas e demonstram capacidades de resposta às exigências do mercado atual. Embora, por vezes, se revele difícil manter um negócio em funcionamento enquanto se cria e produz, não só em relação à disponibilidade de tempo como financiamento.

Reativar o sentido de comunidade que sempre existiu pode resolver algumas dessas fraquezas. Poderá ser potenciada a economia de escala em compras e envios, repartição de custos de rendas, partilhar infraestruturas e investimentos em comunicação, dividir o tempo de atendimento a clientes ou na presença em feiras, fazer trocas de serviços, projetos colaborativos ou o encontrar soluções para os problemas em conjunto. Uma comunidade dinâmica e cúmplice pode inclusive alimentar a especialização local noutras áreas, subcontratando serviços como fotografia e vídeo.

O encorajamento das sinergias faz com que a comunidade fique forte, resiliente e cooperativa. As lojas comunitárias ou as oficinas partilhadas são alguns dos exemplos no Loulé Criativo.

Figura 9
A ampla comunidade criativa do Loulé Criativo junta em projeto colaborativo.
©Loulé Criativo.





Figura 10
Cataplana Gigante encomenda de restaurante algarvio
à Oficina de Caldeireiros.
©Loulé Criativo.

É certo que as artes tradicionais têm enormes fragilidades por não terem acompanhado a rapidez das transformações das últimas décadas e ficaram quase sem lugar num mundo dominado por uma produção desgovernada e maciça de bens de consumo obsoletos. Mas também esse mundo se está a ver forçado a acalmar e, com isso, está a emergir um consumidor mais consciente e religado com o que interessa. Um consumidor exigente em saber as origens das matérias-primas, em conhecer o impacto ambiental e social que têm os processos de transformação e em poder rastrear até à origem toda a cadeia de produção por detrás das coisas com que se faz rodear. Interessam-lhes valores como a justiça, a honestidade e a autenticidade. Não é nada mau que algumas práticas se tenham mantido intactas, para que agora possam ser amplamente recuperadas.

Do ponto de vista da integração no tecido económico, existem já bastantes bons exemplos. Vários restaurantes de luxo do Algarve não abrem mão de cozinhar em cataplanas artesanais. Os que já o fazem há muitos anos têm aproveitado a Oficina de Caldeireiros para a manutenção das suas cataplanas de sempre. Tanto visitantes como residentes esgotam os *workshops* em que se podem experimentar as técnicas artesanais. A nova geração de criadores tem sido desafiada por hotéis a criar produtos exclusivos que reflitam a cultura local e a dinâmica criativa com argumento de atração de visitantes. Novos estabelecimentos que abrem não deixam de ter peças desenvolvidas com artesãos como marca de consciência e de orgulho na identidade do território. Isto é uma economia local a funcionar.

Figura 11
Mestre Analide na Oficina de Caldeireiros.
©Loulé Criativo.



É gigante a potencialidade das criações artesanais, com as histórias e o valor cultural que trazem inerentes. Gastam-se milhões a construir identidade e património de marca para criar interesse em produtos novos cuja alma tem de ser construída de raiz. Aqui, o processo é inverso.

**As narrativas, a identidade
e os saberes estão gravados
nos territórios.**

Só têm de ser ativados.

Henrique Ralheta

Nasceu em Loulé em 1975. Licenciado e pós-graduado em Design pela Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, colaborou com a Experimentadesign e com o Designer Miguel Vieira Baptista, com diversas companhias de Teatro e foi Diretor Criativo na área de Design Industrial e de Ambientes na Brandia Central. Começa a relação com o artesanato com a residência Designers de Loulé no âmbito do Loulé Criativo da Câmara Municipal de Loulé, e é na sequência, convidado a montar o Loulé Design Lab onde o Design é motor de salvaguarda e desenvolvimento das Artes Tradicionais. Colaborou no programa de reabilitação da Latoaria em Silves com o Projecto TASA. É docente de nos cursos de Design de Espaços e de Teatro na ESAD das Caldas da Rainha. O seu trabalho está representado na coleção do Museu do Design e da Moda.

Raquel Pais

04 — Atualizar

Um passo à frente, um passo atrás. **Os souvenirs culturais como lugares de encontro entre design e artesanato**

Cresci numa casa onde as palavras têm muita importância e onde a sua escolha foi sempre vasta, exploratória, mas precisa. Acho que por esta razão adquiri o hábito de, ao refletir sobre uma ideia específica, começar invariavelmente por procurar o significado da palavra no dicionário e a sua origem etimológica. Faço-o também porque sei que a língua tem vida própria e perceber a viagem da palavra ao longo do tempo, o seu significado nas diversas geografias e culturas permite-me, invariavelmente, entendê-la melhor.

No caso da palavra que me foi atribuída neste livro — *atualizar* —, este percurso do passado para o presente ganha ainda mais relevância porque a palavra encerra em si mesma essa ideia de deslocação.

Atualizar, do latim *actualis*, significava «ativo» e «prático» (Lewis e Short, 2022). Hoje, significa «modernizar» (Priberam, 2022), no sentido de modificar de modo a adequar-se ao presente, ou seja, manter-se ativo e prático no seu tempo. Estas definições são muito auspiciosas para falar de design e artesanato porque identificam dois significados absolutamente intrínsecos à natureza de ambos e à relação entre eles.

O contemporâneo é o inatual.

Roland Barthes

Pode considerar-se que o surgimento da disciplina do design acompanha um momento de crise do artesanato enquanto modo de produção da vida material. A Revolução Industrial fez surgir o design como veículo de projetar para um novo modo de vida que assentava na produção estandardizada e universalista, a qual pretendia servir a todos. Enquanto isso, o artesanato, na sua produção situada em pequenas oficinas e com uma grande componente manual, parecia ultrapassado, demasiado lento para servir um mundo que, de repente, se expandia para lá da aldeia, do bairro ou da comunidade.

O design nasce com a missão de *modernizar* no sentido de reivindicar o novo, aquela «sensação de novidade» (Benjamin e Barrento, 2006) que Baudelaire atribui às grandes cidades e que atravessa a ideia de *modernidade*. Seja na sua senda pela funcionalidade, pela eficácia ou pelo significado, o design, fruto do *moderno*, deve manter-se *atual*, servindo as necessidades da sociedade, o seu gosto ou a evolução produtiva e tecnológica.

Octávio Paz disse que «o artesanato tem o ritmo do tempo humano» (Paz Lozano, 1997)¹. Do design podemos dizer que tem o ritmo acelerado da máquina. Este descompasso parece ter dificultado o diálogo entre as duas áreas.

¹ Tradução livre do original: «[...] la artesanía es el latido del tiempo humano.»

Passados cerca de dois séculos da primeira Revolução Industrial, percebemos que além dos avanços científicos e tecnológicos que contribuíram para um aumento na qualidade de vida das populações, as rápidas mudanças no estilo de vida trouxeram problemas sociais, económicos e ambientais cuja resolução configura os grandes desafios deste século.

É, portanto, natural que o design, que se foi afirmando como disciplina ao longo do século XX sob a égide moderna e industrial, esteja hoje numa crise de identidade. Voltando à palavra que dá mote a este texto, podemos perguntar — estará o design *desatualizado*? Em simultâneo, ouvimos hoje incessantes louvores a características próprias do artesanato: o *manual*, o *local*, o *natural* ou o *slow-*, aplicados a inúmeros contextos e com diversos significados (frequentemente contraditórios) que nos podem levar a pensar — estará, por sua vez, o artesanato *atualizado*?

Esta aparente tensão dialética entre as duas áreas, não sendo nova, parece hoje ganhar uma relevância particular. Um dos 17 objetivos da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável (Organização das Nações Unidas [ONU], 2022) é garantir padrões de produção e consumo sustentáveis². Ora, analisando os desafios que enfrentamos, enquanto humanidade, na construção de soluções que nos permitam imaginar um futuro mais equilibrado no que toca a formas de produção e distribuição de riqueza, em harmonização com o ambiente e os outros seres vivos, a articulação entre design e artesanato parece-me cada vez mais útil e necessária.

² A definição de sustentável refere-se aqui àquela usada no Relatório da Comissão Brundtland, 1987, de que o desenvolvimento sustentável satisfaz as necessidades do presente sem comprometer a capacidade de as gerações futuras também satisfazerem as suas necessidades, garantindo o equilíbrio entre o crescimento económico, o cuidado com o ambiente e o bem-estar social. Tradução livre do original (World Commission on Environment and Development, 1987).

Na tentativa de avançar na reflexão sobre a relação entre design e artesanato, gostava de me concentrar num assunto sobre o qual tenho vindo a ponderar, e a partir do qual acredito ser útil especular sobre relações entre design e artesanato: o da criação de *souvenirs culturais*.

A compra de *souvenirs* é um comportamento social estabelecido, particularmente no contexto da viagem de turismo. O *souvenir*, na sua fisicalidade, torna tangível a experiência intangível da viagem, trazendo para a esfera do ordinário uma experiência com qualidades extraordinárias (Gordon, 1986). Fá-lo através da representação simbólica de uma série de atributos associados a um determinado lugar. Acrescento o adjetivo *cultural* a *souvenir*, para o remeter para uma intenção de representação de um território naquilo que é o seu conjunto de conhecimentos, crenças, artes, moral, leis e costumes (Tylor, 1871), que refletem formas de agir, sentir e pensar de um povo e que compõem o seu património cultural.

Na produção de *souvenirs culturais*, interessa-me perceber de que forma o design, na sua relação com uma prática artesanal situada, pode atualizar o valor simbólico de um *souvenir cultural*, de modo a traduzir valores identitários, sejam eles materiais ou imateriais, de um território local para um espaço global.

A questão do que é a identidade de um território é vasta e complexa, não tendo uma resposta única e muito menos definitiva. Evocando a afirmação de Michel Certeau, «o lugar é um palimpsesto» (Certeau, 2011) e, nesse sentido, é herdeiro da passagem do tempo e das mudanças sociais, culturais e económicas. Simultaneamente, o lugar tem um espírito específico difícil de definir, a propriedade apelidada na cultura latina de *genius loci* (génio do lugar), que tenta identificar as características quintessenciais de um lugar, ou seja, um conjunto de atributos que lhe são inerentes, mais ou menos independentes do momento, atributos identitários de carácter intemporal.

O artesanato tradicional define-se, em boa parte, pela correlação que estabelece com o território, sobretudo no seu uso da matéria-prima disponível e na sua transformação de acordo com aquilo que eram, por um lado, os recursos humanos e tecnológicos, por outro, as necessidades quotidianas de uma determinada comunidade, fossem elas de carácter vital, emocional, simbólico, ou outro (Albino, 2015). Esta relação simbiótica faz da prática artesanal situada um marcador de identidade em si mesmo, afigurando-se como um modo de produção privilegiado de *souvenirs culturais* — porque dela resultarão artefactos que, intrinsecamente, já contêm um qualquer tipo de relação singular com aquele lugar, seja ela material, histórica, emocional, tecnológica, etc.

Por sua vez, o design traz-nos um olhar metodológico, que nos permite analisar de forma sistematizada e crítica aquilo que são os recursos naturais, técnicos e simbólicos de um determinado lugar, articulando-os de forma a produzirem um resultado que possa, por um lado, explorar imaginários, por outro, otimizar recursos e, por fim, comunicar com uma comunidade mais vasta.

Podemos dizer que será neste equilíbrio entre o entendimento daquilo que são as qualidades distintivas de um lugar e o acompanhamento das mudanças socioculturais e económicas constantes que cabe a artesãos e designers encontrarem propostas de criação *atualizadas* de *souvenirs culturais*. No entanto, além das questões relativas à especificidade do lugar e do momento, acredito haver premissas indispensáveis à aproximação de soluções, entre as quais:

1.

Refletir estrategicamente sobre a forma como os *souvenirs culturais* promovem turisticamente um sítio específico, enquanto, em simultâneo, criam significado para as comunidades locais, para que neles se revejam. Por outras palavras, não será conveniente que os *souvenirs culturais* sejam criados exclusivamente a partir de ideias pré-concebidas daquilo que é hoje a identidade e a cultura de um território, ou das suas representações cristalizadas. É absolutamente benéfico que o desenvolvimento destes produtos seja feito em estreita articulação com essas comunidades, quer por iniciativa institucional, quer da parte dos promotores envolvidos.

2.

Acrescentar valor à economia regional ao recuperar, redesenhar ou introduzir cadeias produtivas circulares que melhorem os recursos materiais e imateriais e fortaleçam as relações entre agentes e fornecedores existentes na região. O domínio de todo o ciclo produtivo, tal como era esperado do artesanato tradicional, não é passível de ser hoje cumprido nos mesmos termos, pelo artesanato contemporâneo. É assim essencial que sejam criadas redes que facilitem o acesso, quer a matérias-primas e recursos humanos, quer a locais de promoção, divulgação e distribuição destes produtos.

3.

Estabelecer uma relação sustentável com o território, transversal ao tecido cultural e económico, aos recursos naturais, mas também àquilo que é além-humano, transcendendo uma lógica antropocêntrica extrativista. Para conseguirmos olhar e pensar além de nós, é imperativo questionarmo-nos sobre aquilo que é representativo de um território. São as suas gentes, os seus rituais, as suas tradições, a sua cultura, mas é também aquele conjunto de características que os ultrapassa, que são inerentes ao ecossistema — a fauna, a flora, a topografia, o solo, o clima, etc. Um convívio harmonioso com o lugar é essencial para criarmos *souvenirs culturais* feitos por quem o habita, o representa e assegura a promoção e preservação conjunta desse lugar.

4.

Questionar, por fim, e em estreita relação com o ponto anterior, a necessidade de materialização dos *souvenirs culturais*. Não querendo cair na falácia de que o planeta não precisa de mais objetos, já que civilização sempre se fez e faz, também, através da cultura material, parece-me obrigatório para a prática do design (e arrisco-me a dizer, também do artesanato) pensar na pertinência de cada objeto que produzimos, assim como na sua forma de produção e ciclo de vida. Neste caso particular, e embora o *souvenir* tenha como missão o prolongamento da experiência vivida, objetivada num formato transportável, não devemos ignorar que a forma como esse *souvenir* é adquirido pode contribuir significativamente para a sua qualidade memorável, ou seja, o seu valor emocional.

De forma a ilustrar alguns destes pontos, gostaria de refletir sobre um projeto no qual estou a trabalhar e que passa pelo desenvolvimento de uma série de bonecos articulados, em chapa zincada, pensados por mim e pela Maria Ruivo (À Capucha!), em colaboração com a Alejandra Jaña, designer, e o João Armada, artesão latoeiro.

Estas figuras, a que chamamos *Finórios*, são uma série de bonecos articulados, em chapa zincada e lacada. O projeto nasceu de um concurso de que fomos vencedoras e que pretendia justamente fomentar parcerias entre designers e artesãs na região do Alto Minho. Começamos por pensar numa série de figuras que se centrava na representação dos trajes de trabalho regionais, valorizando, quer o património têxtil local, quer o saber-fazer tradicional da latoaria decorativa. Importa dizer que o João Armada trabalha, maioritariamente, com material que lhe é oferecido, principalmente chapas que são excesso ou desperdício industrial. Por se tratar de bonecos articulados, compostos por peças de pequena dimensão, foi possível reutilizar restos de chapa zincada de 0,5 milímetros de espessura, cortados em formas geométricas simples e decorados com motivos em relevo, corte ou pintura.



Figura 1
Bonecos de madeira, 1.ª série, 1939/1940.
Fotografia de Catarina Portas.



Figura 2
Minho, Estremadura, Minho, Estremadura
Bonecos Regionais Portugueses, 2.^a série, c. 1969.
Fotografia de Ana Pessoa Pinharanda.

A série de figuras foi inspirada pelos bonecos de madeira desenvolvidos por Tomás de Melo entre as décadas de 30 e 70 do século XX. Com o patrocínio do Secretariado de Propaganda Nacional (SPN), Tom, *petit nom* pelo qual ficou conhecido, iniciou em 1939 uma coleção de dez figuras onde se incluía o pastor de Trás-os-Montes, a varina, a florista, a lavadeira dos arredores de Lisboa, raparigas da Estremadura e do Minho, uma pastora e uma ceifeira. Os bonecos foram promovidos pelo SPN como uma recordação típica de Portugal e representando um conjunto de objetos importantes na propaganda turística do país no estrangeiro.

No início da década de 70, Tom lança uma segunda série intitulada «Bonecos Regionais Portugueses» que revisitava muitas das figuras da série inicial, mas com uma silhueta *atualizada*, com volumes mais redondos e estilizados em formas geométricas puras, aproximando-se da moda do cinema de animação e da versatilidade dos brinquedos de plástico. Os bonecos eram pintados à mão e, embora cumprissem uma direção cromática e formal proposta por Tom, davam espaço à criatividade e virtuosismo dos artífices (Silva, 2019).



Figura 3
Varina da Estremadura de Tom (c. 1969).
Fotografia de Ana Pessoa Pinharanda.

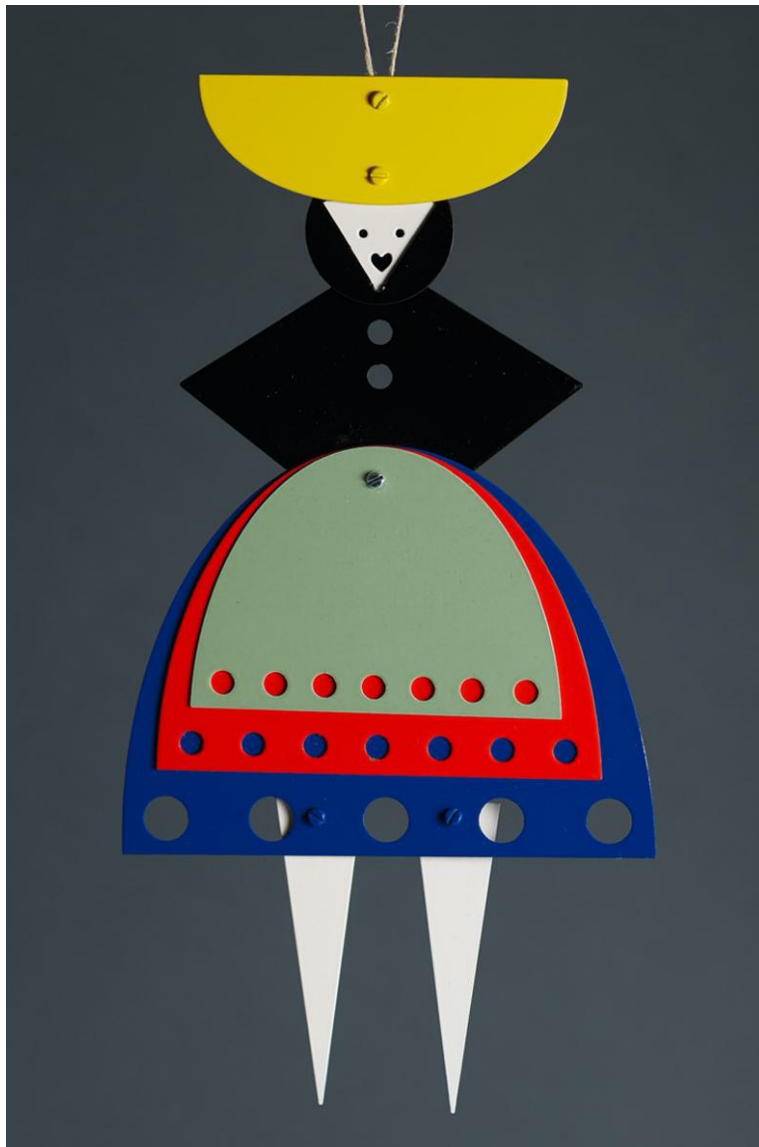


Figura 4
Varina da coleção Finórios (2020).
Fotografia de Alexandre Delmar.



Figura 5

Lavradeira, pastora, varina, sargaceira, lavrador, pastor, pescador e sargaceiro. Finórios, 2020. Fotografias de Alexandre Delmar.

A nossa série, partindo de uma reinterpretação formal no que concerne a desenho, cores e material, repete, 50 anos volvidos, muitos dos tipos retratados: a pastora e o pastor, a lavradeira e o lavrador, a varina e o pescador, a sargaceira e o sargaceiro. Esta repetição deveu-se naturalmente à referência direta aos bonecos de Tom, mas também ao nosso interesse pelos trajes tradicionais portugueses.

Estes trajes pareceram-nos, por um lado, suficientemente detalhados, variados e coloridos para merecerem ser redesenhados através de novas coordenadas gráficas e formais. Por outro lado, pareceram-nos suficientemente conhecidos do público nacional e internacional, nomeadamente das festas populares e dos ranchos folclóricos, para serem identificáveis como representativos da região.

A tentativa de encontrar o equilíbrio entre a evocação do imaginário regional e o uso de uma cadeia de produção artesanal na criação de objetos que comunicam com um público vasto, fora da região em causa, nacional ou estrangeiro, está, desde o primeiro momento, no centro do pensamento que guia este projeto prático de investigação.

No entanto, ao longo do processo, têm-nos surgido várias interrogações que decorrem da tentativa de cumprimento das coordenadas que antes descrevi, as quais me parecem essenciais para criar propostas *atualizadas* de *souvenirs culturais*:

1.

No que diz respeito à questão simbólica, representarão estes tipos — pastoras, sargaceiros, varinas ou lavradores — o território português naquilo que é hoje a sua identidade? Ao repetirmos estereótipos de um universo regional que, em boa parte, já não existe, não estaremos a cristalizar uma identidade há muito ultrapassada, caindo numa caricatura saudosista? Quais são hoje as personagens, os ofícios, os trajes, nos quais a população de uma região se reconhece e que atuam, simultaneamente, como recordações simbólicas daquele lugar para quem o visita?

Ao refletirmos sobre estas questões, importa perceber que muita da cultura visual e material que entendemos como representações regionais vem de uma herança em boa parte construída pela propaganda do Estado Novo. Essa propaganda gerou, ao longo de mais de 40 anos, um imaginário que, embora desfasado da realidade histórica do território, foi consideravelmente assimilado por habitantes e turistas ao longo do último século. Por outro lado, numa sociedade multicultural e globalizada, a identidade tem obrigatoriamente de se ir construindo, a cada momento, na diversidade e na multiplicidade.

Creio ser da nossa responsabilidade, enquanto designers, pensar nas narrativas que herdamos, não as deixando cair em esquecimento e tratando-as como património que são, mas, simultaneamente, refletir sobre aquelas que escolhemos, pelo nosso trabalho, evocar e construir. Na criação de *souvenirs culturais* temos, por isso, a oportunidade de criar narrativas alternativas, inclusivas e especulativas sobre o que pode ser hoje um marcador de identidade de um território e com isso contribuir para um turismo mais qualificado.

2.

No que diz respeito à questão material, confrontamo-nos com paradoxos mais difíceis de resolver, paradoxos esses que expõem os modos de produção e consumo global, dos quais hoje dificilmente logramos escapar. «Garantir padrões de produção e consumo sustentáveis» (ONU, 2022) foi, em razão disso, o objetivo que acima escolhi destacar, da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Este tópico aponta um complexo caminho a percorrer na invenção criativa de relações, práticas e materialidades sustentáveis e alternativas para que possamos perspetivar um futuro diferente. Parte da essência do trabalho artesanal tradicional está no uso de materiais endémicos, de maior ou menor proximidade. Tomemos como exemplo a latoaria. Os latoeiros popularizaram-se no século XIX pelo uso de lata, ou folha de flandres, importada do norte da Europa e usada na indústria conserveira, em embalagens de medicamentos, mas sobretudo no uso doméstico, em iluminação ou utensílios de cozinha. Nos dias que correm, muito do seu uso foi substituído pelo alumínio, o qual mantém a flexibilidade e a resistência à corrosão.

Ora, como sabemos, boa parte da indústria de mineração que abastece o mundo ocidental está, devido ao seu enorme impacto ambiental, localizada em países do chamado Sul Global. Fará então sentido, neste contexto, pensarmos numa produção artesanal que usa um material que, embora tradicional, transporta hoje uma enorme pegada poluente? Será importante manter, por si só, o uso de um determinado material para a preservação de um saber-fazer? Ou poderemos encontrar materiais alternativos que permitam a continuidade de um ofício, das suas técnicas, utensílios e tecnologias? Ou deveremos, antes de mais, privilegiar formas sustentáveis de fornecimento destas matérias-primas e materiais, tais como a reutilização de desperdício industrial? A inovação material ou a reutilização de desperdício não são, só por si, soluções inovadoras, no sentido em que, como já acima referi, apenas *atualizam* aquilo que é a própria essência da produção artesanal — o uso de matérias-primas e recursos sustentáveis, de proximidade. O que importa, portanto, considerar é o modo como podemos tornar estas opções realidade, o modo como podemos identificar esta nova circularidade nas cadeias produtivas e o modo como podemos estabelecer as relações entre artesãos, designers e fornecedores de uma região para a criação de *souvenirs culturais*.

3.

Por último, interessa ainda relacionar as duas questões do ponto anterior — identidade e materialidade — e como o diálogo entre ambas pode criar soluções mais responsáveis e sustentadas. Por exemplo, ao pensarmos em personagens representativas de um território, terão estas de ser exclusivamente humanas? Tendemos a separar património cultural de património natural, como se os dois não andassem, ao longo do tempo, em constante correlação. Aquilo a que chamamos matérias-primas é também o solo onde fundamos as nossas casas, ou as árvores que nos protegem do sol e da chuva intensa; aquilo a que chamamos imaginário popular é também a fauna e a flora de um lugar; aquilo a que chamamos tecnologia é também o clima e a topografia de uma região. Não será então o momento de dar protagonismo a outros terrestres na representação de um território? Um peixe em vez de um pescador, uma ovelha em vez de uma pastora, o sargaço em vez de um sargaceiro. E a própria forma de materialização dessa identidade pode ir além da mera concretização destes tipos? E se em vez de adquirir uma alga numa loja de *souvenirs*, o turista pudesse fazer um passeio de identificação e recolha de algas pela costa? Ou se em vez de comprar uma figura em lata, em forma de peixe, pudesse fazer uma oficina onde aprendesse a criar o seu próprio peixe de lata? A criação de experiências num determinado território que permitam ao turista vivenciar aquilo que é o património e a cultura daquele lugar, enquanto concebem, produzem ou encontram o seu *souvenir cultural*, não poderá ela exponenciar, quer a experiência da viagem, quer a capacidade simbólica que o *souvenir* encerra?

São, portanto, mais as perguntas que levanto do que as respostas que proponho e muitos os tópicos que ficam por tratar. Ficam por discutir, por exemplo, temas que são igualmente relevantes para o sucesso de uma relação sustentável entre design e artesanato na produção de *souvenirs culturais* — comunicação e posicionamento, comércio justo ou turismo responsável —, temas esses que acredito estarem em íntima correlação com a dimensão projetual que estrutura a minha reflexão.

Principiei este ensaio com a epígrafe de Roland Barthes que diz «o contemporâneo é o inatual». O que Barthes enuncia é que quando aderirmos ao presente, podemos, em simultâneo, criar um distanciamento em relação a ele que nos permitirá resistir-lhe e ser então contemporâneo, ou seja, *atual* (Pires de Lima, 2015). Escolhi esta afirmação porque sintetiza, de forma lapidar, a ideia de deslocação contida na palavra *atualizar*.

Termino, então, voltando a essa ideia, referida nos primeiros parágrafos do meu texto, de que a *atualização* da relação entre design e artesanato implica um deslocamento feito em dois sentidos: do passado para o presente, e do presente para o passado. Tal acontece porque duas áreas que tiveram, na sua génese, tempos históricos, modos de produção e padrões de consumo opostos conjuram hoje um encontro que abre a ambas possibilidades de *atualização*.

O que parecia futuro pode, no presente, tornar-se passado; já o que parecia fazer parte do passado, torna-se, no presente, possibilidade reinventada de futuro. É neste constante movimento de aproximação e afastamento que acredito dar-se o *atual* encontro entre design e artesanato.

Referências

- Albino, C. (2015). *Os sentidos do lugar: valorização da identidade do território pelo design*. <http://hdl.handle.net/10773/14286> [Acedido em 15 janeiro 2022].
- Benjamin, W. e Barrento, J. (Ed.) (2006). *A modernidade*. Assírio & Alvim.
- Certeau, M. (2011). *The practice of everyday life*. University of California Press. https://books.google.pt/books?id=-Csl_AAoUT8C&lpq=PA202&ots=5gAF7-H4TK&dq=michel%20certeau%20%22the%20place%20is%20a%20palimpsest%22&hl=pt-PT&pg=PA201#v=onepage&q=michel%20certeau%20%22the%20place%20is%20a%20palimpsest%22&f=false. [Acedido em 15 janeiro 2022].
- Gordon, B. (1986). The Souvenir: Messenger of the Extraordinary. *The Journal of Popular Culture*, 20(3), 135–146. Wiley. https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1986.2003_135.x
- Lewis, C. T. e Short, C. (2022). *Actūālis*. A Latin Dictionary. <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0059%3Aentry%3Dactualis> [Acedido em 15 janeiro 2022].
- Organização das Nações Unidas (ONU). (2022). *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*. <https://unric.org/pt/objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel/> [Acedido em 15 janeiro 2022]
- Paz Lozano, O. (1997). El uso y la contemplación. *Revista Colombiana de Psicología*, (5-6), 133–139. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15968>. [Acedido em 15 janeiro 2022].
- Pires de Lima, I. (2015). *O tempo dos 'inutensílios': o lugar das humanidades na contemporaneidade*. Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Priberam (2022). *Atualizar*. Dicionário Priberam. <https://dicionario.priberam.org/atualizar> [Acedido em 15 janeiro 2022].
- Silva, J. (2019). *Tom*. Arranha Céus / esad — idea: Matosinhos.
- Tylor, E. (1871). *Primitive culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, Volume 1 (1st ed., p. 1). J. Murray. <https://books.google.pt/books?id=AucLAAAIAAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false>. [Acedido em 15 janeiro 2022].
- World Commission on Environment and Development (1987). *Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future*. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf> [Acedido a 15 de janeiro 2022].

Raquel Pais

Raquel Pais (1985, Porto) é designer de comunicação (FBAUP, 2008) e fundadora do atelier de design À Capucha! (2013) onde explora as relações entre o saber-fazer e a cultura material e imaterial. O projeto nasceu na sua investigação de mestrado na Central Saint-Martins College of Art and Design, UAL (2012). Ao longo da sua formação e prática profissional tem procurado um olhar múltiplo sobre o campo disciplinar do design de comunicação, o que a levou a integrar projetos inseridos em instituições e organizações culturais, nomeadamente enquanto assistente de curadoria do programa geral e co-editora de duas séries de publicações da Porto Design Biennale 2019 e 2021. Trabalhou em estúdios de design em São Paulo (BIZU, 2009), Nova Iorque (Base, 2009) e Buenos Aires (Pogo Creative Co., 2010). É atualmente gestora de projetos e programação do INSTITUTO (Porto) e frequenta o MSc Social Business and Entrepreneurship na London School of Economics (2022-23).

Raquel Noronha

05 — Colaborar

Ceci n'est pas une collaboration! Notas sobre contracolonialidade e poder nas relações entre designers e artesãs

Comum acordo

Colaborar é uma relação e, como todas, não está isenta das linhas de poderes que entremeiam pessoas, coisas, materiais e o ambiente. No âmbito das pesquisas «com comunidades», ou seja, com grupos de pessoas que se encontram em situação de vulnerabilidade, é comum percebermos um desejo proativo — e muito bem intencionado — de promover a mudança social por meio do design, com seus métodos e ferramentas que possibilitam a tão falada «inovação social».

A proposta deste ensaio é trazer algumas reflexões teóricas sobre caminhos para um design antropológicamente constituído a partir de conceitos e vivências percebidos em comunidades produtoras de artesanato no estado do Maranhão, Brasil. Em muitas delas, o fato de haver uma «colaboração» era insuficiente para superar as barreiras epistemológicas que a colonialidade nos impôs. Nestas andanças em quase cinquenta grupos produtivos nos últimos doze anos, colecionei situações que deixam patentes os limites ontológicos de diferentes formas de conhecimentos que, em situações de colaboração, em vez de se complementarem, se fazem concorrentes.

Em sua etimologia, «colaborar» significa trabalhar junto, ajudar ou, de forma mais específica, trabalhar em comum acordo. Esta última interessa-me bastante, no sentido de envolver uma negociação para se realizar um trabalho. O antropólogo britânico Tim Ingold convida a uma vivência intersubjetiva com o mundo, às correspondências que são práticas atencionais, constituídas por certos posicionamentos perante a vida, e da relação estabelecida com os interlocutores de diversas naturezas.

De forma mais ampla, Ingold refere-se à prática de uma antropologia engajada ao mundo, à vida, e estabelece princípios para essas correspondências. A mim, me interessa pensar como o design, em se relacionando com a antropologia, pode se desvincular das hierarquias e práticas racionalistas que o constituem. Creio ser um caminho para deslocar a atividade projetual do centro do fazer e, ao mesmo tempo, trazer à tona o cerne da atividade das artesãs e das designers: a prática criativa.

Destarte, a definição de colaboração como trabalho em comum acordo implica a construção da comunhão (*commoning*) que, para Ingold (2020), implica a construção de espaço de diálogo a partir do direcionamento da atenção. É neste âmbito que se dá a colaboração que se caracteriza muito mais por ser uma assembleia na qual as diferenças das práticas e dos saberes se entrelaçam do que um *lócus* apaziguado por convergências de pensamentos e acordos.

Nestas comunidades de artesãos em que estive, desprovidas e alienadas da assistência social promovida pelo Estado, especialmente nestes últimos anos de ascensão da ultradireita e do neoliberalismo nos países americanos, o conhecimento acadêmico é visto pelos grupos e sujeitos vulneráveis como superior aos seus próprios conhecimentos tácitos e isso traz implicações sobre como as ferramentas de design podem contribuir ou não para a contracolonização de saberes.

A colonialidade é presente e forte na forma como ensinamos, pensamos e praticamos design. A partir da herança eurocêntrica da qual o design que fazemos é resultado, fica turva a visão sobre as diversas formas de pensamentos criativos que se encontram disponíveis no mundo. A nossa forma de projetar — imaginar e intervir no futuro — tornou-se preponderante perante aquelas autóctones, legitimada pelo arcabouço epistêmico ocidental capitalista.

A “superioridade evidente” deste modelo de organização social — e de seus países, cultura, história e raça — fica demonstrada tanto pela conquista e submissão dos demais povos do mundo, como pela superação histórica de formas anteriores de organização social, uma vez que se logrou impor na Europa a plena hegemonia da organização liberal da vida sobre as múltiplas formas de resistência com as quais se enfrentou (Lander, 2005, p. 33).

Seguindo as reflexões de Antônio Bispo dos Santos, líder quilombola brasileiro, precisamos ter uma atitude contracolonial, no sentido de lutar, de criar práticas de resistência e luta contra aquilo que nos coloniza. No seu entendimento, a colonização não é um fato histórico, mas sim, um processo histórico. Deste modo, ele questiona: como desfazer algo que está em seu devir?

Quem deve desmanchar o colonialismo é quem tentou colonizar. [...] Se ele não convencer o povo dele (os colonizadores) a deixar de colonizar, e nós formos descolonizar, estamos enrascados. Passaremos a vida toda desmanchando, e eles fazendo. Então devemos contracolônizar: impedi-los de fazer (Santos, 2019, pp. 24-25).

Considerando nossa prática de design como linguagem nascida como berço da modernidade e investida de propósitos colonizadores, reflito aqui, a partir da fala de Antônio Bispo, sobre como podemos desfazer e ao mesmo tempo impedir-nos de realizar nossas arraigadas práticas hegemônicas e opressoras. Na visão de Foucault (1979), o poder manifesta-se de forma localizada, por meio de uma microfísica que se materializa por meio das instituições da sociedade.

Assim, quando os designs, especificamente os de abordagens participativas, mobilizam determinado grupo produtivo de artesanato por meio de seus métodos e técnicas, em suas ferramentas, *toolkits* e sondas, estão engendrando formas de ver o mundo que advêm da realidade social de quem cria os métodos, de quem produz as ferramentas e coisas de design e as inscrevem na realidade social daqueles que “participam”, por meio da prática (Foucault, 1979).

Assim, o intuito é trazer a compreensão sobre a natureza das relações que estabelecemos com artesãs e expor os diversos níveis da microfísica do poder e da colonialidade do saber que ao mesmo tempo impomos e a elas somos submetidas.

Da relação e do poder

A relação antecede ao indivíduo. Esse é um mantra contemporâneo vigente em diversos campos dos saberes que não emerge fora de debates acalorados e que colocam em xeque a dicotomia indivíduo-sociedade, fruto de uma construção positivista do mundo e amplamente discutida nas ciências sociais. A episteme eurocêntrica não dá conta das múltiplas formas culturais que habitam este planeta. A vida transborda o controle e a linearidade que constituíram o pensamento ocidental. Aqui, refletimos sobre designs por meio da antropologia, as relações entre seres e culturas, que são pontos de partida e de chegada.

Para o antropólogo Roy Wagner, «a ideia de “relação” é importante aqui, pois é mais apropriada à conciliação de duas entidades ou pontos de vistas equivalentes do que noções como “análise” ou “exame”, com suas pretensões de objetividade absoluta» (Wagner, 2010, p. 29).

À proposição de Wagner, adicionamos ainda a presença de outras cosmologias que não as humanas, envolvendo o conceito de «pluriverso». Em diálogo com o antropólogo Arturo Escobar (2020), o pluriverso é a multiplicidade epistêmica que resiste às investidas coloniais daqueles que detêm o poder e a hegemonia discursiva no mundo. O pluriverso abarca a vida em fluxo, a coexistência de diversos mundos em um, parafraseando o lema zapatista – *un mundo donde quepan muchos mundos*.

Inspirada por essa abordagem, proponho que colaborar no âmbito da produção artesanal implica o envolvimento de entidades ambientais, materiais, espirituais, humanas, microbiológicas, entre outras que ainda são invisíveis às nossas visões de mundo. Mesmo se nossa atenção foi direcionada apenas às relações humanas envolvidas no fazer artesanal, ainda encontraremos uma diversidade de cosmologias, de anseios e de objetivos que direcionam a ação de cada ente que colabora.

Direcionar a nossa atenção enquanto pesquisadoras às práticas é um modo possível de seguir as linhas de vidas na encruzilhada da produção artesanal. Quando pessoas se juntam em torno de um fazer artesanal, isto envolve uma «divisão do trabalho» ou a colaboração: quem coleta a matéria-prima, quem a trata, quem organiza a produção, quem a realiza, quais etapas realiza, o que inspira, em quem se pensa quando se faz, a quem se destina, a que se destina, em quanto tempo... atores presentes e ausentes nesta cena a influenciam e são influenciados por todas as práticas envolvidas.

Quando algum dos colaboradores é ocultado, e a agência e protagonismo são restritos aos atores humanos e, em segundo plano, aos artefatos — o artesanato em si —, o que acontece é o silenciamento de um emaranhado de outras relações. As suas ausências são legitimadas por ciclos de remissão discursiva.

Para Foucault (2010), a remissão discursiva refere-se à perda do sentido da origem dos discursos. A repetição, a naturalização de determinada prática, resulta em uma alienação que determina que procedimentos, ações e escolhas são modos corretos, relacionados a uma certa ideia de verdade. A essencialização das relações é a redução e a simplificação de algo que é grande e complexo, que abarca a diversidade de formas de fazer e pensar com o mundo.

Caminhando novamente com Ingold (2020), quando se corresponde com o mundo, estão se entremeando linhas de anseios, de corpos, de imaginações, de materiais e de seres por meio de uma prática, na qual afetamos e somos afetadas pela experiência vivenciada. Para o autor,

Não pode haver movimento, crescimento ou vida no compartilhamento da experiência, a menos que haja variação no que cada participante traz para ela [...] a conquista da comunalidade não é a descoberta do que os indivíduos têm em comum: é uma criação contínua, não a regressão a uma origem (Ingold, 2020, p. 21).

A etimologia do conceito de comunidade ofertada por Ingold ajuda a seguir:

De fato, o próprio termo 'comunidade' do latim com ('junto') mais munus ('dádiva'), significa não apenas 'viver juntos', mas também 'doar juntos'. Assim a comunidade é fundamentalmente relacional: quem somos é um índice de onde nos encontramos, em um dado momento, no toma lá dá cá da vida coletiva (2019, p. 31).

Deste modo, é primordial que, na construção das relações, cada ente se assuma em suas diferenças como princípio ontológico para que o colaborar aconteça.

Sem a perspectiva da troca na colaboração, o que acontece durante a ação realizada — a relação propriamente dita — para Ingold, é a transmissão do conhecimento, que reforça a insustentabilidade e a desfuturação: “conduzir a vida não é estar necessariamente no comando. De fato, presumir o domínio em qualquer situação de incerteza existencial é cortejar o desastre” (Ingold, 2020, p. 18). Tal operação é o que acontece quando, nas colaborações, as normas e dádivas acontecem em fluxo unidirecional.

Quando eliminamos o tempo, a umidade, os fungos e bactérias, os seres encantados que norteiam procedimentos na produção artesanal, estamos realizando um recorte específico que produz uma visão de mundo, aquela pautada na dicotomia natureza e cultura, a mesma que diz que a mão humana impõe a forma à matéria-prima. O exercício da contenção é frequente, tanto nos processos de design quanto no fazer artesanal, conforme refletimos em estudo anterior (Noronha e Abreu, 2021). Conter faz parte de um processo de estabilização e controle. Na produção artesanal, contudo, é parte de um fluxo *autopoietico*, no qual a comunidade se preserva e alternadamente se abre às influências externas.

Em contextos de vulnerabilidade econômica e social, como nas diversas comunidades com as quais trabalhamos, é possível perceber que o convite feito por Ingold a uma prática de correspondência parece impossível, devido às profundas cicatrizes e feridas latentes causadas pelas hierarquias que se desenvolvem na zona de contato da produção artesanal: o liberalismo que afeta o tempo de produção artesanal; o racismo que objetifica os povos tradicionais que realizam seus saberes e fazeres como algo de baixo valor, bem como a invisibilidade das identidades produzidas nestes contextos; a colonialidade do saber que incide sobre as relações entre designers e artesãos. O que fazer quando algumas linhas de vidas são mais preponderantes que outras?

Isso não é uma colaboração!

Colaborar é uma relação e, como todas, não está isenta das linhas de poderes que a permeiam. As escolhas que fazemos por determinadas ferramentas ou abordagem metodológica quando estamos em colaboração com uma comunidade são frutos de visões de mundo que determinam o nível de participação das artesãs na realização da pesquisa acadêmica em que as práticas de design são o meio pelo qual aquela acontece.

Como destacamos no item anterior, as práticas de correspondências podem chegar à construção de uma comunhão (*commoning*) pela variação que as colaboradoras possam trazer ao ambiente/processo a ser compartilhado, conforme Ingold (2020). Contudo, esse grau de contribuição fica restrito à quantidade e à qualidade da colaboração que acontece na prática, possibilitada ou negligenciada pelo processo de design.

Quando falamos que um processo de design é participativo, estamos muitas vezes querendo reforçar a ideia de que há uma inclusão das pessoas de alguma forma. Em termos discursivos que, claro, abarcam também as práticas, a colaboração seria resolvida de certo modo, com a inclusão das artesãs em determinado nível do processo de design, seja na fase de pesquisa e levantamento de requisitos, ou na fase de testes e prototipação. Isso afeta, inclusive, o modo como este participante é denominado: sujeito? informante? usuário? participante? co-pesquisador?

Uma participação mínima, nas fases iniciais do processo de design ou uma atuação no âmbito da criação do produto final do design (seja um produto, solução, ideia/conceito, sentido, entre outras formas de expressão) possui a mesma denominação: design participativo. Contudo, essa participação ainda é restrita, pela problemática apresentada anteriormente: quem pode colaborar?

A antropóloga boliviana Silvia Rivera Cusicanqui (2010) afirma que as práticas coloniais são reproduzidas em novos centros de poder, dentro das antigas colônias que, acostumadas às desigualdades e ao forte poder disciplinar, acostumam-se a ele. Essa afirmação pode parecer um tanto radical, mas fala da imposição da colonialidade do saber e a sua naturalização nas relações cotidianas, incluindo-se aqui os processos de design em suas diversas formas de colaboração.

A encenação colonial, como reforça a autora (Cusicanqui, 2010), é performatizada nas relações locais, e a reprodução das imposições de poderes e saberes são entendidas como parte do jogo: as elites locais reproduzem a lógica colonial e as populações vulnerabilizadas acatam o exercício do poder de forma dócil.

Essa ideia é originada no pensamento de Foucault (1979) que apresenta o poder disciplinar como algo anônimo e invisível que, por meio de uma microfísica, se manifesta em práticas, saberes e fazeres que ordenam e dão visibilidade a discursos. A microfísica do poder não é caracterizada por uma imposição clara e materializada, mas é exercida por regras tácitas, inculcadas por meio de hábitos, condicionamentos e convenções socioculturais que tornam decisões, visões de mundo como normais.

Muitas vezes, as decisões que norteiam nossas práticas culturais (e de design) são pautadas nesta noção do senso comum, considerando o normal do conhecimento vigente, imposto por este próprio conhecimento, pela microfísica do poder. Quando trabalhamos com ferramentas, de um simples questionário a um elaborado jogo (*design games*), elas estão impregnadas de visões unilaterais que impedem a colaboração de fato. Tornam-se passaportes legitimadores de imposições de saberes com uma aparência democrática.

Exemplos e imagens sem relação direta com as realidades sociais em pauta; uso de linguagem distanciada; jogabilidade que remetem à memória afetiva de jogos das infâncias dos designers, e não das artesãs¹; uso de categorias analíticas distanciadas das categorias territoriais, ainda que sejam semelhantes... e principalmente a presunção de que aquilo que estamos pautando como objetivo do projeto (de design ou da pesquisa em design) é de fato importante e aspirado pelo grupo produtivo com quem estamos trabalhando.

Esta situação nos leva a uma situação de «inclusão condicionada» (Cusicanqui, 2010, p. 56): de forma subliminar, são forjadas cidadanias de segunda mão que ficam sujeitas aos processos de uma recolonização, que criam ambiguidades e novas opressões. Quando as pessoas são convidadas a uma colaboração, mas o processo da «construção coletiva» reside na omissão ou invisibilidade das diferenças e tende a ser unilateral ou parcialmente compartilhado, o que acontece é um processo de submissão das subjetividades envolvidas pelas relações de poder.

Assim, a remissão discursiva acontece quando se assume, por exemplo, que saúde e bem-estar para uma comunidade artesã quilombola pode ser representada pela imagem de um hospital². O que acontece, de fato, é a representação deste *outro* quilombola, a nomeação de suas necessidades por

quem é de fora, em um processo de objetificação destes *outros* e a sua representação: isso não é uma colaboração! É um processo de opressão articulado pela cooptação das categorias nativas das comunidades para operacionalização utilitarista em prol de um desenvolvimento que não as inclui de fato.

Não é possível deixar de mencionar aqui a obra de Edward Said (2007) *Orientalismo: o Oriente como Invenção do Ocidente*, que é um compêndio de como aquilo que entendemos por Oriente foi forjado a partir da visão do Ocidente sobre o primeiro. É um processo de representação do outro a partir de linhas de poder que se impõem mais fortemente sobre outras e constituem epistemes de imposição de mundo, e não de colaboração.

A cooptação de categorias como o artesanato, o quilombo, o desenvolvimento sustentável, a participação, o design social é recorrente e são estratégias de se promover a inclusão condicionada. A forma como o campo do design se vincula a modismos, à necessidade de se promover e dar visibilidade aos projetos de pesquisa em redes sociais, como meio para alcançar popularidade, são cooptações do próprio fazer científico, promovendo a sua própria objetificação. O baixo nível de participação dos «participantes da pesquisa» (apenas nas etapas iniciais do processo de design) são expressões comuns da colonialidade em operação.

¹ É recorrente, nas disciplinas de projeto que ministro, observar a criação de jogos de mediação para uso em Design Participativo que se baseiam em jogos do universo capitalista ocidental: jogo de baralho; Banco Imobiliário; War; sendo adaptados às perguntas necessárias ao projeto de design.

² Esta situação aconteceu conosco, durante pesquisa com o uso de fotografias para elicitare comunidades produtoras de artesanato sobre as categorias do Fórum Econômico Mundial para a equidade de gênero. Quando mostramos a imagem do hospital, fora refutada pelas artesãs. «Aqui saúde é outra coisa! é ter horta, é ter quintal com nossas ervas». Caímos na armadilha discursiva e na cooptação de categorias. Para saber mais, ver Portela, 2018.

Desencantando os unicórnios

Neste item final, faço uma alusão a uma interessante premissa de Boaventura Sousa Santos (2020) a partir de uma reflexão de Leonardo da Vinci sobre os unicórnios:

O unicórnio, através da sua intemperança e incapacidade de se dominar, e devido ao deleite que as donzelas lhe proporcionam, esquece a sua ferocidade e selvajaria. Ele põe de parte a desconfiança, aproxima-se da donzela sentada e adormece no seu regaço. Assim, os caçadores conseguem caçá-lo. Ou seja, o unicórnio é um todo-poderoso feroz e selvagem que, no entanto, tem um ponto fraco, sucumbe à astúcia de quem o souber identificar (Santos, 2020, s/p).

O autor afirma que desde o século XVII somos norteados por três unicórnios: o capitalismo, o colonialismo e o patriarcado. E que a preponderância deles não está em uma força bruta, mas na astúcia de se fazerem invisíveis e presentes. A colaboração enquanto uma categoria cooptada é uma estratégia de invisibilidade dos unicórnios: ela promove o discurso da igualdade, a possibilidade de eliminação de barreiras epistemológicas entre quem participa. Mas Santos é categórico:

A invisibilidade decorre de um sentido comum inculcado nos seres humanos pela educação e pela doutrinação permanentes. Esse sentido comum é evidente e é contraditório ao mesmo tempo. Todos os seres humanos são iguais (afirma o capitalismo); mas, como há diferenças naturais entre eles, a igualdade entre os inferiores não pode coincidir com a igualdade entre os superiores (afirmam o colonialismo e o patriarcado). (op. cit).

A partir deste entendimento, compartilho algumas notas que venho tomando ao longo do tempo, notas de diário de campo. Atitudes, comportamentos, ações que podem ajudar em uma contracolônização de nossas práticas.

· Inicialmente, entender a colaboração como uma assembleia de dissidências e «agonismos» Não é algo simples, mas de profunda complexidade, e isso não pode ser exposto de forma simplificada. Processos colaborativos não são «cases de sucesso». São entrelaçamento de vidas e, neste sentido, os fazeres artesanais, especialmente os tradicionais, não são desvinculados da vida. Há um processo simultâneo de construção epistemológica e ontológica.

A cientista política Chantal Mouffe (2000) defende que no âmbito político — e aqui corroboro a ideia de que todo design é um processo político — tudo deve ser negociado para que o conflito, o antagonismo, não destrua a possibilidade do debate e da associação política. A autora defende que o antagonismo propriamente dito, se não pode ser eliminado, pode e deve ser sublimado em um «agonismo» Este se distingue do antagonismo por não mais levar a uma confrontação entre inimigos, mas a um confronto que opõe adversários que reconhecem a legitimidade de suas respectivas reivindicações³.

- Deste modo, presumir o que o outro deseja é um exercício de representação e, portanto, um exercício de poder. Isso deve ser debatido e compartilhado. Tudo deve ser perguntado. Aquilo que é bom na sua visão de mundo pode não ser em outra.
- Nomear o que você observa é um exercício de representação. É encaixar, talvez, um fenômeno que não haja comparação em nossa cultura, em alguma caixa teórica preexistente e familiar à sua visão de mundo. Escute como as pessoas se autoneameiam, como nomeiam seus processos e materiais.
- Criar situações escolares — palestra, ambientação de auditório — dividindo-se quem fala e quem escuta em comunidades, especialmente as tradicionais é imposição de um *modus operandi* colonial. A divisão professor-aluno deve ser evitada no intuito de não reforçar as hierarquias entre os diversos tipos de saberes — do especializado ao tácito.

· Estabelecer programação de atividades em uma comunidade sem a participação das pessoas da própria comunidade é imposição da sua temporalidade aos diferentes tempos que coabitam o pluriverso. Em muitas cosmologias, a ideia de linearidade em processos não existe. A ideia de tempo e espaço é ampliada e multidimensional.

- A colaboração só acontece quando os objetivos de qualquer ação são compartilhados de fato. A sua pauta de pesquisa não é mais importante que os objetivos da comunidade. Contudo, se temos de atender a algum unicórnio — como cronograma de agência de fomento — deixe claros seus prazos e objetivos — eles não são menos importantes. É o comum acordo mencionado no início deste texto.
- Ferramentas, jogos, coisas de design, questionários precisam ser construídos em campo. Isso minimiza a nossa imposição epistemológica, esforçando-se em incluir as diversas visões de mundo envolvidas na ação.
- As questões éticas da prática ou da pesquisa, discussão sobre autoria devem ser discutidas de forma clara. Querem aparecer em imagens? Precisam de divulgação de suas práticas? Querem ou não ter os seus nomes divulgados? A ética camponesa é pautada na solidariedade e coletividade.
- Aceitar um não como resposta. Muitas vezes não há interesse e nem possibilidade de acontecer uma colaboração. Há outras prioridades em jogo.
- A escrita e os relatos sobre as colaborações precisam incluir a dissidência, as impossibilidades, os alcances e desafios de se fazer coisas em comum acordo. Ao final, ainda que estejamos atentos às armadilhas da colonialidade do saber, em um design participativo realizado no âmbito das discussões que problematizam o patriarcado, o capitalismo e a colonialidade, é necessário aprofundarmos a crítica e deixar as linhas de poder que existem visíveis e expostas. Dar visibilidade aos unicórnios é o meio de deixá-los vulneráveis; é desencantá-los. O resto, é tudo ficção colonial.

³ Carl DiSalvo reflete sobre estas questões em relação ao design em seu livro *Adversarial Design* (MIT Press, 2012).

Referências

- Cusicanqui, S. R. (2010). *Ch'ixinakax utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores*. Tinta Limón.
- Escobar, A. (2020). *Contra o terricídio*. Traduzido por Maria Cristina Ibarra. <https://www.n-1edicoes.org/textos/190>. [Acesso em: 3 mar. 2021].
- Foucault, M. (2010). *Arqueologia do saber*. Forense Universitária.
- Foucault, M. (1979). *Microfísica do poder*. Edições Graal.
- Ingold, T. (2020). *Antropologia e/ como educação*. Trad. de Vitor Emanuel Santos Lima; Leonardo Rangel Dos Reis. Vozes.
- Ingold, T. (2019). *Antropologia: para que Serve?* Vozes.
- Lander, E. (org.). (2005). *A colonialidade do saber. Eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. CLACSO.
- Mouffe, C. (2000). Deliberative Democracy or Agonistic Pluralism. In C. Neuhold (Ed.). *Working papers*. Department of Political Science, Institute for Advanced Studies (IHS).
- Noronha, R., & Abreu, M. (2021). Conter e contar. Autonomia e *autopoiesis* entre mulheres, materiais e narrativas por meio de design anthropology. *Pensamentos em design*, 1(1), 60-75. <https://revista.uemg.br/index.php/pensemdes/article/view/5923/3599>. [Acesso em: 20 jul. 2021].
- Portela, R. L. (2018). *Correspondências por meio de ferramentas de design: artesanato e empoderamento (ou aprisionamento?)*. [Dissertação – Mestrado em Design. Programa de Pós Graduação em Design – Universidade Federal do Maranhão].
- Said, E. (2007). *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. Cia. Das Letras.
- Santos, A. B. dos. (2019). As fronteiras entre o saber orgânico e o saber sintético. In A. Oliva et al. (Orgs.). *Tecendo redes antirracistas: Áfricas, Brasis, Portugal*. Autêntica Editora.
- Santos, B. S. (2020). *A cruel pedagogia do vírus*. Edições Almedina, S.A.
- Wagner, R. (2010). *A invenção da cultura*. Cosac Naify.

Raquel Noronha

Raquel Noronha é designer (ESDI-UERJ), mestre (PPGC Soc) e doutora em Ciências Sociais (PPCIS-UERJ). Professora adjunta da Universidade Federal do Maranhão, é a atual coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design. Coordena o NIDA – Núcleo de pesquisas em inovação, design e antropologia (CNPq), pesquisando sobre as relações entre artesãs, materiais, formas de conhecimento e práticas criativas, questões de gênero, por meio de abordagens de design participativo e design anthropology, considerando as territorialidades, processos de autonomia e relações de poder. Integra a equipe do PROCAD-AM “Comunidades Criativas e Saberes Locais”, em parceria com a UEMG e UFPR; desde 2019 é Consultora Regional da América Latina no Programa “Gender Design on STEAM”, promovido pela Carleton University, no Canadá; em 2018 foi pesquisadora visitante no projeto “Knowing from the inside: Anthropology, Art, Architecture and Design”, liderado por Tim Ingold no Departamento de Antropologia da Universidade de Aberdeen, Escócia.

Adélia Borges

06 — Conversar

Podemos começar? Deixe-me apenas avisar aqui que eu concordo com esta gravação

Foi assim que começamos esta maravilhosa conversa com a jornalista Adélia Borges.

Adélia Borges:

Caras Carla e Cláudia, gostei muito da iniciativa de vocês fazerem esta publicação, tanto da lista de convidados, como da indicação de um verbo para cada participante. Nós, dos países de língua portuguesa, temos tanto em comum e a criação desse debate me pareceu muito interessante. Parabéns pela iniciativa!

Vocês me propuseram o verbo «SER» e eu vou aqui pedir permissão para mudar para o «CONVERSAR». Eu sugiro essa mudança também na forma da minha apresentação e ao invés de entregar um texto meu, unilateral, pronto e acabado, eu proponho essa conversa. Uma conversa informal, como se a gente estivesse tomando um café e comendo um pedaço de bolo. Pode ser?

C. Paoliello e C. Albino:

Claro que sim. Nós é que agradecemos sua presença e este novo formato.

Adélia Borges:

Eu irei iniciar falando um pouquinho sobre «ser». Eu fiquei matutando, como se diz aqui em Minas Gerais, de onde tanto eu venho como a Carla. Minas é um estado brasileiro que teve uma presença portuguesa muito forte e «matutar» significa ficar pensando, refletindo sobre algo. Então, eu fiquei pensando sobre o verbo «ser» e acho que a língua portuguesa deve ser uma das poucas no mundo na qual existe a distinção entre ser e estar; diferenciando o que é definitivo, o que é permanente, o que é contínuo daquilo que é transitório. E, na vida, a maioria das coisas é transitória porque a própria vida é transitória e é bem interessante essa distinção.

Eu gosto muito dos nossos poetas e dos múltiplos artistas que fazem poesia e música popular. Chico Buarque fez uma música que fala que «eu preciso aprender a ser só», ao que o Gilberto Gil respondeu «eu preciso aprender a só ser». O verbo «ser» nos remonta ao essencial. Quando vocês sugeriram o verbo «ser», eu fiquei pensando qual a seria a intenção de vocês com esse verbo. Pensei que era para tocar a essência do que é e de como que essa colaboração entre designers e artesãos não pode ser uma coisa fortuita, mas sim algo muito forte. O que é que vocês pensaram quando me foi sugerido esse verbo?

Carla Paoliello: Pensamos, sim, nessa identidade transitória, mas mais particularmente, eu queria que o verbo fosse um convite para falar das pessoas. Fiquei a pensar nos profissionais que você já encontrou ao longo de sua carreira, dos contatos e vivências nacionais e internacionais que teve nesses dois universos — do design e do artesanato —, e eu queria ler a sua impressão sobre esses profissionais enquanto seres.

Cláudia Albino: Nós conversamos muito antes de atribuímos os verbos aos autores convidados, e nem sempre foi uma tarefa fácil encontrar a associação perfeita entre cada um dos autores e os respectivos verbos. Mas no seu caso, foi muito fácil. Por um lado, pela sua experiência que é muito rica e muito vasta, e por outro lado, pelo que a Adélia comunica nos seus textos, revelando que «cada pessoa, na verdade, ao fazer, é». O artesanato tem muito disso, não é só a pessoa que faz, mas é a pessoa que transmite, no seu fazer, o seu ser. Eu considero que os designers também têm essa capacidade, mas muitas vezes eles apenas projetam, desenham e não executam. No entanto, ao projetar, cada um dos designers também é o seu ser. Portanto, essa ideia do ser é muito mais forte do que a das especialidades. O que eu sinto através das suas palavras, Adélia, é que a importância do ser se sobrepõe à importância do especialista, do artesão ou do designer. Então, no seu caso, foi muito fácil optarmos pelo verbo «ser» para valorizar o ser.

Adélia Borges: Primeiro, e respondendo à Carla, o que eu tenho visto nas minhas viagens ao longo dos últimos 30 anos pelo Brasil, ou em Moçambique, que eu conheci pouco, mas onde eu senti muito, ou mesmo em Cabo Verde, onde estou desenvolvendo um trabalho no CNAD — Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design —, é que, em geral, os designers são letrados. Já os artesãos, nesses países do hemisfério sul (portanto não estou me referindo a Portugal), em geral são iletrados.

Somado a isso, acrescento o que a Cláudia trouxe sobre o artesão, que transmite no seu trabalho quem ele é. Eu concordo bastante com isso, porque às vezes, no nosso senso preconceituoso em relação ao conhecimento empírico, em relação ao saber que não é adquirido nos bancos escolares, tendemos a atribuir ao artesão apenas uma dimensão das mãos, do fazer, ou uma dimensão da alma. É muito comum nos textos sobre artesanato se falar que ele expressa a alma daquele país e de si próprio, como se isso fosse um grande elogio. É sim, mas não dá para restringirmos nem às mãos e nem à alma, pois os processos mentais dos artesãos são muito sofisticados. Essa ideação mental eventualmente pode ser passada para o papel como um desenho, um esboço ou um rastro; mas, na maioria das vezes, ela vai direto da cabeça para a conformação do objeto com as próprias mãos.

Vejo uma distinção entre Portugal e os outros países de língua portuguesa, ou seja, entre o país colonizador e os colonizados. No primeiro, existe o reconhecimento de um conhecimento formal e a presença do ensino dos ofícios nas corporações de

trabalhadores, algo semelhante às guildas. A gente vê nos museus de artes e ofícios uma sofisticação nas técnicas ensinadas e que ainda hoje são transmitidas. Esse desenvolvimento muitas vezes não se deu nos países colonizados. Portugal proibiu durante muito tempo a existência das manufaturas no Brasil, nos obrigando a comprar os bens da colônia. E nos países colonizados, há uma pobreza maior do que nos países europeus colonizadores.

Estou fazendo toda essa introdução para arriscar uma fala: no artesanato português há uma repetição bem feita, tecnicamente bem executada, sofisticada. Já nos países colonizados, há uma carga de invenção muito grande e eu cito Aloisio Magalhães, um grande pensador do design brasileiro. Ele dizia que no Brasil a invenção e a inventividade são estratégias de sobrevivência da população. Também no artesanato africano temos as improvisações, a capacidade de, mesmo com poucos recursos, fazer coisas de grande expressão. Essa é uma diferença importante entre estes dois blocos de países, um que colonizou e os que foram colonizados.

Carla Paoliello:

Esta sua fala, Adélia, me fez lembrar a da Lina (Bo Bardi) que também trazia a mesma preocupação do Aloisio quando expunha o artesanato brasileiro como uma busca de sobrevivência com recursos mínimos.

Adélia Borges:

É mesmo. Mas, Carla, a Lina, que foi muito pouco reconhecida em vida, hoje está sendo quase que um «abre-te, sésamo», todos a citam, e talvez isso até esteja esvaziando um pouco o seu conteúdo. Ela foi uma grande mulher, uma europeia que chega, vê uma situação e se mostra pasma de admiração em relação ao nosso artesanato pobre e indigente. Na primeira exposição que fez, ela apresenta essas criações como «a civilização do Nordeste», valorizando-a. Mas ela dizia que se tratava de um pré-artesanato. Deveríamos discutir mais esse conceito. Talvez o que ela tenha entendido como pré-artesanato tenha sido resultado de um conhecimento particular, reduzido e relacionado à Bahia onde ela atuou. Devemos sempre questionar e não endeusar as pessoas.

Já o Aloisio Magalhães, que também era do Nordeste, região pobre do Brasil, criou uma instituição chamada Centro Nacional de Referência Cultural, que promoveu estudos sobre o artesanato brasileiro. Essas pesquisas mostravam que esta produção não era pré-artesanato, mas sim artesanato — por exemplo, a que trata da tecelagem manual na região do Triângulo Mineiro, em Minas Gerais, ou a que trata do artesanato de transformação no Sul, região brasileira com presença da imigração italiana, alemã e de outros países europeus. Então, a gente precisa de ter um pouquinho mais de cuidado em relação a essas classificações.

Agora, quando eu pedi para mudar o verbo — de «SER» para «CONVERSAR» —, o que que eu tinha em mente era que o «conversar» resume o que eu penso: precisamos de diálogo, de trocas reais. Essa é a base do que eu tenho dito em minhas palestras e nos meus livros. Minha produção mostra como a colaboração entre designers e artesãos tem um resultado muito bom, com projetos que resultam em melhoria da qualidade de vida de muita gente no Brasil e nos países africanos. Mas também chamo a atenção para as ocasiões em que não houve um diálogo e sim um monólogo simplesmente. No meu livro *Design + Artesanato: o caminho brasileiro*, eu dedico um capítulo inteiro a isso, o qual intitulei «Relações delicadas». Falei de como são necessários requisitos éticos para essa colaboração cujo cerne está em conversar.

Conversar pressupõe algo que é muito importante que é escutar. E escutar não é fácil. Para escutar, a gente precisa se abrir para o que o outro diz, se colocar no lugar dele. E você só escuta quem você respeita. Se você não respeita, você não presta a devida atenção. Se acho que apenas eu tenho a solução, a clarividência, não preciso escutar. Foi por isso que eu pedi para escapar para esse verbo. E que bom estar podendo falar dele assim, em uma conversa!

Cláudia Albino:

Eu percebo o que Adélia disse em relação a Portugal enquanto país colonizador, mas não era neste sentido que eu estava a falar da ideia do ser. Até porque eu concordo que existem por aqui muitos projetos de artesanato que, na verdade, são só repetições e que assim transmitem muito pouco do ser ou das pessoas que estão envolvidas neles. Ou seja, eles são muitas vezes cópias; cópias de muitas outras cópias. Atualmente, em Portugal, observa-se um interesse por produtos considerados identitários dos lugares, que ajudam a promover o setor do turismo do país. Frequentemente, estes produtos não são artesanais, mas são promovidos como se o fossem.

Entretanto, existem outros que me chamam a atenção como os belos figurados de barro da Rosa Ramalho. Infelizmente, ela já faleceu e era realmente iletrada. O seu saber foi transmitido e aprendido pelas gerações mais novas da família e atualmente o seu bisneto António continua a fazer com grande mestria figuras muito bonitas que incorporam a técnica da sua bisavó.

A Rosa Ramalho fazia o seu artesanato como forma de sobrevivência, ela era viúva, não tinha fontes de rendimento, e começou a fazer os bonecos por necessidade. A excelência do seu trabalho foi identificada e fez com que saísse do anonimato. A sua capacidade de se distinguir entre muitos outros artesãos é demonstrativa de que na sua obra há autoria e que não resulta apenas do domínio da técnica que se aprende a fazer por acúmulo da experiência. A repetição, só por si, não dá o engenho, não dá capacidades de invenção.

Por isso, considero que a ideia de ser é complexa, concordo consigo que é muito importante a capacidade de ouvir e de aprender em qualquer diálogo, mas também é muito importante ser. Tenho estado a fazer um levantamento de atualização do mapeamento de diálogos entre o design e o artesanato que se realizaram em Portugal, que iniciei em 2012. Constato que continuam a aparecer alguns trabalhos resultantes destes diálogos que são muito autênticos, que não são só repetição, e que não estão ainda muito divulgados.

Com muita frequência, as conversas estão pré-feitas e repete-se, também muitas vezes, o que já foi dito, sem qualquer questionamento. E recorrentemente, assim, também deixamos de prestar atenção por já termos ouvido. Portanto, esta ideia da invenção vem da nossa capacidade de ouvir, ver, experimentar pensar, conversar e aprender. Sobretudo de aprender com os outros, com o recíproco.

Richard Sennett caracteriza o artesanato como um modo de vida que deseja realizar muito bem uma qualquer tarefa, em posse ou domínio absoluto da habilidade necessária. Associar o artesanato a um modo de vida reforça a ideia de que o ser se sobrepõe à especialização, quer se trate de um excelente artesão ou de um excelente designer, ou de uma outra qualquer profissão. Continuando esta linha de raciocínio de Sennett, com a qual concordo, considero que para alcançarmos a excelência das habilidades necessárias para um mundo melhor, todos temos de ser humildes, ter capacidade de ouvir, conversar, como refere a Adélia, e continuar a aprender uns com os outros.

Eu falei da Rosa Ramalho porque também estou aqui a matutar porque é que o seu bisneto, que não é iletrado, opta por desenvolver o saber-fazer da bisavó, criando novas figuras que têm expressividade própria? Há um modo de vida que passou de geração em geração e que foi muito bem aprendido pelo bisneto. Falar deste exemplo faz-me pensar que ainda há muitas possibilidades de futuros para o artesanato e que a ambição da excelência exponencia a capacidade de invenção.

Adélia Borges:

Com certeza. Cláudia, eu realmente conheço pouco da situação portuguesa. Eu tive uma boa oportunidade quando fui convidada pela Bárbara Coutinho, diretora do MUDE — Museu de Design e Moda — de Lisboa. Viajamos e conversamos com muitos designers, mas realmente meu conhecimento é incipiente. Então, muito bom te ouvir, você que tem um conhecimento tão profundo da realidade e do artesanato português.

Quando eu disse da repetição *versus* a invenção, eu queria trazer também a minha experiência no Japão, que tive a oportunidade de conhecer guiada por designers locais. No Japão, há muita repetição, uma repetição que busca a perfeição. O mestre do design brasileiro moderno foi um português, Joaquim Tenreiro. Seu avô e seu pai eram marceneiros na serra da Estrela. Ele era um exímio profissional, com um esmero técnico muito grande, quando migrou para o Brasil, e se referiu mais tarde à enorme liberdade criativa que encontrou no Brasil. Comentou que teria sido censurado se o pai tivesse visto o que ele começou a fazer no país. Quando Oscar Niemeyer, nos anos de 1940, projeta sua primeira residência em estilo moderno, ele chama o Joaquim Tenreiro para fazer os móveis. Até então, Tenreiro repetia os móveis de estilo, muito bem executados, e a partir daí passou a conceber o móvel moderno, despido de ornamentos, um móvel que ele falava que devia ser formalmente leve. Ele influenciou quem estava ao seu redor e quem veio após ele. Tenreiro era um verdadeiro poeta da madeira. Há textos muito bonitos dele falando da liberdade que só conseguiu aqui por estar longe do peso da tradição da Europa.

Agora, toda vez que estou conversando sobre esses assuntos de Portugal, Brasil e África, eu cito um filósofo por quem eu tenho grande admiração, o Agostinho da Silva. Ele nasceu em Portugal, em 1906, se torna uma pessoa muito influente na intelectualidade portuguesa e vem para o Brasil na época da ditadura de Salazar. Ele vive no Brasil entre 1944 e 1969. Aliás um dos livros marcantes dele é o *Vida Conversável*. Eu falo dele no meu texto para o catálogo da exposição Tanto Mar que infelizmente ainda não saiu. O catálogo estava todo pronto, faltando apenas o texto da diretora do MUDE que foi curadora comigo na exposição. Espero que saia logo.

Vou fazer uma pequena contextualização histórica. Os portugueses chegaram ao Brasil em 1500 e havia um ou outro tear manual para as pessoas fazerem coisas para seu próprio uso. Em 1785, a rainha D. Maria I decretou a queima de todos os teares que houvesse no Brasil. Este decreto só veio a ser revogado em 1809, por D. João VI. É também digno de nota que apenas em 1805 a coroa portuguesa autorizou a primeira manufatura de cerâmica em solo brasileiro. Estou então falando de coisas mais amplas, não dizendo que o artesanato português é repetitivo, pois eu nem teria capacidade para afirmar algo assim. Estou falando dos olhares propiciados por essas questões históricas. O que você, Carla, que tem uma experiência no Brasil e também em Portugal, acha disso?

Carla Paoliello:

Eu consigo ver o impacto do que você fala da história brasileira e também do que acontece hoje em Portugal. Mas quando você trouxe o verbo para a conversa, eu fiquei com muita vontade de entender isso. Mais do que falar desta produção, reação, ou da diferença existente, eu fiquei com vontade de entender estes ruídos e estes silêncios, estes momentos de fala e de escuta. Então, se me for permitido, eu queria levar a conversa para esse rumo. A Adélia, já tendo estado em tantos países e em contato com inúmeros designers e inúmeros artesãos, deve ter presenciado falas maravilhosas, com momentos de escuta preciosos, eu queria pedir para abrírmos espaço para isso. Acho que a gente vai ganhar imenso com esta sua partilha.

Adélia Borges:

Eu já ouvi muito e trago uma pessoa que tem esta vertente no trabalho que desenvolve que é o Renato Imbroisi. Com certeza ele é o designer com mais experiência neste campo tanto no Brasil, em quase todos os estados brasileiros, quanto em Moçambique. Ele fala muito do que ele aprende com estas pessoas. A designer Heloisa Crocco, de quem eu também gosto muito, foi a primeira a fazer uma sistematização de um mini-código de ética para esse encontro em um trabalho feito em Minas Gerais, nosso estado. O projeto dela na cidade de Ouro Preto é um marco do início da organização de uma metodologia de escuta e de observação visual. Ela e as pessoas que estiveram junto, como o designer mineiro Porfírio Valadares, chegam e vêem a dissociação da riqueza daquela cidade que tem um barroco brasileiro muito forte, uma riqueza de expressão, e do artesanato de pedra-sabão, produto abundante na região, mas tão pobre de referências visuais. Esse grupo propõe uma ancoragem e leva os próprios artesãos a enxergar o lugar que eles estão vivendo. Este foi um princípio de sistematização.

Carla Paoliello:

Eu fico muito emocionada quando você traz este exemplo para a conversa não só por ser mineira, mas por ter tido o privilégio de ser estagiária do Porfírio. Me lembro dele me contar da incrível experiência, da riqueza das trocas e da indignação ao ver que os que tinham o conhecimento técnico não conseguiam enxergar a abundância ao redor.

Adélia Borges:

Só para situar, para quem não conhece, Porfírio Valadares é um designer de móveis que trabalha com madeira, dando sequência à herança do Joaquim Tenreiro. Aliás, uma de suas melhores cadeiras se chama «Joaquim» em homenagem ao Tenreiro. Ele é um designer, artista, artesão.

Agora um nome de muita significância hoje no Brasil é o Marcelo Rosenbaum. Ele vem da arquitetura, da arquitetura de interiores, trabalhando em grandes mídias, fazendo um quadro em um programa na televisão. Quando ele começa a trabalhar com as comunidades, levado inicialmente pela Heloisa Crocco, ele descobre um outro sentido para a vida dele. Ele radicaliza cada vez mais a procura de um design voltado para a transformação social. Vários outros designers também encontram no artesanato essa via para a mudança social, para a melhoria da vida das pessoas. Atualmente, a gente nem fala mais apenas das pessoas, mas sim do planeta, das plantas, das pedras. A gente está, felizmente, ampliando um pouco mais o nosso pensamento e não vendo mais o ser humano como o umbigo do mundo. Isso impacta muitos designers.

Da parte dos artesãos com os quais eu já conversei, o que eu vejo é a satisfação de um reconhecimento. É porque às vezes existe um pouco de vergonha quando você não é uma pessoa estudada, vive em um ambiente pobre, sem recursos, não é uma pessoa viajada. Quando se encontra com alguém que valoriza o que você faz e se interessa pela sua produção, é maravilhoso. O Ronaldo Fraga, outro nome importante para a gente dizer, fala de apropriação cultural no sentido das pessoas se apropriarem das suas próprias histórias. Não estou falando de uma apropriação indevida de terceiros, isso é outro tema. Dos depoimentos que eu ouvi, tinham coisas lindas como o de «estar pisando mais firme no chão». Olhem que frase linda a de uma pessoa estar pisando mais firme no chão! Essa coisa de realmente se apoderar mais de suas potencialidades, mais do que você imaginava e não precisar cortar com as tradições que te ligam, com as técnicas ou materiais, para ir trabalhar em uma grande cidade, de ser sub-empregada, viver em condições precárias. Não é preciso haver uma descontinuidade em relação às suas próprias raízes, às suas próprias identidades culturais. Aliás, eu trago sempre no plural — identidades culturais — porque mesmo quem está vivendo em comunidades distantes sofre múltiplas influências. Todo mundo que está vivo está em contínua transformação, portanto, não vejo a identidade como estagnada, mas como um processo.

Claro que eu também já ouvi artesãos se queixando, por não entender a fala dos técnicos que chegam nas comunidades, fotografam tudo o que está na cidade e depois pedem para usarem os padrões nas obras. No Brasil, o SEBRAE, que é uma instituição que incentiva o artesanato, contratou, durante muito tempo, estudos de iconografia do lugar. Muitas vezes, até designers do exterior vinham e passavam uma semana fotografando a igreja, o piso, e definindo o que era a identidade cultural de uma cidade. Só que isso não batia com a realidade das pessoas. E outra coisa, se nós duas moramos na mesma localidade, você poderá apreender essa localidade de um jeito, e eu de outro. Temos as nossas subjetividades. Neste caso, o artesão se queixou comigo como se fosse um burro, um incapaz que não estava conseguindo seguir o manual de receitas, a linguagem estética imposta ao que ele deveria fazer. Eu falei que era o contrário, que ele deveria esquecer o que estava ali e ir atrás do seu olhar. O relatório não era um mandamento a ser seguido e ele deveria confiar em si mesmo.

Já vi também artesãos frustrados de experiências malsucedidas, por conta de um aumento muito grande das expectativas em torno do projeto. E já vi artesãos chateados de seus nomes não aparecerem nos créditos. Por isso que eu, nas minhas exposições, por um bom tempo, fico a pegar nome e sobrenome de todo o mundo. Às vezes, alguns artesãos só têm nome — prenome — e não nome completo, ao contrário da gente que tem nome e sobrenome. Quando bem-sucedido, esse é um encontro transformador, uma coisa de/para a vida, com certeza.

A questão da autoria é bem importante. Eu tenho escrito sobre isso no *site* da Artesol, uma instituição brasileira. Existe uma diferença quando a relação é de cocriação de quando o designer só encomenda uma coisa e trata o artesão apenas como mão de obra. Não vejo este segundo como um problema, desde que o designer não saia por aí dizendo que está fazendo um design social e desde que não fique regateando o preço.

Eu já vi também quando o designer passa uma semana em um lugar e não deixa nem os protótipos por lá, não deixa nada para a comunidade. É quando o artesão é espoliado. E já vi exposições com cartazes a apresentar um lindo projeto e com fotos muito tocantes, mas que os artesãos não saem e nem recebem o catálogo da mesma. Eles não recebem nada, dão quase tudo de mão beijada, dão gratuitamente o seu conhecimento, a sua vivência e a troca é inexistente ou ela é muito desigual.

O resultado de uma colaboração que eu acredito e que eu gosto é o resultante desta cocriação. A cocriação vem da mesma raiz de «conversar» que é «com», do latim *cum* que significa junto. *Conversare* é isso, «com» de junto e «*versare*» de verso, voltar, ou direcionar para algum lado. É quando você se volta para o que é diferente de você. Isso é bem importante, aliás, neste momento em que estamos vivendo, de muita polarização. É um momento social em que as redes sociais se transformam em trincheiras onde uns combatem todos. Voltamos para o lugar de fala que tem de ser visto com cuidado, para não significar uma interdição, mas para as pessoas se manifestarem.

Cláudia Albino:

Estou aqui a ouvi-la e acho que a Adélia fez muito bem em mudar de verbo. As relações entre design e artesanato só podem ser profícuas quando ambos conversam para aprender, quando ambos os especialistas e todos os envolvidos têm a capacidade de trocar experiências e ensinamentos e se sentem reconhecidos com esta aprendizagem, o que implica que as trocas de saberes são justas. A ideia de partilha está aqui implícita e tem de ser percebida por todos os dialogantes.

Eu li a dissertação da Maíra Fontenele, que me foi apresentada pela Adélia no Recife. É um trabalho meritório que deveria ser publicado no Brasil, que se chama *Trajatória do Artesanato Brasileiro: Perspectiva das Políticas Públicas*. Ela compila uma série de documentos originais, faz uma retrospectiva histórica da presença de Portugal no Brasil, uma compilação interessante e rica. Ela fala também na conclusão sobre o SEBRAE, referindo que atualmente esta instituição deverá desenvolver novas ações mais favoráveis aos diálogos do design com o artesanato. Ela, inclusive, em função do atual cenário político brasileiro, sentiu necessidade de alterar a sua investigação, o que mostra como as políticas são, por vezes, limitantes.

Agora, sobre os diálogos do design com o artesanato e as suas capacidades de serem ricos para todos, considero que não há uma fórmula fixa de boas práticas, está tudo em aberto, e as trocas estão também em aberto. Na verdade, é na liberdade de construção destes diálogos que eu encontro a sua maior riqueza e beleza. Eu e a Carla temos a grande ambição de que estes textos possam abrir novas portas para muitos futuros. Futuros divergentes, pois acho não faz sentido ambicionarmos que sejam consonantes. É aí que está a riqueza futura destes trabalhos, de haver, realmente, a possibilidade dos artesãos e dos designers se sentirem ambos reconhecidos pelos seus saber-fazer partilhados de muitas formas. Os diálogos em Portugal profícuos para designers e artesãos são ainda muito poucos, são poucos os projetos nos quais os artesãos se sentem reconhecidos. A ideia de cocriar é ainda difícil de concretizar e tem de ser percebida por todos, incluindo-se aqui também os políticos. Temos de promover estes diálogos, mostrar que podem ser bonitos, bons e profícuos para todos os envolvidos, mas que também podem ser negativos e limitativos. E isso também tem de ser dito.

- Adélia Borges:** É que a gente aprende com o erro também, não é?
- Cláudia Albino:** Sim, aprender com o erro é importante e reconhecer isso também é importante. A questão da humildade é transversal a tudo. As pessoas que são humildes conseguem ouvir, conseguem dialogar e aprender. Quando não se é humilde, é muito difícil, pois assume-se que se sabe tudo e não há espaço para crescer em todos os sentidos.
- Adélia Borges:** Tem um ditado no Brasil que fala que «é conversando que a gente se entende». Realmente, essa base comum, esse código comum é muito importante. A gente tem a sorte, não é, Cláudia?, de estarmos falando a mesma língua. A gente não precisa de tradução e isso é muito bom, é algo muito valioso. Me lembrei de quando você promoveu a nossa ideia, em 2017, o simpósio Design + Artesanato em Português que aconteceu no Museu de Arte Popular em Lisboa. Vejo esta publicação que vocês estão a fazer como uma continuidade disso.
- Cláudia Albino:** Na verdade, queremos voltar a realizar um novo encontro em 2023 para conversarmos sobre este tema, estamos a delinear um novo formato para a sua realização.
- Adélia Borges:** Tomara. Agora quem está conseguindo regularmente, e vamos tirar o chapéu para quem faz as coisas, é o CNAD em Cabo Verde. Eles anualmente têm realizado um evento chamado Grandes conversas. De novo a ideia do conversar, do colóquio, da troca de ideias... É importante usufruir do fato de falarmos a mesma língua. Contudo, lembro que em Cabo Verde a gente ouve bem mais crioulo do que português nas ruas. Em Moçambique, se ouve muito mais macua e changana do que português, lá são faladas 43 línguas. No Brasil, o senso de 2010 apontou para 274 línguas indígenas faladas hoje e pertencentes a 305 etnias diferentes. Por que trazer essas referências para a nossa conversa? Para a gente pensar que o mundo é maior. Que bom que temos um código em comum, mas devemos também atentarmos para a imensa diversidade de línguas e, portanto, outros modos de pensar, de ver o mundo, que existem nos países colonizados.

Cláudia Albino:

Quando participei do projeto Editoria, Design, Artesanato & Indústria, em 2012, associado a Guimarães, Capital da Cultura, os designers eram europeus, portanto não eram só portugueses e falavam várias línguas. Os artesãos, por outro lado, eram só portugueses. Este foi um dos meus medos, receios, que a língua pudesse ser impeditiva dos diálogos entre os artesãos e os designers. Na verdade, não foram. Há códigos que não são linguísticos. As experiências mais bonitas e em que o diálogo foi maior foram exatamente nos trabalhos que envolveram artesãos e designers que não falavam a mesma língua. Talvez a ideia de conversa não tenha de ser necessariamente com uma língua em comum, porque há outras formas de comunicar. Felizmente, nós estamos aqui a falar com várias pessoas que têm várias formas de comunicar, como, por exemplo, através do desenho e ou do fazer. Isso é muito interessante e é algo que podemos e devemos exponenciar. Neste projeto que referi, eu achava que o encontro de quem não fala a mesma língua iria ser falho e, para minha surpresa, são os diálogos que permanecem até hoje. Nem a distância entre as pessoas, nem a língua foram impeditivas de bons resultados. Encontraram-se meios de estarem juntos e de fazerem juntos. Isso também é bonito.

Falámos aqui do CNAD e eu lembro-me que, quando lá estive, começaram-me a fazer perguntas em crioulo. As pessoas não se inibiram de as fazer e eu também não me inibi de dizer que não tinha entendido rigorosamente nada do que me estavam a perguntar. Mesmo assim, houve diálogo. Conversámos, na verdade. Quando as pessoas querem muito, encontram os códigos ou constroem-nos. Há muitos códigos, não apenas um. Esta é a minha esperança. É um trabalho árduo, pois a maior parte não acredita no que estamos nós as três a dizer/ fazer, mas é aos poucos que se vai fazendo o caminho. Não é um caminho que se faça de repente, é uma construção lenta.

Carla Paoliello:

Eu acho que no geral é um processo muito rico este que estamos vivendo e em que acreditamos — do encontro entre artesanato e design. Nós três estudamos muito estes contatos e colaborações, mas eu ainda vejo uma limitação. E eu falo disso no meu texto para este livro que depois irei enviar para vocês em primeira mão para me darem seus contributos e verem os pontos de contato comuns entre nossas falas. Trago aqui a limitação deste livro que estamos organizando, por exemplo, e o fato de não termos artesãos presentes. Eu até me intitulo artesã, mas eu também sou designer e também sou investigadora. Este profissional tradicional, iletrado, como a Adélia se referiu no início da conversa, não está aqui. E isso é ruim. Eu e Cláudia já pensamos sobre ter uma segunda edição, de ter uma continuação deste estudo ou deste espaço. De propormos algo que consiga englobar além da escrita. Abrir para outras línguas, para outras formas de expressão, para que este saber venha à tona e se torne comum, conhecido e reconhecido. Eu acho fundamental abriremos para a oralidade, assegurarmos outros formatos de registro, que também são do conversar, do ser humilde, do estar para o outro. Acho que temos muito o que aprender.

Adélia Borges:

É como disse a Cláudia, é um processo, estamos neste processo. Quando vocês nos convidaram, vocês falaram em uma perspectiva de futuro, eu concordo que estamos em um contínuo aprendizado sobre essas bases de respeito mútuo. Agradeço terem aberto uma exceção aqui para mim e por me darem a oportunidade de ter a minha participação gravada e depois transcrita, em pertinência com o tema conversa. Você, Carla, fala de pensar em novos formatos, e como para os artesãos é mais difícil escrever e a pessoa acadêmica tem mais facilidade, esse formato aqui testado pode ser interessante para outras pessoas.

Aprendi muito com a nossa conversa. Quando estou nesses eventos e hoje com vocês eu queria trazer de novo uma frase do músico brasileiro Arnaldo Antunes: «o seu olhar melhora o meu». Esse aprendizado é muito gostoso, o de ver coisas que a gente não enxerga sozinho. Essa troca é fundamental para a gente erguer as nossas conversas e ter outras trocas. Obrigada!

Adélia Borges

Adélia Borges é crítica, historiadora de design e artesanato e curadora. É autora de mais de uma dezena de livros e de centenas de textos para a imprensa, com publicações em sete línguas. Entre 2003 e 2007 foi diretora do Museu da Casa Brasileira, em São Paulo. Palestrante frequente, já se apresentou em 22 países. Desde 1994 fez a organização e/ou curadoria de mais de 60 exposições no Brasil e na Alemanha, Cabo Verde, Estados Unidos, França, Holanda, Itália, Japão, Portugal e Reino Unido. É autora ou coautora de 34 livros. Em sua trajetória, defende a ideia de que o hemisfério sul não pode ser relegado à condição de importador de produtos, tecnologias e modos de vida do hemisfério norte, mas deve ser capaz de inventar seus próprios caminhos. Seus trabalhos têm discutido a questão da identidade cultural e apontado os benefícios da aproximação entre design e artesanato em anos recentes. Em 2021 recebeu o título de Doutora Honoris Causa pela Universidade Estadual Paulista (Unesp).

Rita Rainho

07 — Cultivar

Cultivar algodão, despir a violência e o esquecimento

A civilização industrial é energívora, petrodependente, vertiginosa, extrativista, homogeneizadora, geradora de resíduos incomensuráveis e competitiva. A cultura capitalista construiu uma “normalidade” que choca com a realidade que sustenta a vida. A economia hegemónica é ecologicamente analfabeta e as subjetividades e imaginários que promove estão separados da realidade material do planeta. A quem de nós que vive na bolha do progresso, se esqueceu que somos uma espécie viva. (Herrero, 2021)

Ligadas à terra¹, às pessoas e aos saberes em esquecimento, começamos a cultivar algodão em modo-agroecológico numa montanha no Madeiral, no interior da ilha de São Vicente, Cabo Verde. Dentro dessa montanha, a galeria de água acolhe gotas² que se apressam por cumprir a batida de cada segundo, sendo pouca e bem escassa a lágrima desse interior terrestre insular.

**[...] o mar transmitiu-nos a sua perseverança /
aprendemos com o vento a bailar na desgraça /
as cabras ensinaram-nos a comer pedras para não perecermos /
somos os flagelados do vento leste [...]**

Ovídio Martins³

Apenas 6,4 % da superfície terrestre nesta ilha é cultivada em regadio⁴, uma ínfima parte do território. A nossa plantação é ainda mais ínfima, considerando que representa 0,04 % dessa ínfima parte cultivada da ilha e 0,0003% da ilha, a qual, vista de um avião, poderíamos dizer que é nada. Na experiência dos que ali se sentem, cultivam, fiam algodão e se inventam no Vale do Madeiral e Calhau, é um nada que potencia abertura para manifestar utopias.

¹ O projeto da Neve Insular é um projeto da minha autoria e de Vanessa Monteiro, surgiu em São Vicente — Cabo Verde em 2018 e pretende atuar junto com as comunidades de Madeiral e Vale do Calhau nos campos agrícola, educativo e artístico em torno da planta do algodão.

² O sistema de recolha de águas no Madeiral é feito numa galeria da nascente e depois através de um pequeno tubo que canaliza a água até ao Centro Agroecológico do Madeiral.

³ Poema de Ovídio Martins, voz de Onésimo Silveira in *Poesia Cabo-Verdiana* - PAIGC LP 1969-70

⁴ Recenseamento Geral de Agricultura 2015 publicado em 2017 (Ine.cv).



Figura 1
Crianças jogando *mats* (jogo tradicional em Cabo Verde) na oficina «Mon na Terra» (em português, Mão na Terra), educação artística e agroecologia no CAM — Centro Agroecológico do Madeiral, São Vicente, Cabo Verde; início da plantação. Imagem de arquivo de Neve Insular 2019.

A Associação Agropecuária do Calhau e Madeiral ensina-nos a agroecologia que faz e sobre a utopia do cultivo de algodão participa no desejo de aprender uma prática esquecida nas ilhas.

Todos nós nos emocionamos com a visão de tamanha coragem de um povo: erguer-se do trauma da fome e do colonialismo, contra todas as indicações do FMI e outras entidades internacionais que declaravam Cabo Verde um país determinadamente inviável. (Araújo, Amélia, 2016 citada em Lopes)

O caldo de memórias do trauma da fome, dessa terra infértil, não é uma exceção da ilha de São Vicente, mas compõe o cenário das ilhas dotadas ao abandono no período colonial⁵ e ao infortúnio da terra. Para quem chega pela primeira vez a esta ilha, pode ser que a percepção visual que banha os olhos seja de uma paisagem que se compõe grosseiramente de ocres e castanhos. Por desconhecimento, provavelmente, não se pensará nos traumas da fome, senão na incompreensão genérica do porquê e como se vive aqui. A intensidade do ar e a omnipresença do castanho na nudez das montanhas são o palco da resistência das entidades vivas, incluindo a ínfima plantação de que aqui falamos.

O clima é tropical seco, as chuvas caem aqui em força um a dois dias por ano, sendo que em alguns anos não caem. Veja-se que «[...] os longos períodos de seca, a exposição, erosão e degradação do solo, levaram o arquipélago a uma desertificação crescente nas últimas décadas» (Monteiro *et al.*, 2020, p. 1)⁶. Daí que parte da agricultura que existe nestas áreas é predominantemente de sequeiro (81,9 %)⁷. Lançar as sementes à terra seca é uma ação local coletiva que é difícil de assimilar para corpos e mentes urbanizados. Estará o nosso pensamento de tal maneira congelado num tempo e espaço afastado daquele que depende da terra que esse gesto, nesta distância mental, é ainda estranho e nos faz suspender. Neste prelúdio, finalmente perguntar porquê esta ação teimosa de cultivar num chão árido e semiárido que mais se parece com Marte? Que importa essa resiliência para a vida, as artes, o artesanato e o design?

Antes de avançar sobre a ação em si, abro um pouco do horizonte crítico e contextual que em parte dá sentido à ação e com o qual gostaríamos de dialogar.

⁵ O PAIGC determinava a ação colonial relativamente às secas e fomes como uma política de abandono, absolutamente insuficiente e desumana.

⁶ Tradução livre da autora.

⁷ Recenseamento Geral de Agricultura 2015 publicado em 2017 (Ine.cv).

Regenerar Gaia implica cultivar e cuidar

Há um sentimento crescente na cultura contemporânea de que a “humanidade” e o “mundo” — a espécie e o planeta, as sociedades e seus ambientes, mas também o sujeito e o objeto, o pensamento e o ser — entraram, já faz algum tempo, mas apenas agora com uma evidência cada vez mais difícil de ignorar, em uma conjunção cosmológica nefasta, associada frequentemente aos nomes controversos de Antropoceno e Gaia⁸.

Antropoceno e Gaia: estes dois conceitos são chave no pensamento contemporâneo da atual crise. Antropoceno⁹ como nova época geológica em que o ser humano é capaz de alterar as condições do próprio planeta, mudando mais depressa o «ambiente» que o ser humano, enquanto Gaia¹⁰ é uma teoria que coloca aquilo que a ciência tratava separadamente — os seres vivos, os oceanos, a atmosfera ... — compondo uma realidade viva indivisível, tratando o planeta como um super-ser-vivo autorregulável, interconectado e interdependente.

A situação de urgência que vivemos hoje é indissociável com uma crise da sensibilidade e das formas da atenção, caracterizada pelo empobrecimento das práticas que nos ligam à Terra e aos outros seres vivos. (Castro, 2021)

No seguimento do anteriormente exposto, poderíamos considerar o panorama de infertilidade da ilha de São Vicente como algo excecional e que a implementação tecnológica poderia facilmente solucionar. É certo que as alterações climáticas anunciam o aumento das secas, tanto a sua duração quanto a severidade. No entanto, não seria de considerar o efeito das políticas globalizadas do neoliberalismo neste desenho sem alternativa?

⁸ *Position paper* do Colóquio Internacional «Os Mil Nomes de Gaia: do Antropoceno à Idade da Terra», Rio de Janeiro, 15 a 19 de setembro de 2014.

⁹ Crutzen e Stoermer.

¹⁰ James Lovelock e Lynn Margulis.

Segundo Monteiro *et al.* (2020), nos países em que a agricultura depende essencialmente da chuva, os impactos adivinham-se bastante negativos. O arquipélago de Cabo Verde é um deles, sendo os recursos comumente limitados, um território de afastamento e de um ambiente frágil. A história destas ilhas remete-nos ainda para um contexto que se amplia para uma dimensão planetária, sendo que os povos aqui já vivem esta experiência limite, inventando a vida a partir da resiliência há vários séculos:

Portanto, enfrentamos a urgência. Ora, essa realidade-da urgência, da fragilidade e da vulnerabilidade – foi enfrentada por muitos povos na terra antes de nós, ao longo de inúmeros desastres que marcaram a sua história, a de extermínios e outros genocídios, massacres e despossessão, litania de razias escravagistas, deslocamentos forçados, confinamento em reservas, paisagens de cárceres, devastações coloniais e restos mortais ao longo de fronteiras minadas.* (Mbembe, 2021, p. 23)

Essa urgência é caracterizada, além da mudança climática, da acidificação oceânica, da degradação da camada de ozônio estratosférica, dos ciclos do nitrogênio e fósforo, do uso de água doce, da mudança no uso e ocupação do solo, da taxa de perda de biodiversidade, das emissões de aerossóis e a contaminação química (Costa, 2014), por grandes genocídios de pessoas e outros seres e/ou seus refúgios (Haraway, 2016).

Com a devastação ecológica e ambiental acelerada provocada pelos modernos arsenais industriais-militares do Antropoceno, parece ser demasiado lenta a percepção de que os direitos humanos mais fundamentais estão ligados aos ambientes que habitamos e às vidas de outras espécies com as quais convivemos. Assim «[...] a defesa dos direitos dos ecossistemas deixou de ser uma relíquia das “culturas arcaicas” e tornou-se um projeto virado para o futuro, emergindo de um terreno geopolítico/geofísico que enfrenta um processo de transições radicais» (Biemann e Tavares, 2015, p. 22)¹¹.

¹¹ Tradução da autora de *Animismo Legal, «La selva ante la corte»*. In Biemann, U e Tavares, P. (2015) *Selva Jurídica*. Eli and Edythe Broad Art Museum Michigan State University. p. 22.



Figura 2
Paisagem da montanha no Madeiral, São Vicente — Cabo Verde.
Imagem de arquivo de Neve Insular 2019.

Aquilo a que está associada esta ação de cultivar é, então, muito mais o desejo de compor uma circularidade de vida de seres humanos e não humanos do que a produção de uma cultura agrícola passível de gerar matéria-prima a transformar. Até porque fazer arte, design e artesanato com matérias-primas locais é absolutamente insuficiente se o pensamento se capitaliza e se impõe na relação de superioridade sobre o não humano, remetido aquele que nos fornece matérias-primas. Cultivar algodão e outras fibras têxteis é sermos parte da inquietação e do desejo de mudança, de transição, de regeneração, da interconetividade entre o ser humano e não humano.

Tendo-se tudo transformado numa possível fonte de capitalização, o capital tornou-se mundo, um facto alucinatório de dimensão planetária, produtor em escala alargada de sujeitos ao mesmo tempo calculistas, ficcionais e delirantes. (Mbembe, 2021, p. 69)

Nem mesmo o cultivo de algodão tem uma finalidade. *Serve para, será útil a, a sua rentabilidade será alcançada em*, seguindo a tendência para extrair e nos servimos da natureza cumprindo objetivos de produção e rentabilidade económica de acordo com o pensamento do Antropoceno da civilização capitalista que compomos? E cultivar algodão pode ser resistir a isso?

Voltamos à relação entre seres humanos e destes com os seres não humanos e à necessidade de olharmos para um momento-chave na história que nos parece importante: o tempo de ação da maquinaria para acumulação de riqueza fundada pelo colonialismo e pelo capitalismo, sendo promoção de excelência da «civilização» hegemónica ocidental. Os regimes de plantação (em que o algodão é uma das principais culturas) e de escravatura são disso exemplo e resultado, o primeiro com uma tentativa de domesticação das forças dos solos, através dos limites territoriais, a monetarização da terra; e o segundo com violência sobre as pessoas tornadas propriedade de outrem, expropriadas de si, dos seus familiares e pertences.

O fortalecimento da ciência vem consolidar esta separação do ser humano e não humano bem como tornar científica e necessária a «redução do mundo não-métrico ao mundo métrico»¹², tornando tudo na natureza gratuito e utilizável para quem primeiro o conseguir explorar e vender; a noção de que o outro explorado, escravizado, é menor, indigente, inculto e abandonado pela inteligência, pela cultura, pelo saber; o tratamento do ser humano apenas como carne e músculo humano para fazer funcionar a máquina do lucro.

¹² Oswaldo Andrade.

Em suma, sobre a visão e relação do ser humano com a natureza e segundo Scarano (2019), se até ao século XIV persiste a visão da natureza misturada com a humanidade, considerando-se a noção de autorreprodução e de regeneração, a separação vem nos séculos XV e XVIII, a partir do fortalecimento da ciência. Da Revolução Industrial até ao final do século XVIII com a Revolução Francesa, o pensamento que separa de vez o humano do não humano consolida-se, surgindo o que conhecemos como Antropoceno. Esta era assiste à afirmação da «espécie» humana como centro dominador, sendo que esta pode destruir a natureza, colocando-a ao seu serviço, mesmo que para isso ameace a sua própria sobrevivência como espécie.

Vários conceitos como ecologia, ecossistema, ambientalismo, biodiversidade vêm a surgir no século XX, com o objetivo de aumentar os esforços de conservação do ambiente, porém sempre mantendo a herança de um entendimento em separado e de subserviência da natureza ao serviço do ser humano, numa perspectiva antropocêntrica e capitalista.

A crise ambiental que vivemos leva-nos assim a questionar e a repensar o ser, o saber e o poder nas nossas áreas de atuação. Outras cosmovisões, com as devidas diferenças, determinam esta indivisibilidade da terra, defendendo a sua própria regeneração, como são os casos da já referida Gaia, Chthuluceno (Donna Haraway), Pachamama, filosofia Ubuntu, entre outros. A nossa cultura e comportamentos assentam sobretudo num universo artificial que tem raízes em boa parte na tradição científica ocidental de base mecanicista e artificial. Fazem-nos, pois, reconhecer que as crises que hoje vivemos denunciam a condição de fracasso das ideologias revolucionárias a que chegamos.

Entendemos esse fracasso do sistema económico financeiro, mas também no que desse sistema está em nós incorporado. Por isso, procuramos a nudez e que o verbo despir nos permita desvelar os nossos fracassos, aqueles que herdamos das tessituras coloniais, capitalistas e patriarcais e que tenho tendência a vestir. Esse fracasso é aquele que nos envolve em relações de abuso de poder, em desejo de consumo, alienação, passividade, individualidade e opressão sobre os mais fracos. Reconhecer essa fragilidade é agir sobre ela, cultivando um algodão que permita reflexões em torno dos modos estabelecidos de pensar e fazer arte, artesanato e design. Cultivar pode ser um jeito de aprender a respeitar o tempo, a viver a montanha, a tornar-se chão, a sentir-se terra, procurando compreender o modo indivisível de lhe pertencer enquanto corpo humano, energia vital a todos os seres, humanos e não humanos.

Quando despersonalizamos o rio, a montanha, quando tiramos deles os seus sentidos, considerando que isso é atributo exclusivo dos humanos, nós liberamos esses lugares para que se tornem resíduos da atividade industrial e extrativista. (Krenak, 2019, p. 24)

No entanto, essa conexão e interdependência que se cria não é tão romântica e passiva. Cultivar algodão em terras semiáridas e áridas é difícil e bastante inviável. No entanto, antes de abordar essa resistência e aprendizagem na ação em si mesma, utilizo essa tensão como uma metáfora para conhecer melhor a história que o algodão carrega.



Figura 3

Pé de algodoeiro em São Vicente — Cabo Verde.

Imagem de arquivo de Associação dos Amigos da Natureza, anos 80.

O algodão e os panos mágicos

Porquê o algodão? O algodão, género *Gossypium*, família *Malvaceae*, é cultivado há cerca de mais de 4000 anos em várias partes do mundo¹³, nomeadamente na Ásia e África onde foi cultivado durante vários séculos antes do tráfico de escravizados(as) no Atlântico. É predominante em regiões tropicais e subtropicais sendo que o género *Gossypium* compreende cerca de 50 espécies (Harris, 2021) em todo o mundo.

Em Cabo Verde, o algodão foi a primeira cultura significativa, logo no século XV. A produção desta mercadoria por parte de europeus que se quisessem fixar nas ilhas foi objeto de incentivo régio (Cabral, 2013). Primeiro em Santiago e depois no Fogo, manteve-se uma economia viável, suportada pela mão de obra escrava do século XV ao século XVII.

A economia das ilhas no século XVI baseava-se na criação de gado, na cultura do algodão e na tecelagem através de técnicas africanas. Logo, não mais contentes com importar escravos para uso próprio, as ilhas passaram a exportá-los para a América. Enquanto São Tomé e o Congo abasteciam o Brasil, as ilhas do Cabo Verde, a partir dos anos 1530-1540, voltaram-se para a América espanhola. Pode-se estimar em 3 mil o número de escravos anualmente exportados da região, parte deles em troca de tecidos de algodão de Cabo Verde. (Person, 2010, p. 356)

¹³ <https://ampa.com.br/historia-do-algodao/>

Estes regimes de plantação colonial, no caso do algodão, deviam servir de íman para povoadores com ânsia de poder e riqueza e, noutro nível, deviam substituir a natureza preexistente, de paisagens antigas que era preciso remodelar, ou de formações vegetais anteriores que era preciso destruir e o do regime de um ecossistema que era preciso substituir pelo agro-sistema (Johnson, 2013).

Não há aspectos da indústria do algodão e, subsequentemente, da moda e do vestuário no passado e no presente que não possam ser usados para pensar através das interligações entre raça, género, sexualidade, ambiente e classe - o que, em suma, descreve a matriz colonial do poder. (Kay, 2014)

Como vimos, o acumular de riquezas resultado dos regimes de plantação colonial e de exploração de inertes nos vários impérios são prova da extensa usurpação da natureza em favor da Europa. Na Inglaterra do século XVIII, Lancashire converteu-se no centro da indústria de algodão graças às constantes invenções que promoveram a produção:

a máquina de fiar de Lewis Paul e John Wyatt, a de Jenny e de James Hargreave, a máquina de fiar hidráulica de Richard Arkwright, a roda de fiar de Samuel Crompton e a descaroçadora de Eli Whitney (Harris, 2021). Este cenário é resultante das monoculturas de algodão com exploração de mão de obra, espalhadas sobretudo pelo sul dos Estados Unidos da América, mas também em África e outros territórios, o que faz do algodão um dos marcos do início da industrialização¹⁴.

Herdeiro de múltiplas ambiguidades e hesitações, motor de variadas emoções e expectativas, o algodão, enquanto processo produtivo simultaneamente agrícola e industrial, pode ser visto como agência social privilegiada de transformação social. Enquanto processo produtivo é conhecido o trajecto histórico do algodão: de bem de luxo tornou-se mercadoria. Uma vez alcançado o estatuto mercantil, o algodão passou, do ponto de vista socio-histórico, de condição central e depois hegemónica à condição periférica entre as atividades produtivas da economia do mundo capitalista. (Fortuna, 1990, p. 2)

¹⁴ É nesta época da industrialização que se formaliza a segregação dos ofícios e da hierarquia de campos de saber-fazer então estabelecidos para as academias de belas-artes — artistas, as oficinas e fábricas — os artesãos e a figura do designer que projetava o que seria reproduzido nas indústrias.





Figura 4

Pormenor de *pano d'terra* cabo-verdiano.
Imagem de arquivo de Neve Insular 2021.

Cabo Verde surge como entreposto transatlântico, funcionando como placa giratória comercial de tráfico, inicialmente nos regimes de plantação e depois na escravatura, consolidando-se durante vários séculos um triângulo de exploração de comércio entre os continentes Europa, África e América. O colonialismo ergueu-se a partir de uma exploração de africanos(as) escravizados(as), mas sobretudo com a transformação destas pessoas em objetos de uma economia imperial marcada pela sede insaciável de poder e riqueza. Um aspeto importante é que esta sede de riqueza do colono introduz uma nova ordem de mercadorias, no caso a humana, autorizada pelos locais porque mobilizados pela necessidade e pelos fluxos do desejo (Mbembe, 2014).

É nesta economia de deslumbramento, num jogo entre vida, morte e riqueza, que se consolida a circulação de produtos de grande capacidade simbólica. No caso do algodão em Cabo Verde, inicialmente, este era exportado como fibra, mas a partir dos meados do século XVI até ao final do século XIX, diminuiu o peso do ciclo do algodão para se consolidar o ciclo da panaria (Carreira, 1968), objeto que atingirá um valor muito alto, como veremos.

Assim os panos, como são vulgarmente conhecidos os vários tipos de *pano d'terra*¹⁵, da panaria tradicional cabo-verdiana, atingem a posição privilegiada de «moeda corrente» na costa africana, muito procurado por estrangeiros «[...]porque sem ele dificilmente conseguiam escravos e géneros ricos de produção africana: ouro, âmbar, cera, marfim, couro e outros» (Carreira, 1968, pp. 157-158). Estes panos produzidos em Cabo Verde eram considerados de excelência técnica e estética e de alto interesse para pessoas na costa ocidental africana, daí o seu interesse em comprar ou trocar bens e/ou pessoas. Trata-se de um alto valor de património cultural, veículo de história e ligação a antepassados, importante, por exemplo, em cerimónias funerárias, oferendas a dignitários e recompensas a chefes, poderia dizer-se um objeto de magia e de comunicação. Veja-se ainda que segundo Maï Diop (2008), a simbologia da própria matéria-prima da tecelagem, em que os fios de algodão tecidos de forma ordeira graças à habilidade do tecelão e à boa vontade da divindade tutelar. «A fibra selvagem é dominada: o pano é o sinal manifesto de uma vitória sobre a desordem» (Diop, 2008, p. 8).

Interessa entender a colonização na óptica de uma máquina produtora de desejos e de desvarios para entender o lugar do pano d'terra no tráfico atlântico, no quadro da cobiça dos colonizados que crescia com a raridade do mesmo pela possibilidade de distinção de estatuto, hierarquia, classe (Mbembe, 2014).

¹⁵ *Pano d'terra* ou *Panu di terra*, de acordo com o crioulo de Sotavento e Barlavento, foi de meados dos séculos XVI até XVIII uma moeda de troca no comércio da costa africana, com relevância no trânsito comercial e cultural entre as ilhas e o continente.

Interessa entender os regimes de plantação com a lente do *Plantationocene*¹⁶, um conceito que reflete a condição que estes regimes iniciaram: a ideia de raça (a partir de quem trabalha a terra e quem a explora); um sistema de trabalho escravo (até hoje vigente sob a forma moderna); um modelo de disciplina e adaptação de pessoas, plantas e outros; modos de produção que impulsionaram a industrialização, sobretudo pela sua mão de obra barata, pela exploração em monoculturas e atualmente agronegócios, entre outros, todo concorrendo para a acumulação de riqueza de uns.

Hoje, o algodão continua associado a preocupações económicas, políticas, ambientais e sociais (Harris, 2021). Nos planos económico e político, os mercados de algodão são voláteis, muito sujeitos à especulação, às variações do clima e da moda; quanto ao ambiental, a produção de algodão requer muita terra, água, fertilizantes, optando-se comumente por pesticidas, herbicidas para a tornar viável; no plano social, continua marcando parte das denúncias de exploração do trabalho escravizado no contemporâneo, nas várias fases de produção, sobretudo em países marginalizados e por nós tendencialmente consumido, seduzidos pelos preços mais baratos¹⁷.

Cultivar corre o perigo de se manter associado a uma ideia de relação do ser humano com a terra, muito vinculada ao habitar a terra, no sentido de esta ser um cenário, um palco a usar: limpar o solo, plantar, explorar, obter lucro e como recompensa desse trabalho, delimitar, cercar, isolar e definir o que é meu e teu. Aqui, pretendemos estar atentas a essa tendência, tornando o gesto de cultivar uma procura, um estudo sobre a terra, sobre os saberes e sobre essa relação e sobre nós.

Cultivar fazendo nascer e tornando visível o desconforto de histórias de violência, de escravizados(as), de saberes esquecidos, o contacto com todo esse sofrimento e opressão invisível que não pretendemos reproduzir. O contacto com o tempo do algodão, da montanha, dos *panos di terra*, é símbolo desse fio de histórias por contar.

¹⁶ Termo que surge no Seminário Ethos, em 2014, entre vários participantes, como Donna Haraway, Anna Tsing, entre outros.

¹⁷ Global Slavery Index denunciou 40,3 milhões de pessoas em situação de escravidão moderna em 2016, das quais 71 % são mulheres e os itens de vestuário estão entre os produtos de maior risco neste tipo de exploração.

Resgatar saberes para desocultar histórias silenciadas

As trocas baseadas não numa moeda, mas na troca de bens valiosos permitiram as relações comerciais, como foi o caso dos *panos* produzidos em bandas em Cabo Verde e comercializados com outros objetos apreciados pelos africanos(as). A excelência deste *pano d'terra*, embora o algodão fosse produzido e tecido nas ilhas, era sobretudo garantida por agricultores e tecelões da Guiné, «escravos de casa» em Cabo Verde, numa mistura violenta com os saberes e técnicas entre os da Guiné, os portugueses e os já das ilhas.

Daí em diante, a história da Guiné-Bissau e de Cabo Verde continuou cruzada, tendo um período comum na luta de independência, com o PAIGC, Partido Africano da Independência da Guiné e Cabo Verde, contra o colonialismo português até ao golpe militar de 1980, em que o ramo cabo-verdiano deste partido cria um novo, o PAICV — Partido Africano da Independência de Cabo Verde.

Os panos falam através das suas cores! É preciso escutar as múltiplas falas dos panos: o grito dos panos pretos; os panos tingidos, de vozes cerimoniais que acalentam; os panos leves e de vozes frescas enfrentando o calor dos dias quentes de África; os panos coloridos, feitos tapetes, que nas suas falas também coloridas cantam no caminhar dos pés das noivas; os panos que sorriem matreiros balançando no gingar das ancas das moças; os lankon de vozes imponentes ditando a hora do enterro; a fala morna dos miadas, contando o peso do luto da mulher; vozes e falas alegres de bandêra di padida, de latrus e de Dom Fafe, cantando, nos ombros e nas cinturas das mulheres. Os panos simplesmente falam. (Semedo, 2006)¹⁸

Hoje, na Guiné-Bissau, ainda, se mantém a presença de cultos ao Espírito da Terra, à Mãe Terra e à Terra dos Antepassados, nos quais os reis e lideranças dos povos usam os *panos* com padrões específicos para cada qual, sendo que os artesãos ainda tecem as bandas de pano necessários para as celebrações, para a vida dos mortos e para os vivos, como afirma Diop (2008), o que é interessante no entendimento da relação entre os seres humanos e não humanos e na «legitimação científica» de usar e explorar a terra em função de um determinado desenvolvimento e progresso humanos.

¹⁸ Ex-ministra da Cultura da Guiné-Bissau.

O momento dos regimes de plantação em que se explora a terra em monoculturas de algodão é o momento em que se trocam pessoas para escravizar nessas plantações em troca de ferro, vidro, espelhos e panos cuja simbologia, como vimos, está associada a uma cosmovisão muito mais próxima de Gaia, um ser vivo indivisível. O papel do artesão não era inferior, como hoje tendemos a entendê-lo. Ser artesão, e neste caso tecelão, tinha que ver com uma ligação a um conhecimento esotérico transmitido de geração em geração, sendo a obra do artesão considerada sagrada (Bã, 2010). Ainda segundo o mesmo autor, os gestos do artesão reproduzem, no simbolismo próprio, o mistério da criação sagrada:

No total, o trabalho do tecelão representa oito movimentos de vaivém (movimentos dos pés, dos braços, da naveta e o cruzamento rítmico dos fios do tecido) que correspondem às oito peças da armação do tear e às oito patas da aranha mítica que ensinou sua ciência ao ancestral dos tecelões. Os gestos do tecelão, ao acionar o tear, representam o ato da criação e as palavras que lhe acompanham os gestos são o próprio canto da Vida. (Bã, 2010, p. 186)

Em Cabo Verde, já não existem plantações de algodão, nem fiadeiras e tingideiras, tendo praticamente desaparecido os tecelões de panaria, pelo que os panos que existem foram produzidos até à década de 80 com a ação e incentivo do CNA — Centro Nacional de Artesanato. No pós-independência, a equipa levou a cabo uma missão nas várias ilhas para resgatar os saberes artesanais então abandonados e quase desaparecidos. O seu principal foco, sobretudo devido ao elevado grau de excelência dos *panos d' terra*, foi a tecelagem.

Por isso, hoje, nas ilhas, o *pano d' terra* volta a correr o mesmo risco que em 1977, quando o CNA encarou a missão de «não deixar morrer a tecelagem». Raras são as pessoas que têm *pano d' terra*. Os que têm herdaram, usando-o como símbolo de relíquia preciosa da família, ou de um grupo. Por exemplo, o grupo de batucadeiras da Ribeira Grande de Santiago (género musical e de dança sobretudo da ilha de Santiago) mantém guardado o único *pano d' obra* (um dos tipos de *panos d' terra* mais valiosos), e exhibe-o com cuidado nas suas atuações musicais, sendo frequente ser usado na anca para o *dá ku torno*¹⁹, um *pano* que imita o *pano d' terra*, ou de produção local com fibras sintéticas em tecelagem ou mesmo um *pano* com impressão dos padrões dos panos tradicionais.

Nas produções de arte, artesanato e design das ilhas é muito frequente o uso dos padrões mais comuns do *pano d' terra* sobretudo sob a forma de impressão sobre diversos suportes e objetos que darão origem a *merchandising* das ilhas cujos clientes são principalmente turistas e emigrantes. Produzir arte, artesanato e design pensando no turismo, na ótica do design da identidade nacional através do vestuário e dos objetos com aplicações do *pano d' terra* não é de todo o foco de quem quer cultivar.

Veremos no ponto seguinte que nos interessa entender o território e todos os seus elementos, nas dimensões que ainda desconhecemos, os saberes abandonados e negligenciados, mas também aprender junto com as pessoas esse pensar-fazer em torno do algodão que se perdeu aqui.

¹⁹ Expressão em crioulo usada para o movimento da anca nesta dança.

Cultivar um projeto «inviável»

I was given a bouquet of cotton. I was transfixed by this cotton. I was motivated by the cotton. I found memory in the cotton. I research cotton. I needed the cotton. I found lineage in the cotton and performed with the cotton. For eleven years I have physically and metaphorically held on to (the) cotton as an instrument and have grown as understanding of the global connections between labor, consumption, profit, and waste (Kay, 2014).

Não cabe aqui uma descrição e desenvolvimento sobre a ação do projeto que inspira esta pesquisa e obsessão pelo algodão. No entanto, sobre Neve Insular, o projeto em questão, parecem importantes alguns dados de contexto e ações, bem como alguns aspetos que têm vindo a ser reveladores no processo.



Figura 5
Plantação de algodão e outras espécies no CAM
— Centro Agroecológico do Madeiral, São Vicente, Cabo Verde.
Imagem de arquivo de Neve Insular.

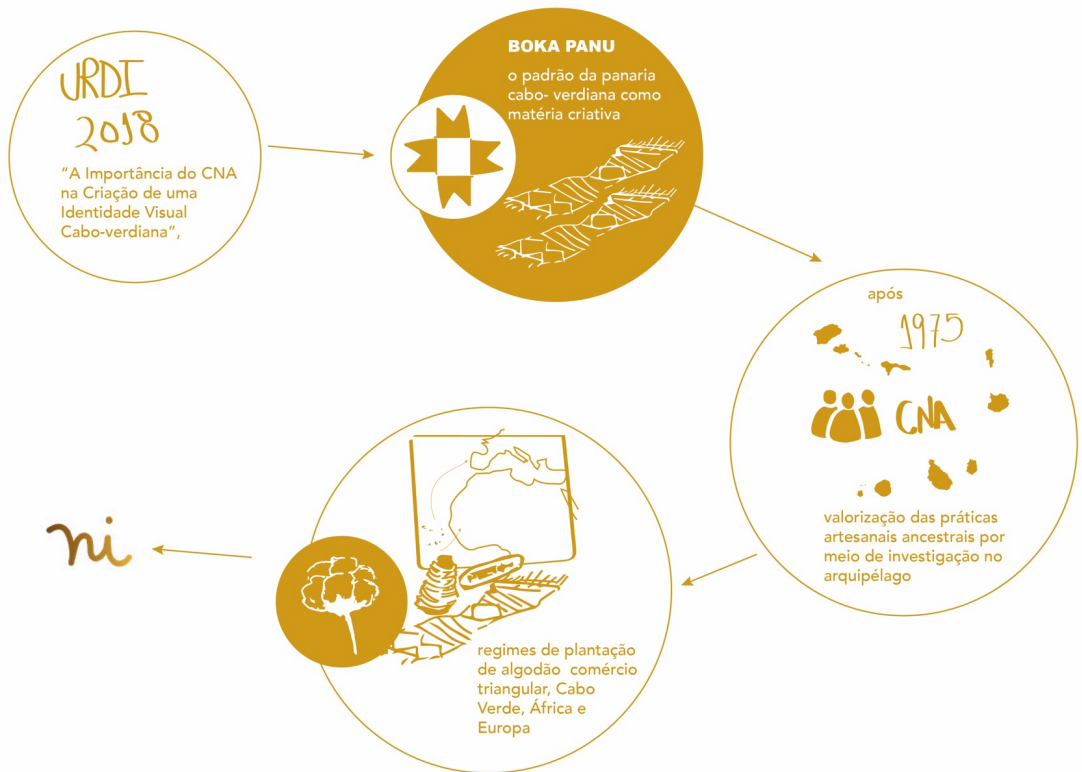


Figura 6
Esquema da Origem
o projeto Neve Insular.
Neve Insular 2020.

²⁰ Vanessa Monteiro, coautora do projeto é designer de moda e já tinha desenvolvido uma coleção de autor com esse tema e eu, anteriormente enquanto professora dos cursos de licenciatura em Design e Artes Visuais do M_EIA Instituto Universitário de Arte, Tecnologia e Cultura no Mindelo, também.

Tal como já referi, já não existem plantações de algodão em Cabo Verde. No entanto, existem arbustos em jardins privados e pés selvagens em algumas áreas de várias ilhas (que tenham conhecimento existem pés selvagens em Santo Antão, em São Vicente, em São Nicolau, no Fogo e em Santiago). É das plantas de São Vicente que surgem as sementes que usamos na plantação desde 2018, quando iniciamos. Nesse momento, respondíamos a um convite do atual Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design para participar num Salão de Design cujo tema era «O padrão da panaria cabo-verdiana como matéria criativa».

Iniciamos um estudo mais aprofundado sobre a panaria cabo-verdiana, embora já tivéssemos contacto com o assunto em projetos anteriores²⁰. A identificação do que se pensa ser a estilização da cápsula de onde brota a fibra de algodão presente nos padrões da panaria e o conhecimento da realidade do campo das artes, do artesanato e design em São Vicente levou-nos a sonhar o cultivo da matéria-prima de que precisávamos para entender aquilo que nos parecia um problema — o risco de desaparecimento dos saberes.



As ações que a Neve Insular tem desenvolvido desde então estão estruturadas em três eixos que se interconectam: o agrícola, o educativo e o artístico. No campo agrícola, começamos com 300 m² e temos atualmente 800 m² de plantação agroecológica, com barreiras de vento criadas por capim-elefante e cana, pés de maracujá e erva-cidreira, pés de bananeira e depois mandioca e feijão com maior presença, sendo o algodão o carro-chefe da plantação. Apesar de já termos colhido algumas vezes algodão do que cultivamos, a plantação tem colocado vários desafios: o mais permanente é o da água e o da manutenção de cuidados, a atenção que as plantas, tal como nós, precisam; depois as pragas, sendo a cochonilha-branca a mais dramática nos seus vários episódios, embora também tivéssemos de lidar com gafanhotos comilões.

Tendo em conta o ponto anterior deste artigo, focado no desaparecimento dos saberes, bem se percebe que a ação sobre essa inquietação é do campo educativo. Ao longo destes anos, têm-se organizado «Mon na Terra» — oficinas de agroecologia e educação artística — de forma pontual com agricultores e agricultoras e com alunos das escolas de Madeiral, Ribeira do Calhau e Calhau (as escolas do Vale onde se localiza a plantação). Também pontualmente foi organizada uma oficina de tingimento natural com estudantes do curso de Artes Gráficas da Escola Comercial e Técnica do Mindelo.

Realizaram-se inicialmente oficinas experimentais de cardar e fiar e no ano passado foi realizada uma formação para artesãos e artesãs emergentes para aprender com nosso mestre-artesão da ilha a cardar, fiar e tecer. Os equipamentos foram redesenhados e produzidos em carpintarias locais. Realizamos várias sessões abertas a professores(as), estudantes bem como sessões públicas de apresentação de processos de aprendizagem, quer no centro da cidade quer no interior da ilha, no CAM — Centro Agroecológico do Madeiral.

Com esses grupos formados e pessoas interessadas no algodão, organizamos uma residência artística, a *Rbera* (Ribeira em português). Participaram um mestre tecelão, uma tecelã, um ceramista, uma tecelã/produtora de queijo de cabra, duas designers e um agricultor sempre perto, já que a ação decorreu no Centro Agroecológico do Madeiral, onde também está a plantação. A deslocação diária e o tempo de ser e estar juntos no lugar contribuiu não só para uma relação colaborativa entre o grupo, como uma relação com o território, com a montanha da nascente que subimos e que todos os dias nos cumprimentava, e também com as plantas de algodoeiro que nesse momento estavam a recuperar da cochonilha.

A cooperação tem sido também uma estratégia adaptativa para muitas espécies. Aves que compartilham, mabecos que cuidam da sua prole em conjunto, vampiros de Azara que doam sangue uns aos outros, pombos-torcazes que caçam em bandos, bonobos que se organizam em sociedades matriarcais pacíficas e utilizam o sexo para resolver conflitos, aves que se alimentam dos parasitas de alguns mamíferos. (Herrero, 2021)

Figura 7
Colheita de mandioca no CAM
— Centro Agroecológico do
Madeiral, São Vicente, Cabo Verde.
Imagem de arquivo de Neve
Insular 2020.

Figura 8
Esquema *Os tempos*
no projeto Neve Insular.
Neve Insular 2020.



tempo da
natureza



tempo ser
e estar



tempo de
criação

Mais dilatado que esse tempo de residência é o tempo do próprio projeto Neve Insular. Passados estes anos, temos no nosso corpo e mente, sobretudo no esforço de aprender a viver vários tempos que tensionam entre si, a experiência do *tempo da natureza* de um lugar que, aos poucos, também é nosso, que demora um segundo para ter pragas e meses para dar flor e mais tarde a fibra; o *tempo de ser e estar*, não nosso no momento presente, mas também e como vimos, lendo simbologias de padrões e celebrações que nos são estranhas, escutando o que as plantas e os bichos que agora ali têm casa nos dizem para melhor podermos decidir sobre o que não se sabe e enraizar-se no pensamento local de Gaia; o *tempo de criação*, aquele que respeita a colaboração que dela (dela de quem?) se nutre, abrindo espaço para aprendizagens, partilhas, experimentações, criações e ainda para suspensões.

Todos estes três tempos constituem em si um desafio pela tensão que criam com os modos de pensar e fazer hegemónicos e enquadrados no sistema capitalista que nos rege. Nessa ótica, são modos contraditórios e colapsados, tendo em conta, por exemplo, o tempo de produção e rentabilidade e/ou viabilidade daquilo que se pudesse esperar do projeto.

Os encontros de pessoas em torno do algodão têm sido um ecossistema de aprendizagens lentas, mas com contributos importantes para resgatar, interpretar e transformar estes saberes em torno do algodão. Permitem saber-pensar-fazer com designers, professores(as), investigadores(as), agricultores(as), artesãos(ãs), jovens, crianças, numa interação com os campos de conhecimento da agricultura, da história, do artesanato, do território, dos saberes ancestrais, da matéria, da semente, ...

Em jeito de terminar é importante reforçar que, com as monoculturas dos regimes de plantação, a história da biodiversidade ficou altamente posta em causa, ficando marcada por um agro-sistema que instituiu a razão mercantilista do século XV e que veio a originar a visão do mundo como um mercado ilimitado, de

livre concorrência e circulação que hoje proclamamos como se fossem resultado do direito de cada um e da paz internacional. De facto, é controlada pelos poderes económicos, tornando a ideia de democracia, assim como do liberalismo, inseparáveis desse projeto de globalização comercial, no qual a plantação e a colónia foram centrais (Mbembe, 2014).

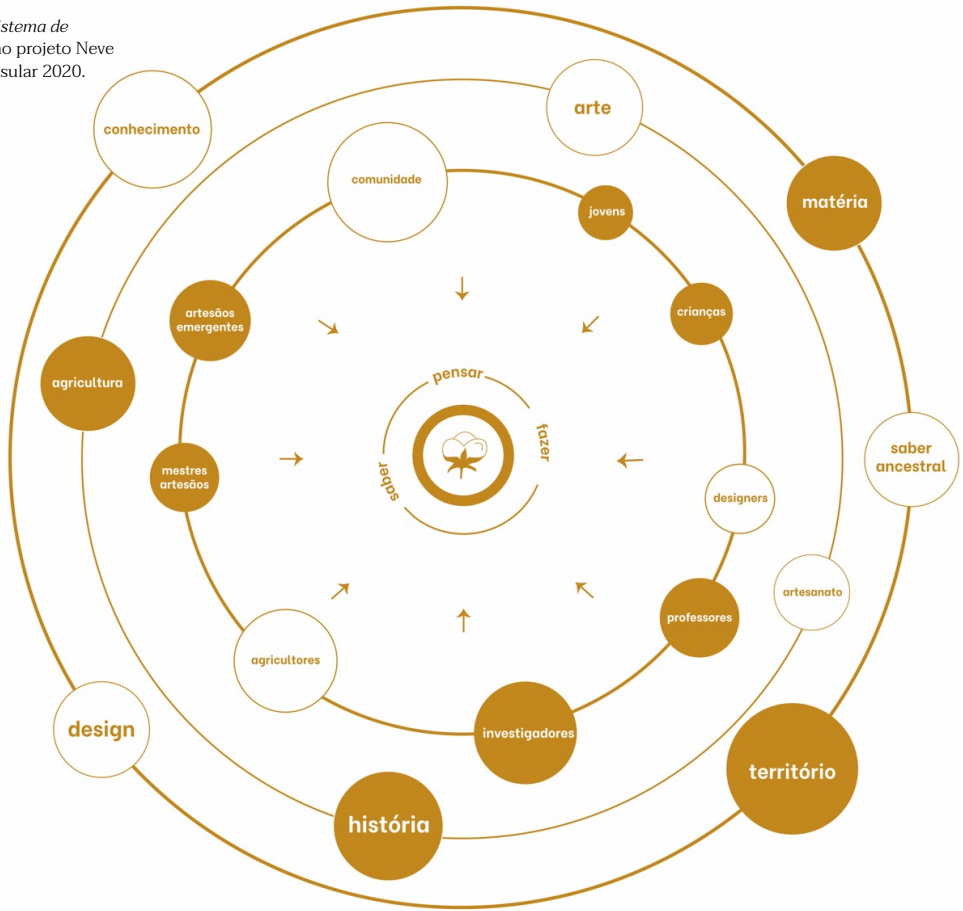
Assim, a partir do regime da plantação, aqui com o caso da plantação do algodão, procuro entender o papel que teve para os monocultivos da mente (Shiva, 2008), no sentido em que esse período funda a razão de supremacia ocidental e fortalece-a através da mercadoria de objetos e pessoas, que por sua vez contribuem para a riqueza desses impérios e do seu domínio até hoje.

Eu, ateia, imagino desta forma a química da ressurreição. Num solo, a matéria orgânica de seres vivos mortos é convertida por microrganismos em minerais inertes. E as plantas fotossintetizadoras voltam a converter os mortos num corpo vivo...(Herrero, 2021)

Com este artigo reforço a intenção de continuar a procurar conhecer as violências veiculadas nos regimes de plantação de algodão no passado colonial e no presente, mas também de agir sobre elas, não só no estudo como na ação de cultivar, deixando então que as plantas do algodoeiro convertam essas mortes em saberes vivos.

Continua sendo importante resgatar os saberes de todo o ciclo do algodão, desde a semente, planta, transformação da fibra e tecelagem, todas as pessoas que se movem para aprender num jeito colaborativo em que ninguém sabe, no terreno que quase não existe, com a chuva que há de vir e a fabulação sobre as histórias esquecidas de violência (Hartman, 2020), mas também sobre as histórias de resistência que foram silenciadas. Anna Tsing, uma das referências atuais no pensamento da ecologia política, no seu estudo sobre o mundo em ruínas a partir dos cogumelos diz «[...] permanecer vivo — para todas as espécies — requer colaborações vivíveis.

Figura 9
Esquema *Ecosistema de aprendizagens* no projeto Neve Insular. Neve Insular 2020.



Colaborações significam trabalhar através da diferença que, por sua vez, leva à contaminação. Sem colaborações, todos morremos» (Tsing, 2015, pp. 27-28).

O gesto de ação e investigação que envolve este texto é parte desse processo colaborativo, de contaminação e diferença reunida em tensão na plantação no Madeiral. Qualquer ação neste pano de violência e esquecimento é ela própria tanto uma urdidura composta de fios sedosos de forças de colonialidade, de patriarcado e de capitalismo, quanto a pertença enquanto *sujeitas* de e a esse pano. Portanto, é simultânea a atenção ao que nos integra como herança colonial opressora e a mobilização coletiva de resistência a ela. As formas educativas de passagem de saber e as formas do artístico que possam iludir-nos de conquistas e superações deste pano de violência, não são mais do que a materialidade da nossa insuficiência.

A actual combustão do mundo obriga-nos, contudo, a romper com a concepção circular de identidade que

caracterizou o racionalismo ocidental durante séculos. À temática da identidade, devemos substituir a do vivo, ou seja, do destino da biosfera, numa época em que tudo indica que uma nova génese tecnológica se encontra em gestação. Se, de facto, a Terra é um todo, então, só pode haver identidade sob o signo da circulação generalizada da vida e dos vivos. (Mbembe, 2021, p. 106)

O cultivo será o gesto poético de nos arriscarmos ao enraizamento, posicionando-nos perante as formas de violência e esquecimento, trazendo para a relação dos humanos e não humanos uma potência de reinvenção dos modos de ser, estar, pensar e fazer. No entanto, seremos capazes de escapar de ser entendidas e absorvidas por discursos de sustentabilidade, modelação e integração económica de «visibilização» dos gestos de resistência através da «viabilização» económica?

Sem resposta, insistimos nas colaborações e contaminações. Temos em breve colheita coletiva de algodão da Neve Insular no CAM!

Referências

- Bâ, A. Hampaté. (2010). A tradição viva. In J. Zerbo-Ki, *História Geral da África: Metodologia e pré-história da África*. Unesco.
- Biemann, Ursula e Tavares, Paulo. (2015). *Selva Jurídica*. Eli and Edythe Broad Art Museum Michigan State University.
- Cabral, Iva. (2013). *A PRIMEIRA ELITE COLONIAL ATLÂNTICA Dos “homens honrados brancos” de Santiago à “nobreza da terra” (Finais do séc. XV-início do séc. XVII)*. Universidade de Cabo Verde [http://www.portaldoconhecimento.gov.cv/bitstream/10961/3316/1/Tese de Iva Cabral-OS HOMENS HONRADOS BRANCOS DA ILHA DE S.pdf](http://www.portaldoconhecimento.gov.cv/bitstream/10961/3316/1/Tese%20de%20Iva%20Cabral-OS%20HOMENS%20HONRADOS%20BRANCOS%20DA%20ILHA%20DE%20S.pdf)
- Carreira, António. (1968). *Panaria cabo-verdiano-guineense: Aspectos históricos e socioeconómicos*. Museu de Etnologia do Ultramar.
- Castro, Teresa. (2021). *Cinema e Razão Ecológica*. Conferência 17 junho 2021-projeto ACT Art Climate Transition. Culturgest.
- Costa, Alexandre Araújo. (2014). Sobre Crise Ecológica, Violência e Capitalismo no Século XXI. In Atas da Conferência *Os mil nomes de Gaia-do Antropoceno à Idade da Terra*. Departamento de Filosofia da PUC-Rio e PPGAS do Museu Nacional-UFRJ.
- Diop, Maï. (2008). *Pagnes...Panos... Les étoffes magnétiques des Mandjak-Guiné Bissau-Cap Vert-Sénégal*. Les Ateliers d'art Tèsss. Saint-Louis du Sénégal.
- Fortuna, Carlos. (1990). *De que cor é o algodão branco de Moçambique? Análise sócio-histórica do Estado, Capital e Trabalho no período entre-guerras*. Oficina do CES.
- Global Slavery Index* (2018). Walk Free Foundation. <https://www.globallslaveryindex.org/resources/downloads/>
- Haraway, Donna. (2016). Antropoceno, Capitaloceno, Plantacionoceno, *Chthuluceno*: generando relaciones de parentesco. *Revista Latinoamericana de estudios críticos animales*. Ano III, volume I.
- Harris, Stephen. (2021). *Plantas Legendarias: 50 plantas que cambiaron el mundo*. Rey Naranjo Editorial.
- Hartman, Sadihiya. (2020). Vênus em dois atos. *Revista Eco-Pós. Dossiê Crise, Feminismo e Comunicação*, 23(3), 12-33.
- Herrero, Yayo. (2021). “Vida: Os Cinco Elementos (V e último)”. O texto integrou a conferência *Pensar como uma árvore-ética e estética recompõem os laços perdidos com a Natureza*, com moderação de Marta Lança, no âmbito do ping! Programa de Incursoão à Galeria Municipal (Galeria Municipal do Porto). <https://www.buala.org/pt/corpo/vida-os-cinco-elementos-v-e-ultimo>
- INE. (2017) Recenseamento Geral de Agricultura 2015. Ine.cv
- Kay, Nic. (2014). *Cotton Dreams*. Artist Zines.
- Krenak, Ailton. (2019). *Ideias para Adiar o Fim do Mundo*. Editora Companhia das Letras.
- Johnson, Walter. (2013). *River of Dark Dreams. Slavery and Empire in the Cotton Kingdom*. MA: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Mbembe, Achille. (2014). *Crítica da Razão Negra*. Antígona.
- Mbembe, Achille. (2021). *Brutalismo*. Antígona.
- Monteiro, Filipa, Fortes, Arlindo, Ferreira, Vladmir, Essoh, Anyse, Gomes, Isildo, Correia, Manuel e Romeiras, Maria (2020). Current Status and Trends in Cabo Verde Agriculture. *Agronomy*, 10, 74.
- Person, Yves. (2010). Os povos da costa –primeiros contatos com os portugueses –de Casamance às lagunas da costa do Marfim. In T. D. Niane, *História Geral da África IV: África do século XII ao XVI*. Unesco.
- Scarano, Fabio Rubio. (2019). *Regenerantes de Gaia*. Dantes Editora.
- Semedo, Odete Sousa. (2006). *Panos revelam costumes da Guiné Bissau*. <http://portal.pucminas.br/pucinforma/material.php?codigo=1155>
- Shiva, Vandana. (2008). *Los monocultivos de la mente (Perspectivas sobre la biodiversidad y la biotecnología)*. Fineo.
- Tsing, Anna L. (2015). *The mushroom at the end of the world: On the possibility of life in capitalist ruins*. Princeton University Press.

Outras referências

- Lopes, Ângelo. (2016). *Canhão de Boca*. Documentário 52'.
- Poesia Cabo-Verdiana-PAIGC LP 1969-70*, Audio Poema de Ovídio Martins, voz de Onésimo Silveira.

Rita Rainho

Investigadora do i2ADS - Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade da FBAUP - Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. É doutorada em Educação Artística e mestre em Arte e Design para o Espaço Público por essa instituição.

Prolonga a sua investigação e criação artística para o Sul político na ação coletiva do 'movimento intercultural Identidades' entre Brasil, Cabo Verde e Moçambique, da Oficina de Utopias e Neve Insular em Cabo Verde. Dedicar-se aos estudos artísticos, numa esfera comprometida com o social, político e ambiental. Apresenta regularmente os seus projetos no contexto nacional e internacional.

Bete Paes

08 — Desenhos

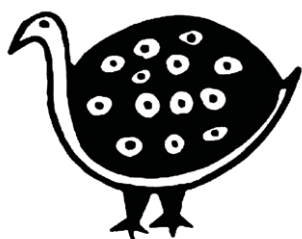
*Desenhos são para a gente
folhear, são para serem lidos
que nem poesia, são haicais,
são rubaes, são quadrinhas
e sonetos.*

Mário de Andrade

Sempre me senti atraída pela ancestralidade do desenho, pelo registro gráfico das primeiras narrativas produzidas pelo Homem com as pinturas rupestres. As práticas manuais e artísticas também estiveram desde cedo no meu radar por influência de familiares que viviam o fazer artesanal e a literatura. Com um olhar atento e curioso, logo percebi — deslumbrada — que tudo poderia ser desenho. Minhas mãos liam as linhas das coisas concretas, das pessoas, dos bichos, dos objetos, das paisagens, das coisas, coisinhas, pequenininhas, grandes, imensas... Com o tempo me vi desenhando também palavras, pensamentos, sonhos, o barulho do mar, do vento, as cores e principalmente as histórias.

Contar histórias através do desenho sempre me fascinou arrebatadamente, e foi assim que surgiu meu trabalho com as estampas.

Analisando meu trabalho de estamparia, observo alguns padrões: a reinterpretção de uma prática artesanal, de um registro de uma cultura e a narrativa gráfica de vivências pessoais.



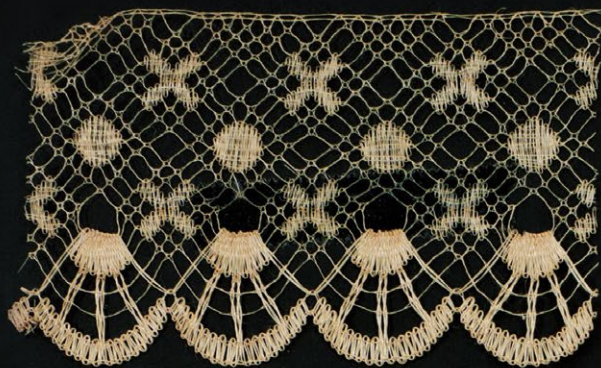
Estampa Cordel

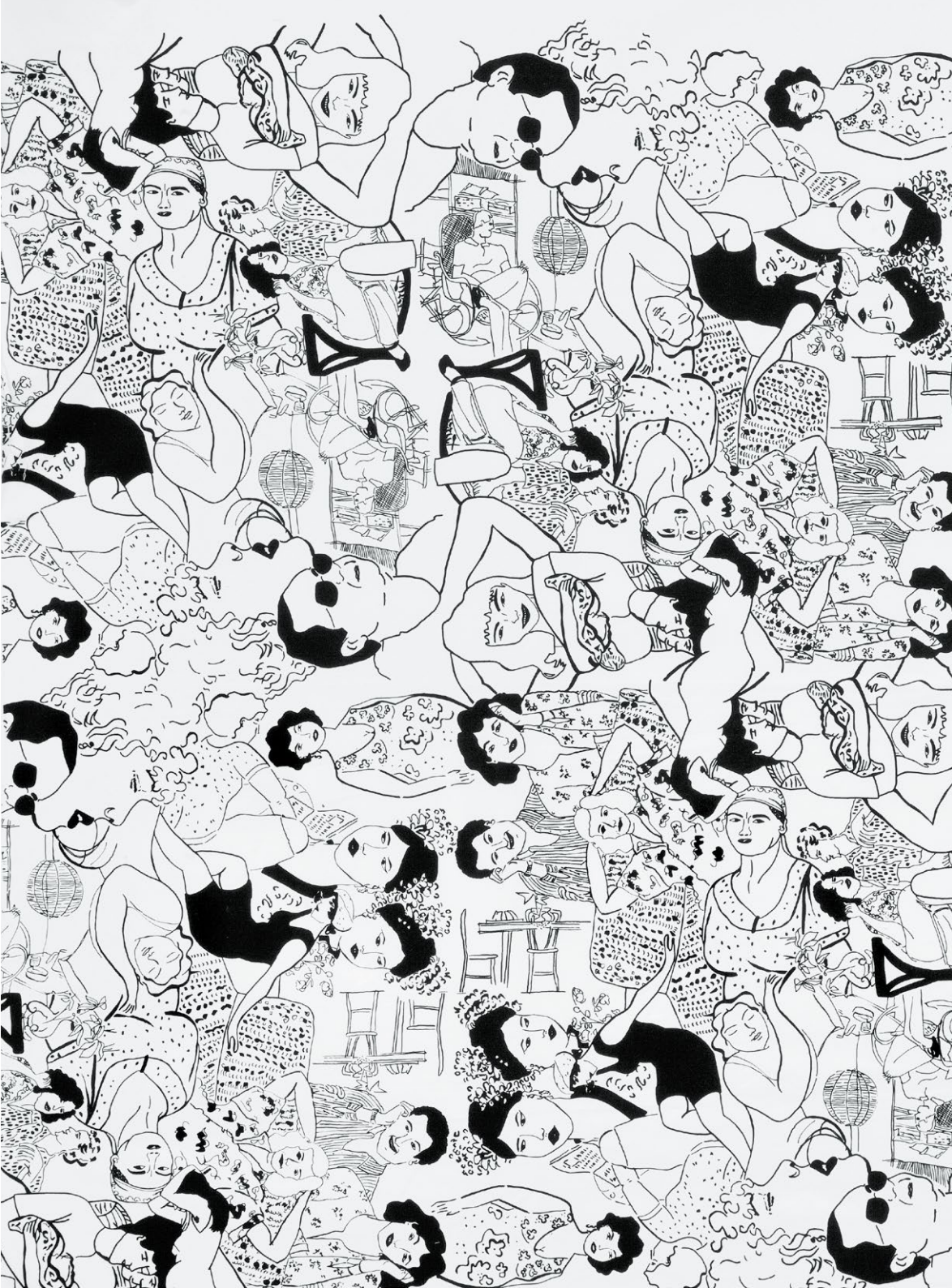
O desenho da Estampa Cordel tem uma estética que transporta o conceito da xilogravura para o tecido, em que o mínimo pode ser o máximo, e vice-versa. É sintético, é simples, é abundâncias de significados com escassez de palavras. É a essência da vida despojada de supérfluos que merece ser vivida.

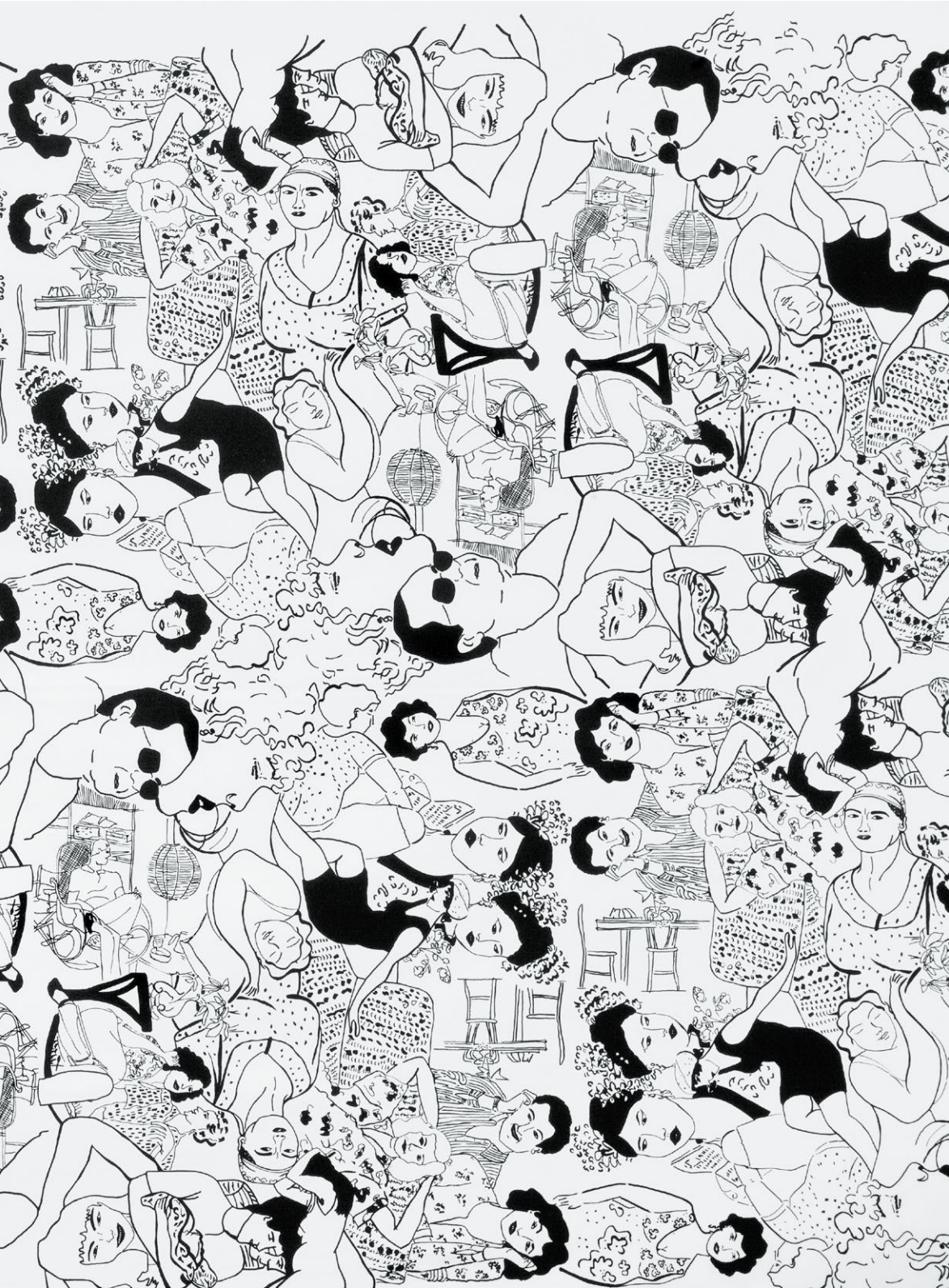


Estampa Renda Flor

Contar histórias através do desenho é uma maneira de fazer parte de uma história e deixar registros para serem continuados por outros. Há alguns anos, recebi de presente uma coleção de rendas que continham centenas de pequenas amostras do fazer rendas de bilros, herdadas pela minha sogra que tinha herdado da sogra dela que tinha herdado da mãe, e que faziam parte da educação do século XVIII.







Estampa Retratos

Esta arte surgiu a partir da composição de registros fotográficos das minhas memórias e de pessoas que fazem e fizeram parte da minha vida: amores, amigos, encontros e desencontros.

Bete Paes

Bete Paes, brasileira, arquiteta de formação e designer por opção. Mudei o suporte do meu trabalho para o tecido porque queria que meu trabalho tocasse as pessoas, fizesse parte de suas vidas, lhes envolvessem. Trazendo para suas vidas tudo aquilo que transbordo nos meus traços e cores, afeto, respeito, alegrias e dores. O humano que existe em mim.

Andrea Bandoni

09 — Enraizar

Logo que comecei a me aprofundar no ofício que escolhi, o de designer, percebi que ele era responsável por gerar muito lixo, poluição e hábitos irresponsáveis — problemas urgentes e de difícil solução. Desde então, depois de muita procura, uma das poucas subáreas que conseguiu me atrair e trazer alento dentro da minha profissão foi a chamada biodesign, considerada por alguns um novo paradigma da produção de artefatos no século XXI (Karana *et al.*, 2020).

É possível que esta seja só mais uma nova nomenclatura, cunhada há mais ou menos dez anos (Myers, 2018) para repaginar o que já chamamos de *Ecodesign*, *Green Design*, *Cradle-to-Cradle Design* ou até *Biomimicry Design* (Ceschin *et al.*, 2020), termos estes extensamente utilizados para fazer referência ao design do produto «sustentável».

É possível, também, que o prefixo «Bio» — que significa vida — seja um modismo, que hoje em dia soma-se a tudo para agregar valor: bioeconomia, biotecnologia, biomateriais, etc.

Independente do seu nome, o biodesign, na prática, apresenta designers colaborando intensamente com organismos vivos — outras espécies — para criar novos materiais, produtos e processos com menor impacto ambiental, e isso exige que a prática do design aconteça de um modo diferente, mais integrada a outras áreas do conhecimento. Tenho pesquisado essa maneira interdisciplinar de trabalhar e conversado com designers que hoje imaginam e buscam materializar um mundo onde a criação humana seja pura natureza: um design vivo, perecível, cíclico, conectado com o mundo, enraizado.

É fácil constatar que o biodesign aprende e realiza trocas com as ciências, como a biologia ou outras áreas legitimadas pela academia. O que não parece tão evidente é o fato de que o biodesign pode também ter muito a aprender com o saber-fazer de certas comunidades tradicionais, especialmente com suas práticas artesanais. Para demonstrar essa possível conexão entre biodesign e conhecimentos ancestrais, exporei a seguir o caso das cuias amazônicas, que há séculos são feitas artesanalmente, e cujo processo produtivo, o «Modo de Fazer Cuias do Baixo Amazonas», é reconhecido desde 2015 como Patrimônio Imaterial Brasileiro.



Figura 1
Cuia crescendo em região alagada.
Fonte: Priscila Moreira.

As Cuieiras, os Humanos, as Mulheres

Cuia é o nome do fruto da árvore da cuieira (*Crescentia cujete*), que é encontrada por toda a região Amazônica, em várzeas alagáveis. O convívio das cuieiras com humanos na América do Sul data de até 5 mil anos no Peru, e, segundo a bióloga Priscila Moreira, essa planta sem qualidades alimentícias foi domesticada por humanos porque tem interesse simbólico, estético e utilitário, e está associada à cultura material, podendo por isso ser chamada «planta tecnológica» (Moreira, 2017).

Ao levar em conta que, de plantações a gado, o refinamento de organismos vivos por meio da reprodução seletiva é uma prática milenar (Ginsberg *et al.*, 2019), podemos considerar a domesticação das cuias, por si só, um tipo ampliado de biodesign, uma vez que realiza o aperfeiçoamento da espécie para gerar frutos-objetos mais adequados ao ser humano. Esse aprimoramento (ou design?) ainda hoje acontece através da seleção de características de certas árvores preferidas aos humanos, as quais são reproduzidas e sofrem modificações. Como consequência, as árvores e seus frutos também modificam e interferem nas atividades e relações humanas, num instigante processo descrito por cientistas como «co-evolutivo», onde «estratégias de vidas humanas influenciam as estratégias de vida dos vegetais», e vice-versa (Moreira, 2020).



Figura 2
Detalhe da cua crescendo no pé
e sua proporção em relação à mão
humana. Fonte: Bandoni, 2012.

O foco de maior interesse da cua é a sua casca. Diferente da maioria das frutas, em que é desprezada, e, apesar de haver algum conhecimento sobre propriedades terapêuticas de suas outras partes, a casca das cuias é o ponto de partida para a invenção humana: «a cua serve para infinitas, materiais e simbólicas coisas» (Andrade, 1939). Resistente e versátil, com ela são feitos inúmeros objetos, em sua maioria recipientes, que servem para beber, comer, preparar misturas, tocar música, tomar banho, armazenar líquidos, pá, bolsas, porta-objetos, vasos, etc. (Bandoni, 2012). É a cua que serve um dos principais pratos da culinária paraense, o tacacá, portanto participa ativamente como signo de identidade regional e cultural (Lima, 2015). A multifuncionalidade, por vezes tão desejada no design de objetos ou no design sustentável mais contemporâneo, é uma qualidade inerente às cuias: elas não se limitam às categorias industriais e podem ser, ao mesmo tempo, utensílio de cozinha, brinquedo, instrumento musical, vestimenta, embalagem.



Figura 3

Cuias geralmente são pintadas de preto e ornamentadas com desenhos feitos por incisões.
Fonte: Bandoni, 2020.

A fabricação das cuias é feita majoritariamente por mulheres: isso acontece em todas as comunidades e é documentado desde os primeiros registros do objeto (Carvalho, 2011). O saber-fazer das cuias passa de mãe para filha, e a cuia, curiosamente, tem algumas relações com a fertilidade, como o uso em rituais onde representa a fecundidade, ou o costume de prender-se um prego na cuia para engravidar (Moreira, 2020). As mulheres da ASARISAN – Associação das Artesãs Ribeirinhas de Santarém – foram algumas das grandes responsáveis por dar início ao processo já mencionado do registro do «Modo de Fazer Cuias do Baixo Amazonas», que em 2015 foi inscrito no Livro de Registro dos Saberes do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional do Brasil (IPHAN), evidenciando «sua importância para a memória, a identidade e a formação da sociedade brasileira» (Morais, 2015).

Os estudos que resultaram nesse registro, feitos no início do século XXI num contexto de revalorização do artesanato promovido tanto pelo Estado quanto por organizações da sociedade civil, reuniram muita informação sobre as cuias que estava dispersa, e é somente a partir desses dados que hoje é possível construir uma análise das cuias sob outros pontos de vista, como o do design. No dossiê descritivo do patrimônio, por exemplo, além de constar um passo-a-passo do modo de fazer cuias, é possível perceber a relação simbiótica das artesãs com a cuia:

As artesãs trazem no corpo o modo de fazer as cuias. Os saberes subjacentes às técnicas, na prática cotidiana, é como se elas não os soubessem. Simplesmente fazem. Mas não como operárias numa linha de produção onde nada reste de si no produto final. Ao contrário, as artesãs dotam de desejo e subjetividade cada cuia que fazem, desde que, ao pé da cuieira, escolhem o fruto que melhor se adequa ao objeto pretendido. [...] Cada uma delas escuta atentamente o som que faz a faca ao bater no fruto para saber se está maduro; avalia na ponta dos dedos a textura da casca para calcular o quanto precisará ser lixada; olha o fruto para verificar onde deve meter o terçado para cortá-lo em bandas iguais; sabe, pelos movimentos da mão, quantas pinceladas bastam para tingir as cuias; até mesmo quando ornamenta as peças, conversando com alguém, a delicadeza e a perfeita simetria dos traços parecem naturalmente alcançadas pela mão, sem o recurso a medições ou esboços. (Lima, 2015)



Figura 4
Cuia de Gomos, pintada
com diversas cores naturais.
Fonte: Hartmann, 1991.

As Cuias de Antigamente: outras formas e cores

As cuias são notadas, colecionadas e descritas por pesquisadores e viajantes há muito tempo. Um dos mais antigos e fascinantes relatos é *Memória Sobre as Cuias*, de 1786, realizado pelo naturalista Alexandre Rodrigues Ferreira, que também coletou exemplares de cuias amazônicas no século XVIII, hoje pertencentes a coleções em Lisboa e Coimbra. Nesse relato, o autor descreve como se plantam cuieiras, as ferramentas utilizadas para fazer cuias (muitas delas naturais, tais como lixas de escama de pirarucu ou de folhas), os processos de fabricação e soluções técnicas, a ornamentação, a coloração, o tempo necessário para fazer o trabalho, as condições climáticas ideais, os preços, as índias que as fazem e outras características e detalhes que, ainda hoje, servem como explicação do fazer artesanal das cuias.

Ao analisar esse documento e observar as cuias coletadas por Ferreira, uma tipologia chama atenção: as cuias de «gomos» (Ferreira, 1933). Esses exemplares, segundo ele, eram produzidos colocando-se cordões ao redor do fruto em crescimento. Trata-se, portanto, de um exemplo claro de biodesign: os frutos sendo moldados para transformar sua aparência e gerar novas qualidades no objeto. As artesãs da época compreenderam a maneira como o fruto crescia, de modo a interferir sem impedir o crescimento das cuias, gerando formas distintas, hoje já não mais usuais.

Quero aqui fazer um paralelo com a biofabricação, que é um dos métodos atualmente mais destacados do biodesign (Collet, 2019), já que nele os organismos vivos de fato fabricam ou «crescem» os materiais, e até mesmo os objetos finais. Tal processo tem uma longa história nas ciências biomédicas e engenharia, e atualmente suas aplicações variam da impressão de órgãos artificiais ao couro feito sem animais (Karana *et al.*, 2020). Um dos exemplos mais contundentes de biofabricação é a produção de objetos feitos de micélio — a parte «enraizada» dos fungos, que pode ser alimentado e crescer em moldes já configurando o objeto final. Em grande parte dos casos, os designers focam em controlar a forma na qual esses organismos crescem, afetando especialmente a estrutura dos materiais, mas não os seus ingredientes (Karana *et al.*, 2018). Consideradas as diferenças entre os organismos micélio e cuia, o procedimento em si é similar, a finalidade muitas vezes é a mesma. Surge aí uma questão: poderia a biofabricação configurar um novo tipo de artesanato?

Uma outra prática do fazer artesanal de cuias antigas, pouco comum atualmente, é a pintura com corantes naturais além da cor preta, que é a única que permanece ainda hoje. Cuias multicoloridas pareciam ser muito comuns na época de Ferreira, dado que a maioria dos exemplares de sua coleção possui tons de vermelho, amarelo, laranja e até azul — tudo isso sem uso de tingimentos artificiais e sem a poluição causada por eles.

Além da cor preta já mencionada, um processo que teve continuidade é a técnica de decoração das cuias, feita através de incisões, num tipo de baixo-relevo ou esgrafito, chamada de «bordado», «risco» ou «rascunho» pelas artesãs (Lima, 2015). Os desenhos dessas incisões, sejam abstratos ou figurativos, foram se adaptando e mudando com o tempo: se a decoração antiga era inspirada na faiança portuguesa, a ornamentação do século XX incorporou paisagens e mensagens voltadas a turistas, transformando a cuia também num *souvenir* (Carvalho, 2011).

O Preto da Cuia

Um dos processos mais curiosos quando se estuda a técnica do fazer das cuias é o do seu tingimento na cor preta. Para tanto, é aplicada na casca da cuia já seca e lixada um produto natural chamado cumatê. Essa «tinta» geralmente avermelhada vem de outras árvores e, para extraí-la, a casca dessas árvores é colocada de molho por alguns dias em água aquecida (Morais, 2015).

No entanto, o processo não termina aí, pois existe uma etapa de fixação da cor: as cuias com cumatê seco devem ser colocadas numa «cama» preparada com areia e cinzas. Nessa camada é borrifada urina humana de mulheres e crianças colhida na noite anterior, daí o apelido «cuia mijada». As cuias são então cobertas, e após algumas horas acontece uma reação química: *«A amônia que exala da urina atua sobre a tintura avermelhada do cumatê, tornando-a como uma laca preta com aspecto envernizado, extremamente lustroso»*. (Lima, 2015)

Figura 5
Marta Maduro preparando o tingimento de cumatê.

Figura 6
Lenil Maia tingindo cuias com cumatê e o seu pincel de penas de galinha.

Fonte das figuras 5 e 6:
(Carvalho, 2011).



É essa «laca» — cumatê — que traz a cor preta, o brilho e a rigidez da cuia. Essa camada permite também que os desenhos das artesãs tenham maior contraste, uma vez que as incisões retiram a cor preta e descobrem a cor bege. Por conta dela a cuia «*é tão resistente a líquidos, alimentos ou usos cotidianos diversos e contínuos como um recipiente de primeira linha deve ser*». (Gennari, 2011)

Ao apresentar as cuias, grande parte dos relatos históricos menciona também o cumatê, ou cumati (Lima, 2015). Até mesmo o escritor Mário de Andrade se encantou com a criatividade da descoberta desse «verniz» e o destaca no seu texto «A Cuia de Santarém»:

E os índios levaram anos, centenas de anos, com a cuia servindo mal, até que um dia descobriram o verniz de cumatê. E a cuia envernizada apresentava agora um bonito polido negro e era objeto duradouro, impossível de bicho atacar. A cuia servia. Integralmente! (Andrade, 1939)

Não é preciso ser designer ou cientista para notar as qualidades do cumatê como biomaterial, surpreende, porém, o fato de que há poucas pesquisas científicas sobre ele.

Seu estudo poderá, muito em breve, derivar tintas, vernizes, revestimentos, colas ou outros produtos de qualidade para os humanos e menos agressivos às outras espécies e ecossistemas. Biodesigners podem ter papel relevante em situações como esta, onde é preciso não só aproximar-se de conhecimentos tradicionais mas também conectar disciplinas para aprofundar o conhecimento e demonstrar a aplicação atual de materiais ou técnicas.



Nutrir as raízes

As cuias são arquétipos da cultura indígena brasileira, objetos icônicos ainda em uso hoje. Elas certamente merecem atenção do campo do design como um todo, especialmente do biodesign. Mais do que comprovar que fazíamos «biofabricação» com as cuias antigas, ou que fazemos «artesanato» com micélio, interessa perceber a correspondência prática do biodesign com a ancestralidade.

Conforme exposto, as cuias são feitas com materiais orgânicos locais, em colaboração com organismos vivos, com pouca logística de produção e por meio de processos artesanais não-tóxicos. É nítida a necessidade do design e de outras disciplinas de conhecer, estudar, criar laços de confiança e zelar por sistemas vivos, técnicas ancestrais e comunidades tradicionais como estas, que envolvem o saber-fazer das cuias. É fundamental assumir a legitimidade e o protagonismo dos saberes locais, visando experiências de cooperação que possam ajudar a reorientar práticas de design insustentáveis.

Enraizar, portanto, pode levar a nutrir, de várias e inesperadas maneiras, o conhecimento. O aprofundamento das raízes é que faz a planta crescer, florescer, frutificar e gerar novos ciclos. Desse enraizamento que entrelaça humanos e não-humanos, ciência, arte e vida, e que pode acontecer no artesanato, no biodesign ou em tantos outros campos, talvez surjam ideias capazes de fazer evoluir, por exemplo, nossa materialidade.

Referências

- Andrade, M. de. (1939). A Cuia de Santarém. *Diretrizes* 2(20).
- Bandoni, A. (2012). *Objetos da Floresta*. Andrea Bandoni. Disponível em: www.objetosdafloresta.com
- Bandoni, A. (2020). *Objects of the Forest - Online Exhibition*. Disponível em: <https://www.objectsoftheforest.com/>
- Carvalho, L. (2011). *O Artesanato de Cuias em Perspectiva - Santarém*. IPHAN, CNFCP.
- Ceschin, F., & Gaziulusoy, İ. (2020). *Design for Sustainability: A Multi-level Framework from Products to Socio-technical Systems*. Routledge.
- Collet, C. (2019). *Biodesign | maat extended*. Disponível em: <https://ext.maat.pt/bulletin/biodesign>
- Ferreira, A. R. (1933). Memória sobre as Cuias (1786). *Revista Nacional de Educação*, n.6, 58–63.
- Gennari, L. (2011). Acerca dos Padrões de Risco em Cuias no Baixo Amazonas. In *O Artesanato de Cuias em Perspectiva - Santarém*. IPHAN, CNFCP.
- Ginsberg, A. D., Chieza, N., Lee, S., Agapakis, C., & Vilutis, J. (2019). Design With Science. *Journal of Design and Science*. doi: 10.21428/566868b5
- Hartmann, T. (1991). Testemunhos Etnográficos. In M. L. R. de Areia, M. A. Miranda, & T. Hartmann (Eds.), *Memórias da Amazônia*. Museu e Laboratório Antropológico da Faculdade de Coimbra.
- IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. (s.d.). *Modos de Fazer Cuias do Baixo Amazonas*. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/1055/>
- Karana, E., Barati, B., & Giaccardi, E. (2020). Living artefacts: Conceptualizing livingness as a material quality in everyday artefacts. *International Journal of Design*, 14(3), 37–53.
- Karana, E., Blauwhoff, D., Hultink, E.-J., & Camere, S. (2018). When the Material Grows: A Case Study on Designing (with) Mycelium-based Materials. *International Journal of Design*, 12(2), 37–53.
- Lima, R. G. (2015). Dossiê de registro do Modo de Fazer Cuias no Baixo Amazonas. *Projeto Celebrações e Sabores Da Cultura Popular Coordenação Do Setor de Pesquisa*.
- Morais, S. (2015). *Processo no.01450.017677/2010-21 referente à solicitação de Registro do Modo de Fazer Cuias no Baixo Amazonas no Livro de Registro dos Saberes como Patrimônio Cultural do Brasil*. Brasília.
- Moreira, P. (2020). Memória sobre as Cuias: O que contam os quintais e florestas alagáveis na Amazônia Brasileira? In J. C. Oliveira (Ed.), *Vozes Vegetais: Diversidades, Resistências e Histórias da Floresta* (pp. 154–166). Ubu Editora.
- Myers, W. (2018). *Biodesign: Nature, Science, Creativity*. Thames & Hudson.

Andrea Bandoni

Andrea Bandoni é designer, pesquisadora e educadora. Graduada pela FAU USP e Mestre em Design pela Design Academy Eindhoven (Holanda), atualmente faz doutorado em Design na Universidade de Lisboa, investigando sobre Biodesign na região Amazônica. Seu foco são os objetos biodegradáveis, os biomateriais e processos de fabricação limpos, com especial interesse no conhecimento tradicional e na colaboração interdisciplinar / interespécie. Andrea teve projetos expostos e adquiridos por museus e galerias no Brasil, China, Austrália, EUA e em vários países da Europa. Seus trabalhos foram extensamente publicados, e foi premiada no Brasil, Reino Unido e Holanda. Também foi fundadora do Fab Lab Brasil, coordenadora da Graduação em Design de Produto do IED SP, e Designer in Residence na Aalto University -Finlândia.

Francisco Providência

10 — Ensinar

Do artesanato ao design: visões futuras para o ensino

persistência do tema

A exposição de design «re/inventar a matéria», que comissariei em 2001 no Porto, Centro Regional de Artes Tradicionais (então instalado na Ribeira, na Rua da Reboleira) e em Lisboa¹ na Galeria da Mitra, «promovendo a interação das ideias entre diferentes áreas relacionadas com o design, a cidade e os modos de vida», (Pedro Brandão, Vice-Presidente do CPD [Providência, 2001, p. 5]), procurava, no âmbito do Porto Capital Europeia da Cultura, mostrar as relações possíveis entre artesanato e design, escalonadas em três tipologias de artefactos, distribuídos pelos três andares do edifício:

1. Da técnica

Os que revelam na forma a sua origem técnica transformadora;

2. Da função

Os que se servem da forma para responder a necessidades práticas;

3. Da poética

Os que se servem da forma para formular novos conteúdos de verdade.

O confronto com *recentes mutações sociais e tecnológicas criam o contexto para novas reflexões*, «a fim de fomentar o incremento do artesanato no mercado, sugerindo a ligação criativa da permuta entre as tipologias de objetos e os materiais convencionalmente convocados para a sua realização» (Providência, 2001, p. 12).

A exposição visava demonstrar a disponibilidade de novas tecnologias e materiais mais ecológicos que permitissem uma exploração técnica mais acessível e confortável, mas sobretudo diferentes argumentos de forma que posicionassem o Homem, *fabricante e consumidor*, numa dimensão poética que, segundo Ortega y Gasset, se distinguiu pela inovação autoral: «O poeta começa onde o homem acaba. O destino deste é viver o seu itinerário humano; a missão daquele é inventar o que não existe. Assim se justifica o ofício poético. O poeta aumenta o mundo, [...] “autor” vem de *auctor*, o que aumenta. Os latinos designavam assim o general que ganhava para a pátria um novo território.» (Ortega y Gasset, 2000).

¹ Em Lisboa, no âmbito da Experimenta 2001, a exposição foi realizada com os apoios da Porto 2001, CRAT, CPD, Sátira design e C. M. Lisboa.

No primeiro andar, da *técnica*, foram exibidos «objetos de mais óbvia ligação entre artesanato e design, nomeadamente pela apropriação de materiais e técnicas do artesanato pelo design [...] são sobretudo as questões técnicas que se revelam na sequência evolutiva de uma série de cadeiras» (Providência, 2001, p. 15).

No segundo andar, da *função*, mostra-se uma explosão de criatividade, concentrando-se objetos que «pela proliferação de formas, evocam a atual híper oferta ao consumo. Aqui se encontram dezenas de objetos úteis, [...] integrando a tecnologia e novos materiais hoje disponíveis [...] numa grande fusão entre o passado e o futuro» (Providência, 2001, p. 15).

No terceiro andar, evoca-se o tema da *poética*, «constituindo-se quase na totalidade por protótipos originais e inéditos, [...] realizados por diversos autores convidados, que nos confrontam com a inutilidade poética do design, enquanto objeto-ideia, aproximando-o da arte. Ludicidade, crítica e humor, são argumentos manifestos» (Providência, 2001, p. 15).

Entre os designers² representados e convidados, estavam designers internacionalmente notabilizados, oriundos de diversos contextos sociais e económicos, mas também alunos de escolas de Design e recém-formados, miscigenados com outros autores cuja identidade havia desaparecido no processo da produção, distribuição e comercialização das suas criações. No catálogo da exposição lê-se:

«O sentido original de cada peça, revela tanto do *ser* do seu autor como do seu *estar*, num esforço coletivo de conciliação entre as baixas tecnologias artesanais e a emergência de novas oportunidades materiais e técnicas. A tradicional ideia de desenho como expressão de uma ordem cultural, parece infletir num jogo de cumplicidades que ora condiciona o artefacto à sua menor expressão material, ora o demite de operar tecnicamente, abandonando a “ideia” à selva bruta das matérias em estado virgem» (Providência, 2001, p. 17).

² «As propostas evocam a cultura local sob a pele de arquétipos tradicionais (ex-voto de cera em “coração”, “perfect lovers”, de Ana Rainha e Carlos Bártolol), refletem sobre a forma, (roupa em burel de Helena Cardoso), sobre o uso e existência (queijo da serra em bisnaga de Pedro Sottomayor), manifestam preocupações ambientais emergentes (cortina em rolinhos de papel impresso de Nido Campolongo) dão soluções novas a problemas antigos (colheres de pau / pinça para saladas “pau de virar” de Elder Monteiro), exploram as novas tecnologias integrando equipamentos sofisticados ou materiais industriais recentes (cadeira “pele” de Rui Freire), critica o consumismo pela denúncia cínica dos seus estereótipos (candeeiro a pilhas de ombro, “lait-mi” de Maria João Barbosa), ou elogia-se a ludicidade infantil (papagaio de papel de Carlos Aguiar). Reconverter desperdícios para acabar com o problema do lixo (casaco–tapete em desperdícios têxteis de Miguel Flor), reciclar produtos reconsiderando-os como matéria prima (cavalos de baloiço em pneu de Patrick Palumbo), integrar equipamentos elétricos de baixo consumo para poupar energia (candeeiro em tecido elástico e alumínio, “falkland” de Bruno Munari), projetar

coisas cuja produção integre materiais e mão-de-obra local (banco em cerâmica de Plácido Afonso), recuperar formas, texturas e cores *geneticamente* tradicionais (banco “sela portuguesa”, de Paulo Parra), recontextualizar artefactos obsoletos (candeeiros a petróleo com acumulador elétrico “sud-express” de Rita Filipe) recuperar técnicas antigas (bordados em braille, “forma de palavra” da All about), integrar alta tecnologia (candeeiro, “spaghetti light” em fibras óticas de Maria Milano e Teresa Sarmento), inventar novos objetos por combinações imprevisíveis (cálice/cinzeiro de cristal, “reverted” de Marco Sousa Santos), interpretar morfológicamente um sentimento universal (cestos em arame de Miguel Vieira Baptista) são algumas das metafóricas presentes. Outros, no entanto, arriscam propostas no limite ontológico do design, aproximando-se vertiginosamente do objeto de arte, cuja função se reporta exclusivamente à fruição estética. Servindo-se dos objetos como metáfora material para o exercício da poética constroem artefactos inúteis, com vida própria (instalação com prato mordido e extensão elétrica com cesto de Fernando Brizio ou múltiplo de calhau rolado em cerâmica, “new nature” por Ross Lovegrove)» (Providência, 2001, pp. 17-18).

A exposição «re/inventar a matéria» serviu de pretexto a uma reflexão sobre as relações entre artesanato e design, com extensões para a história da técnica, eco-design, insustentabilidade da cultura material e a sua viabilização pela apropriação poética enquanto meio capaz de reduzir e requalificar os objetos — *os objetos salvam-nos e condenam-nos*. Se por um lado não poderemos continuar a multiplicar os objetos que nos subterram, por outro, será pela concorrência gerada na sua multiplicação que se poderão criar melhores e mais evoluídas soluções ambientais. O artesanato surge como alternativa ante a crise ambiental gerada pela cultura consumista de uma civilização condenada à mudança, relevando a oportunidade económica criada através da globalização a produtores locais e o potencial de uma sociedade mais consciente e motivada para a sustentabilidade. Embora a exposição não tenha tido qualquer impacto sobre os artesãos tradicionais protegidos pelo Centro Regional de Artes Tradicionais que a acolheu, terá tido mais importância junto da comunidade do design e arquitetura.

Em 2012, foi-me proposto voltar ao tema da relação entre design e artesanato, participando no projeto «Editoria: design, artesanato e indústria»³, dirigido por Cláudia Albino para a Fundação Cidade de Guimarães, inserido na programação de Guimarães 2012, Capital Europeia da Cultura.

Escrevi então: «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 próprios interesses.»

³ Providência, F. (2012) *Artesanato e Design, duas histórias de vida*.
In: Albino, Cláudia, *Editoria: design, artesanato e indústria* (pp.14-21).
Ed. Fundação Cidade de Guimarães. ISBN 978-989-98473-9-2.

«Neste ensaio opõem-se as estratégias do artesanato revisitado pelo design e dirigidas às experiências 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). [...] A resolução deste paradoxo parece residir utopicamente na fusão de ambos (artesanato e design), promovendo a educação do artesão (para o design)”, isto é, da condição de operário mecânico para liberal, assim criando novas condições de produção ao artesão e o acesso a mais vantajosos mercados» (Providência, 2012, p 15).

Desta reflexão mantém-se a convicção de que, ante a impossibilidade histórica da equidade técnica entre o *tradicional artesão* e o *moderno designer* que o substituiu, origem de uma desigualdade de oportunidades e rendimentos, urge a fusão entre os dois pela educação do artesão para o Design, arriscando perder-se o conhecimento e especialidade do artesão. Paradoxal e democraticamente, apologiza-se a educação do Projeto ao artesão. Mas quando percebemos as implicações consequentes em áreas do artesanato como a gastronomia, logo percebemos que essa educação e transformação do artesão pelo Design não se constituirá sem perdas.

Mais tarde, em 2016, fui convidado a inaugurar a Casa do Design, comissariando com Helena Sofia Silva uma exposição sobre a mesma temática das ligações entre artesanato e design sob a designação «Burlada, arte-factos para a sobrevivência». Agrupando um grande conjunto de objetos de design que se constituem como agentes de reconfiguração da cultura material em Portugal, a exposição procurou estruturar diferentes estratégias na aproximação do designer ao artesão, com vista à sobrevivência económica, cultural e sobretudo social de ambos. Distribuída em seis núcleos, a exposição propõem-se mostrar diferentes atitudes e resultados na ligação improvável do design ao artesanato, desde a Conservação (integrando o movimento etnográfico que já vem do século XIX, agora revisitado pelo imperativo da *destradiconalização* [Fortuna, 1997], até à Produção de um sem número de designers que encontram no artesanato uma oportunidade económica e simbólica de representação, culminando com a Investigação de novas formas e usos, frequentemente usadas como *modelos de reconversão da produção para a valorização económica do território*, através da Demonstração em exposições apoiadas pelo poder local ou central.

1. Da Conservação

e preservação de culturas ameaçadas, reconfiguradas à *destradicionalização*;

2. Da Reinvenção

agente dinâmico de tradução e *resignificação* de saberes através de nova instrumentação tecnológica;

3. Da Produção

e distribuição de objetos que o designer como agente produtor e conversor cultural tem assumido;

4. Da Gestão

de novos processos, formatos e estratégias, necessária à recuperação do artesanato para a economia;

5. Da Investigação

a especulação de novas possibilidades, em ambiente académico ou curatorial, enquanto forma de reflexão;

6. Da Demonstração

por modelos de reconversão da produção para a valorização económica do território, assumidos pelo poder local e central.

O conjunto dos núcleos procurou varrer a máxima amplitude de modelos relacionais hoje disponíveis, entre design e artesanato, sinteticamente representada pelas atitudes dos três autores convocados para o prefácio do catálogo — Rita Filipe, Cláudia Albino e João Nunes. Se Rita Filipe apresenta projetos de revisão do artesanato pelo design, mantendo o primeiro sob domínio do segundo, que desenvolveu por exemplo na indústria cerâmica da Vista Alegre, Cláudia Albino propõe uma igualdade participativa, em projetos oficiais de contacto e aprendizagem mútua entre artesãos e designers, como no *workshop* e exposição Editoria. Mas João Nunes, na oposição a Rita Filipe, abdicará do domínio do projeto sobre a produção, apelando à regressão pré-industrial da fusão entre designer e artesão, assumindo o modelo de *design-maker*, ou seja o de um artesão designer.

Se em 2001 me sentia sobretudo motivado por encontrar novas possibilidades produtivas e remunerativas para o artesanato através do design, apresentando-lhe quer novos meios técnicos de concretização, quer novas motivações criativas além das estritamente funcionais, aproximando o design à ecologia através da poética; em 2012, observo uma impossibilidade negocial entre baixa e alta cultura, entre artesanato e design, que decorre da própria evolução histórica, com a substituição renascentista de uma tecnicidade tradicional por outra moderna (ou industrial). O desenho da Academia veio libertar a forma do condicionamento produtivo à Oficina, abrindo assim novos propósitos narrativos aos objetos e uma progressiva distância entre produção e representação que poderão encontrar conciliação através da educação (conjunta).

No entanto, em 2016, a encomenda de uma exposição que pudesse apresentar o *estado da arte* deste tema em Portugal levou-me a considerar a elevada biodiversidade do sistema design-artesanato declinado em seis modelos relacionais, que vão desde a apropriação etnográfica do artesanato pelo design até à sua manipulação para fins demonstrativos, com vista à valorização social, política e económica dos territórios mais periféricos. Nesse sentido, ficou demonstrada a possibilidade relacional entre design e artesanato, ainda que, de forma menos clara, a igualdade política e económica das suas participações. A superação criativa da tecnicidade tradicional introduzida pela poética do desenho parece inevitável, ainda que os resultados, focados na maioria das vezes na adequação de uma cultura rural a um mercado urbano, possam aproximar-se, frequentemente, do *kitsch*, perdendo quer a genuína beleza funcional da construção técnica sob primitiva carência de meios, quer a radicalidade funcional dos seus usos, agora sob diferentes contextos. De qualquer modo, abre-se a possibilidade da simultaneidade entre a produção artesanal e a representação do desenho, entre o fazer e o interpretar, através da educação de artesãos-designers.

da oficina à academia

O «artesão» parece decorrer da separação histórica dos modelos de ensino e aprendizagem, instaurados a partir da Renascença, com a introdução da Academia em alternativa à Oficina: aprender desenho não era aprender uma técnica, mas a *técnica de todas as técnicas*. A divisão social do trabalho e a evolução tecnológica assistida pelo desenho (Holanda, 1985) relevou para segundo plano a prática oficial em favor do projeto (o desenho com desígnio), alimentando a tecnicidade moderna; o esforço da Bauhaus na emergência do modernismo em conciliar projeto com prática oficial deve-se à necessidade do conhecimento artístico dos materiais e técnicas, das quais depende a exequibilidade de qualquer projeto, bem como uma infinidade de recursos criativos argumentando novas propostas. O contraponto da Escola de Ulm, surgindo vinte anos mais tarde na reconstrução europeia do plano Marshall, suspenderá a proximidade do design à oficina artística, dotando-o de novas tecnologias científicas com vista a um desempenho mais eficiente dos seus produtos, suporte do desenvolvimento económico sob modelo de mercado. Pesem embora, alguns dos exemplos mais sofisticados de design destinado à produção em alta tecnologia sejam, na sua fase de prototipagem (ou quando produzidos em pequenas séries), objetos de produção artesanal. Ao considerar o artesanato sob o domínio meramente construtivo, estaremos a prescindir do seu importante contexto sociocultural, económico e ambiental.

Segundo Chloé Braunstein (Braunstein & Bure, 2000), «há cerca de cinco séculos que as *artes mecânicas* (praticadas pelos artífices) estão separadas das *artes liberais* (praticadas pelos artistas). [...] A partir do Renascimento e de forma mais declarada no séc. XX, os artistas tornam-se criadores e as obras de arte libertaram-se dos constrangimentos sociais» e tecnológicos, considerando-se então o artesão como um prático das *artes mecânicas* que aprende por repetição de um modelo construtivo e funcional estabilizado, resistindo bastante à inovação.

Ainda que aparentemente divorciado do projeto, o artesanato tradicional revela um poderoso património de desenho através dos seus objetos; esse desenho tácito sintetiza milhares de anos de evolução cultural das formas, lembrando o processo de seleção natural dos seres vivos — registo de múltiplos cruzamentos genéticos, presentes na sua forma. Mas a velocidade de evolução da tecnicidade tradicional para moderna (ou industrial) e pós-moderna (ou cibernética) deixaria isolada a tecnicidade tradicional em bolhas ecológicas geograficamente localizadas, residuais manifestações de sobrevivência cultural de comunidades tecnologicamente «obsoletas». Essas manifestações, no entanto, têm adquirido um crescente interesse junto das sociedades tecnicamente mais evoluídas, quer pela nostálgica regressão ao *primitivo*, quer pela promessa de sobrevivência, pela sustentabilidade ambiental que inspiram, quer ainda pela particularidade estética preservada nas suas formas essenciais.

Fabien Petiot e Chloé Braunstein-Kriegel, ao observarem o fenómeno do artesanato desde o início do século XXI, concluem que “*o ofício é objeto de debates apaixonados que hoje exigem uma visão crítica e teórica renovada*” (Petiot, F. e Braunstein-Kriegel, C., 2018). Políticas, ecológicas, empresariais, humanitárias, patrimoniais, tecnológicas ou educativas, as formas de artesanato foram, nos últimos anos, alargadas, reinventadas, mas também complexificadas.

Do artesão tradicional às marcas de produtos artesanais de luxo, o artesanato constitui um domínio de diversidade e de novos modelos de negócio que oferece também novas possibilidades criativas e novas formas de pensar a partir de outros lugares (EUA, China, França, Itália, Brasil, África do Sul ou mesmo Tailândia). Por via da globalização, o artesanato é hoje transdisciplinar, *um verdadeiro caldeirão prático para extrair recursos técnicos, metodológicos e intelectuais*, acessível a outras áreas de produção como a arquitetura e o design.

Nesse sentido, os artefactos são um pretexto para a reflexão mais alargada sobre a sobrevivência. Todos os objetos são manifestação de *eco-design*, porquanto aspiram à «casa» pela modelação do ambiente de proteção à vida, contribuindo para a sobrevivência. Mas para quem já visitou a feira internacional Ambient, em Frankfurt, torna-se evidente a insustentabilidade da cultura material em explosão, que hoje ameaça a Terra e consequentemente a existência humana. Do *homo-sapiens* regressamos a um *homo-faber* que é cada vez mais *Homo-vastum* (homem-resíduos), transformando a paisagem natural num enorme aterro de resíduos.

O ambiente humano é composto por um quadro material de objetos, marcadores históricos, produto e produtor de novas relações do indivíduo consigo próprio e com o mundo — «O que somos nós senão um agregado de mil coisas?»⁴.

⁴ Entrevista de Lourdes Castro ao *Expresso* em 2019, publicada em 8 de janeiro 2022, <https://expresso.pt/cultura/2022-01-08-o-que-somos-nos-senao-um-agregado-de-mil-coisas-a-ultima-entrevista-de-lourdes-castro-ao-expresso-em-2019>

Os objetos que participam na nossa identidade são objetos que transportam afetos e, por isso, marcam a nossa singularidade identitária; são objetos de humanização. Como na peça *Dias felizes* de Samuel Beckett, Winnie (a mulher com 50 anos casada com Willie de 60) vive «atolada», fundindo-se com o monte de objetos da sua memória de onde emerge, num monólogo de recordações que substituem a existência presente pela recordação de uma existência passada, invocando o seu inseparável companheiro, não dando conta de que este já teria morrido ao seu lado. Contra a reificante massificação do consumo, a atribuição feiticista de significado aos objetos constituirá o mecanismo que permite o seu resgate da condenação a resíduo — assumindo o valor de marcadores de memória —, perpetuando tanto a sua, como a nossa vida. Na apropriação e resignificação dos nossos objetos, estamos a fazer *eco-design*, no sentido mais exigente do termo, enquanto ato mental de sobrevivência, mas estaremos também a perder mobilidade para o futuro, limitados pelo sarcófago de coisas que construímos à nossa volta para proteção futura. Talvez a cultura de um artesanato rural produzido na contingência limite da carência e por isso pragmático e essencial, possa constituir exemplo de beleza, contaminando as boas práticas do design, entregando aos museus as obras-de-arte para que nos possamos rodear no quotidiano de obras-de-vida: lacónicas, precisas e necessárias.

desenhar é projetar o ser?

A aproximação entre artesão e designer implicará uma formação adequada quer pela aprendizagem empírica de técnicas, quer pela aprendizagem crítica do desenho que as projeta; ou seja, no futuro, a formação do *artesão-designer* implicará uma aprendizagem de Projeto. As disciplinas de Projeto são também disciplinas do Desenho; do desenho que antecipa, do desenho que representa e ensaia, inventando novas soluções ou novas *formas*, mas antes de mais do Desenho que vê, como é referido por Siza — «o desenho é importante para aprender a ver, [...] fundamental para um arquiteto e para todas as pessoas» (Siza Vieira, 2008). O projeto pelo desenho permitir-nos-á «usar a experiência naquilo que ela garante, mas também libertar-nos dela, naquilo que prende» (Siza Vieira, 2003). O desenho é um instrumento criativo de produção, mas também de interpretação, dotando-nos por isso de liberdade (para decidir).

O ver pelo desenho está associado à metodologia da Escola do Porto⁵. Um ver que se emociona e analisa, tal como o desenho por si produzido. «Olhos que não se molham nada veem quando olham» (Távora, 1960)⁶. Távora confessa-se emocionado com o que viu na sua visita de estudo aos EUA, viagem que, a par de outras, nomeadamente à Grécia, teriam um papel fundador nas suas aulas de Teoria e História da Arquitetura: «Vi muita coisa na América [...] altura do Empire State, vi estatísticas e números e cadeias de montagem, vi edifícios e arquiteturas, vi museus e planos e planos, vi *highways* e prosperidade por todo o lado: mas a poesia, a humanidade e a grandeza, só as encontrei em Wright⁷. Tudo o que vi compreendi pela inteligência; aqui o pouco que vi permitiu-me sentir tudo sem nada me ter sido explicado. Estamos a fazer uma arquitetura de ‘esqueletos decorados’ e Wright conseguiu criar organismos. Quem se atreve a discutir a forma de um dedo, a cor de uma flor ou o bico de um pelicano? São assim... porque são assim» (Távora, 1960). Fernando Távora parece advogar uma pertinência da *forma* comum aos seres vivos, como se o objetivo da «arquitetura» fosse encontrar a forma enquanto ser vivo e nela o seu maior sentido e significado. A forma cuja evidência abdicada de explicações.

⁵ «Escola do Porto» é a designação que tomou na imprensa internacional a Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, então dirigida pelo Arq.^o Fernando Távora, pela consistência e coerência dos projetos dos seus docentes, cujo principal protagonista internacional é o Arq.^o Álvaro Siza Vieira, orientados a um *modernismo regional*, também designado por *regionalismo crítico*.

⁶ O autor cita e subverte o aforismo de Afonso Lopes Vieira: «olhos que nunca se molham mas veem quando olham...».

⁷ «Soube hoje, 11 de Abril, que no dia 9 em que visitei Taliesin fazia exactamente um ano que Wright morrera; talvez por isso mesmo a sua presença era tão forte neste dia...».

Não será isso que nos quis dizer Holanda quando se referia ao desenho sob a dupla função de *criar novas existências*, mas *atribuindo-lhes ser*? Como se o desenho fosse o instrumento criativo que permitirá ao Homem continuar a obra do Criador, mas agora, inaugurando o regime do artificial. O desenho, como escreveu Francisco de Holanda (1517-1585), permite «inventar, figurar ou imaginar aquilo que não é para que seja e venha a ter ser» (Holanda, 1985), assim anunciando o que hoje se entende por design, ou seja, o desenho de conceção da forma, mas entendida como *um objeto quase sujeito*. O desenho dará também origem à Academia em Roma (no século XVI), de que Holanda foi não só testemunha como também protagonista da inovação do *artificial* radicado na *ciência do desenho*. O desenho, *dando existência ao que não há*, é um instrumento de inovação através da sua condição projetiva de desígnio (Providência *et al.*, 2017). Desenho (ou *disegno* em italiano) — ao contrário de *draw* anglo-saxónico — é não só representação como prospeção e plano porque materializa ideias, imagina-as no papel, conforma-as. Por isso, foi adotado pela língua inglesa como *design* (projeto). Na visão platónica da Renascença, o desenho rápido do esboço permitia o registo da fugaz participação no *mundo das ideias*, como se o desenhador fosse privilegiado por um certo *estado de graça* que o fazia integrar a criação, através da intuição, fundadora do novo — «[...] *quem quiser saber em que consiste toda a ciência e força desta arte que cerebro, saiba que consiste toda no desenho*» (Lousa, 2011). Se o desenho contribui para o projeto por via do acaso (que fará espoletar conotações adormecidas), deverá ser também aprendido e exercitado (enquanto dispositivo e enunciado) para que, como

refere Fernando Brizio, possa ser «a ferramenta e a linguagem que nos ajuda a atravessar a superfície das coisas [...] o desenho em design não é apenas operativo perante um determinado assunto, ele é também construtor / formador do ser que concebe e experimenta o mundo através dele». O desenho será pois «um meio natural de relação prospectiva com o mundo» (Cabau, 2011).

Estar aberto a essa intuição (centelha de visão inspiradora) implicava uma disponibilidade e uma disciplina de estar aberto à descoberta, ou seja, uma atenção para com o acaso (providencial). O resultado do desenho é, por isso, a construção de uma *forma* que veicula uma ideia, construída por circunstâncias que superam a consciência e a vontade. Mas a *ideia* é, antes de mais, veiculada pelo sistema de morfogénese que lhe deu origem. As formas traduzem intenções, ou *conteúdos de verdade*, que se constituem, por sua vez, em *regimes de visibilidade* e, tal como a Arte, enunciado de novos futuros. Arte que é, nas palavras de Adorno, «protesto constitutivo contra a pretensão à totalidade do discursivo [...]», sentença que propomos também possa abranger o design. O protesto da arte contra o poder não se inscreve no seu conteúdo, mas na sua *forma* — a forma é o *conteúdo de verdade* das obras de arte. Para isso, a arte precisa de ser inútil, de modo a resistir ao poder da sua falsa integração (integração acrítica, capitalista ou massificada). Para Adorno, «o *conteúdo de verdade* das obras de arte funde-se com o seu *conteúdo crítico*», um conteúdo que não se encontra «fora da história, mas constitui a sua cristalização nas obras» (Adorno, 1993, p. 154). As obras de arte (e do design) serão, na sua aparência de verdade, o testemunho de um mundo e de um tempo. A função crítica das obras será, pois, a de revelar o seu conteúdo de verdade (sacrificando o idealismo das interpretações e figurações) que corresponde à sua dimensão crítica e filosófica, traduzindo-se em enigmas, para assim resistir à neutralização da sua integração como expressão *suprematista*. Mas outros pensarão de modo diferente, reconhecendo ao design o imperativo do funcionalismo (com origem no *construtivismo* e no artesanato ou «design vernacular»), como regime pedagógico para o socialismo.

Nesse sentido, muitos designers recusam a possibilidade do «estilo» enquanto forma construída, desejando assim escapar à consciência censora de contribuírem para uma estética *formalista*. A estética, informando a retórica, é entendida como modelador da recepção e, por isso, um instrumento de *propaganda*, ética e ideologicamente condenável. Mas olhando para o conjunto das suas obras de design, admitem a *imanência* de uma certa repetição, de uma certa *incidência* (insistência?) de *modo* cuja origem atribuem à naturalidade do exercício; ou seja, a um acaso «não procurado» ainda que reconhecido. Sob a preocupação de responder às necessidades do cliente, sob uma ética profissional de serviço, o projeto caracterizará o modo sobre o qual nos reportamos com distanciamento desinteressado, porque só assim acreditamos que possa ser legitimamente estético e, conseqüentemente, manifestação de Arte, ainda que essa atitude nos torne menos críticos na avaliação da obra.

Se formas são ideias — e as pessoas, tentativas de concretização de ideias, ou ideias em vias de serem — então a sintaxe da forma, tal como a linguagem adotada para pensar, condicionará, pela gramática da sua articulação, as ideias produzidas.

Abre-se, pois, nesta proposição «das formas que veiculam ideias», a possibilidade da inovação. Mas as ideias que o design (re)produz nas suas formas são novas (inovadoras) ou apenas repetição e transcrição de outras? Promovem a inovação ou a convenção? São *protótipos* ou *estereótipos*? Ou seja, são conformação de *crenças* ou de *ideias*? O design é um ofício (disciplina)? Ou uma ciência (poética)?

Ortega diferencia as *crenças* das *ideias*, uma vez que as primeiras constituem o nosso próprio modo de existência e as segundas o seu questionamento. As ideias surgem ante a frustração pela falência da crença, gerando a dúvida, (Carvalho, J. M. 2002), assim nos dispendo à mudança (da forma). As formas são, por isso, manifestações de conhecimento, como as *comunicações científicas* (traduzidas por números e palavras), ainda que distinguindo-se destas quanto aos meios (métodos) e quanto aos fins (objetivos). As ideias novas são belas e desconfortáveis, uma vez que implicam uma aprendizagem; as ideias convencionais são confortáveis e feias (*kitsch*), uma vez que, submissos, as integramos, sem resistência, nos nossos hábitos.

No reconhecimento que tem hoje o design no papel de dar forma às ideias, Teresa Cruz vem defender o seu domínio como campo filosófico de pensamento, através dos artefactos que, tal como os dispositivos de Foucault (Cruz, 2015) revistos por Deleuze, correspondem a meios para observar e *regimes de visibilidade* para uma nova filosofia, mais criativa do que crítica. Daqui resulta a percepção de que o design seja, neste tempo, o agente de transporte e concretização de ideias, pela concretização de um *pensamento intuitivo*. Malgrado o processo histórico, a criatividade do design vem, segundo Tim Brown (citado por Cruz, 2015), apresentar uma terceira via alternativa, quer ao pensamento puramente «inspiracional e emocional», quer ao «puramente analítico e racional», recorrendo, tal como Deleuze, ao pensamento «intuitivo» que concretizará em média, ou seja, em design (*desenho de artefactos, dispositivos e serviços de mediação cultural*).

como aprender a liberdade?

Em «Abecedário», a longa série de entrevistas de Gilles Deleuze a Claire Parnet⁸, os temas seguem-se pelas letras do alfabeto, dando em «P» origem ao depoimento sobre o «professor» e conseqüentemente, pistas sobre o ensino. Neste depoimento, Deleuze defende categoricamente o sistema expositivo da aula *magistral*, como a designa, contra um sistema de aula participativa e provocatória, por saber que nunca será possível o acompanhamento simultâneo do estudante à exposição do professor. Noutra entrevista, diz mesmo que *os alunos nunca aprendem o que o professor ensina*, como se fossem duas realidades tangenciais, mas totalmente desvinculadas. «O que o professor diz, pode não ser imediatamente entendido, até porque em *'aulas que duravam duas horas e meia'*, ninguém conseguia escutar [...] Há o que chamamos *efeito retardado*. [...] Uma aula pode ter um efeito retardado. Podemos não entender nada no momento e dez minutos depois tudo se esclarece. Há um efeito retroativo» (Boutang, 1988-89).

Mas Deleuze vai mais longe, constatando que nas suas aulas havia sempre alguém «*obviamente, meio adormecido*», e pergunta: «porque acorda ele misteriosamente no momento em que (o discurso) lhe diz respeito?», como se fosse condição do sistema *magistral* que cada um ouvisse apenas, e estritamente, o que lhe compete. «Não se trata de entender e ouvir tudo, mas de acordar a tempo de captar o que lhe convém pessoalmente». E termina o testemunho, esclarecendo sobre o papel do professor: «uma aula é emoção. É tanto emoção quanto inteligência. Sem emoção não há nada, não há interesse algum. [...] o que faz parte do papel do professor [...] é a inspiração. Esse é o papel do professor» (Boutang, 1988-89).

Em resumo, para Deleuze, o ensino, a aula, o processo de transferência de conhecimento, não se dá de forma previsível. Dependerá tanto do docente como do discente, sob uma certa condição de acaso. No respeito pelo discente, traduz-se num conjunto emocionante e inspirador de conjeturas que cada um escutará na sua medida e interesse, sem que implique uma obrigatoriedade de recepção ou apropriação cega. A emoção gerada, condição que antecipa a inteligência, é a principal condição para que se dê uma boa aula.

⁸ Entrevistas de Gilles Deleuze cedidas à sua ex-aluna Claire Parnet (sob condição de publicação pós-morte).

Também Heidegger diz qualquer coisa de enigmático a este respeito: «o verdadeiro aprender (d'aquilo que se prende) é um dar-se-a-si-mesmo vivido como tal». Isto é, só aprendemos o que já sabemos: «Quando o aluno recebe apenas qualquer coisa oferecida, não aprende. Aprende pela primeira vez, quando experimenta aquilo que toma como sendo o que, verdadeiramente, já tem. O verdadeiro aprender está, pela primeira vez, onde o tomar aquilo que já se tem é um dar a si mesmo e é experimentado enquanto tal». E, por isso, deduz que «ensinar não significa se não deixar que os outros aprendam, quer dizer, um conduzir mútuo até à aprendizagem». Conclui Heidegger que «aprender é mais difícil do que ensinar; assim, somente quem pode aprender verdadeiramente – e somente na medida em que tal consegue – pode verdadeiramente ensinar» (Heidegger, 1987).

Nesta citação de Heidegger, reconhecemos complementarmente a Deleuze que o *a-prender* do ensino, dependerá mais da experiência do aluno, do que da persuasão do professor — o tal «tomar aquilo que já se tem (que) é um dar a si mesmo e é experimentado enquanto tal» —, condição imperativa para que possa, também ele, ensinar. Se para Deleuze quem ensina não pode não se propor uma narrativa emocionante, deixando ao aluno a decisão sobre a sua apreensão, para Heidegger, a mobilização para essa escuta dependerá da sua compreensão existencial. O *a-prender* de Heidegger e de Deleuze é um fenómeno emotivo, casual e fundador, tão raro quanto difícil, centrado numa relação afetiva⁹ (ou afetada) de dádiva entre professor e aluno, que resulta num *conduzir mútuo até à aprendizagem*, em que o que se dá não é a repetição do que se recebeu, mas a oferta do que realmente importou na sua vida. Pedir ao professor que *ofereça o que realmente importou na sua vida* e que o faça de modo magistral,

emocionante e inspirador não é pedir pouca coisa. Haverá por isso, em cada uma das nossas existências, a memória de poucos exemplos de bons professores e de boas aulas, porque, nesta condição expressa por Deleuze e Heidegger, também os professores serão um produto dos seus alunos — só haverá, pois, bons professores se houver também bons alunos.

No artigo «Síndrome do pequeno poder!», André Fontes (2022)¹⁰ questiona o ensino na Academia e a competência dos docentes, opondo experiência profissional à qualificação atribuída pelos títulos de ascensão na carreira. O tema é tratado no seu livro *Disse-me um velho marinheiro – um guia para tempos confusos*, cuja publicação decorre dos seus estudos desenvolvidos desde 1996 sobre Gestão de Pessoas e Liderança, domínio onde confessa ter aprendido muito não só com colegas e alunos mas também com executivos de empresas. Fontes confronta assim a prática de quem «põe as mãos na massa», com a teoria de quem apenas estuda, para concluir que «na teoria, não há grande diferença entre prática e teoria. Mas na prática há». Na prática artística, a concretização é quase tudo. O mesmo tema estafado da *morte*, ou das *relações amorosas*, pode dar origem à peça de teatro mais banal ou mais original e arrebatadora. Também em design, os mesmos princípios teóricos sobre gestão de marcas poderão dar origem à trivialidade de uma marca fraca ou de outra contribuinte para a elevação da reputação do seu objeto. Por isso todos os dias se desenham novas cadeiras. Em arte, a concretização conta, não é indiferente. Na docência em Design, também. É diferente ensinar o que se experimentou no próprio corpo, do que o que se ouviu dizer. Por isso, na avaliação dos professores, Fontes também considera com Deleuze que «*uma aula sem emoção não é uma aula*» e que «*um bom professor ensina o que é*».

⁹ Afeto (do latim *affectus*, com raiz em *afficere*, que significa fazer algo ou influir sobre alguém) é a manifestação (positiva ou negativa) de uma disposição sobre alguém ou alguma coisa. O afeto gera a manifestação de emoções e pode modificar comportamentos, influenciando o modo como recebemos alguém ou alguma coisa.

A retração emocional é o mecanismo de defesa que se revela na dificuldade do indivíduo em expressar sentimentos e que resulta de um ego traumatizado e consequentemente resistente à interação social.
¹⁰ André Fontes é consultor e professor de Gestão de Talento e Liderança na Porto Business School e IPAM.

Se os universitários perderam capacidade para se emocionarem ante o objeto do seu estudo (Buarque, 1995), substituindo a emoção pela carreira — ideia porventura herdada de Humboldt no século XIX, ao privilegiar a investigação à docência — a sua institucionalização em gestor de investigação, a partir do século passado, deve-se ao imperativo da massificação (europeia) da Academia. *A dedicação de académicos à investigação tornou-se um luxo, salvo em áreas «de ponta», tecnológica e politicamente rentáveis*, discorre Lourau, citado por Arendt¹¹ (Arendt, 1999). Condenado a burocrata, o académico perdeu o prazer de ensinar ou de investigar, *dedicando-se ao adestramento do outro, em vez de trocar experiências com ele*. Frequentemente, esqueceu-se também de desenvolver e explorar um domínio a partir do qual pudesse colocar questões novas, assim perdendo a paixão, ignorando a experiência e impossibilitando o talento. Pressionado pela necessária produção académica pela qual será avaliado em sede da sua ascensão académica, o professor deixará de ser bom professor para ser um *investigador sem talento*, quantitativa e não qualitativamente mesurado pela capacidade em publicar nas plataformas de «elevado impacto».

Ronald Arendt observa ainda consequências sobre a dicotomia gerada entre a investigação fundamental versus investigação aplicada, adotada também na sua área de investigação em Psicologia a partir do século passado. Uma prática de proximidade com as comunidades, que se convencionou designar por *Psicologia social*, dirigia-se mais à prática da intervenção do que à investigação básica, abdicando de uma reflexão teórica versus uma intervenção política, assim dando origem a uma simetria entre investigadores «puros» e «militantes». Esta oposição gerou um «design de investigação» mal formulado, com publicações teórica e metodológicas extremamente frágeis e, por isso, frustrantes¹².

Poderíamos trazer outros exemplos da contemporaneidade académica, nomeadamente no domínio do Design, em áreas emergentes de *investigação aplicada* como o Design de Inovação Social, inscrito na nova modalidade do Design de Serviços (contributo da Sociologia através de Ezio Manzini), ou de áreas como a do Design para a Sustentabilidade (contributo da Ciência dos Materiais através de Alastair), cujas manifestações projetuais revelam sobretudo o contributo de terceiros. Nestes dois exemplos, temos verificado não só uma alienação da *investigação básica* (ou radical) do Design, como a manipulação da sua investigação aplicada por outros agentes e intenções ideológicas ou científicas. Naturalmente, reconhece-se à interdisciplinaridade o derradeiro contributo para a inovação, mas sob a condição de que nenhum dos agentes envolvidos prescindia da sua própria investigação radical.

Tal como o engenheiro Manzini, o professor ativista Alastair não é designer, isto é, não tem prática artística de projeto, mas acredita no Design «como uma forma poderosa de prototipar novas experiências humanas, de questionar como vivemos e que tipo de sociedades desejamos co-construir, confessando ser particularmente atraído por processos participativos de design que envolvam outras disciplinas, especialistas e cidadãos para (re)fazer o nosso mundo»¹³. Nada a opor. Mas quando vemos o significado dessas suas declarações nas exposições por ele comissariadas na Porto Design Biennale, a começar desde logo pela exposição «Museu da Matéria Vibrante» instalada na Casa do Design (Matosinhos), percebemos que, na urgência da resposta contemporânea, Alastair abdica do desenho do Design em prol da Ciência dos Materiais.

¹¹ *Investigação básica vs investigação aplicada*, segundo Ronald João Arendt, Instituto de Psicologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

¹² Rouanet, citado por Arendt, propõe em 1987 uma nova racionalidade que se propõe rebater a *extrema dependência, autoritarismo e elitismo do Brasil*, com o *antiautoritarismo, anticolonialismo e antielitismo*. No entanto, a interpretação apressada do *antiautoritarismo* redundaria numa recusa da teoria, do *anticolonialismo* na recusa de culturas estrangeiras e do *antielitismo* na troca da cultura superior pela cultura

popular e no apagamento de fronteiras entre alta e baixa cultura.

¹³ «Alastair Fuad-Luke: "É possível que as pessoas acreditem que o design oferece uma forma útil de prototipar o futuro"», artigo escrito por Patrícia Silva para a *Gerador*, plataforma independente de jornalismo, cultura e educação e publicado na terça-feira, dia 1 junho 2021. Disponível em <https://gerador.eu/alastair-fuad-luke-e-possivel-que-as-pessoas-acreditem-que-o-design-em-conjunto-oferece-uma-forma-genuinamente-util-de-prototipar-o-nosso-futuro/> (consultada em 23 junho, 2021).

Tal como para Manzini, o Design é entendido sob uma função instrumental operativa, social, política e ambiental, mas ignorando (ou sacrificando) a sua natureza ontológica de produtor de significado e mediação através da forma. Para um sociólogo, a forma é apenas um meio de persuasão ou manipulação social, não percebendo, não querendo perceber, que a forma é o *conteúdo de verdade* das coisas (das obras de arte, como dizia Adorno). E do ponto de vista do progresso das formas, a segunda Porto Design Biennale é manifestação de uma barbárie¹⁴ que nos chega do Norte, notada desde logo pela expressão da sua comunicação visual, onde a tecnologia se sobrepõe à cultura.

Nesta exposição, observamos exemplos do progresso dos materiais, da Ciência e Engenharia dos Materiais, sem dúvida relevantes para o desenvolvimento tecnológico, mas cuja aplicação, cuja conformação se apresenta debilitada ou mesmo inexistente, e quando existe, é recorrendo a técnicas artesanais ancestrais. Se pelos materiais apresentados observamos uma crença obstinada na tecnologia, a sintaxe das suas construções remete-nos para a indiferença ou mesmo ignorância, apesar da crença semântica do discurso. A ignota morfologia é um retrocesso para o Design e para os seus neófitos, que verão nisso a possibilidade de uma intenção inconsistente, isto é, sem saber-fazer, sem desenho, o que para o Design significa sem saber pensar. Por isso, quando ouço os *bárbaros* vociferarem a necessidade de tudo refazer (as tais formas *alter-nativas* de ser, viver e produzir), tremo temente pelo futuro, questionando se o reparar não seria uma melhor alternativa.

Por isso vemos o Design atravessar uma profunda crise, apesar da crescente extensão dos seus atributos em novas áreas; porque cresce em superfície, liderado sobretudo pela Sociologia, pela Gestão, pela Engenharia Social e pela Engenharia dos Materiais, mas esquecendo-se de investigar e propor a novidade da forma, o seu domínio específico de mediação cultural.

Investigar é condição para «desenhar a diferença», e a diferença é o que nos permitirá desenhar um novo melhor; mas o investigar do Design é a forma (a forma é conteúdo de verdade) e pela forma se produzirá a mediação cultural. Essa é a vocação do Design para a interdisciplinaridade; trabalhar com as outras áreas científicas é o desejo do Design, mas se abdicar do Desenho, o Design dissolver-se-á. Lino Cabezas dizia a propósito da investigação em Desenho que só poderá ser realizada *a posteriori*, isto é, sobre o desenho produzido e jamais sobre o desenho a produzir; de outro modo, contaminá-lo-ia. É através do desenho que o designer investiga a forma, gerando a diferença por comparação com a semelhança. Mas como desenhar a diferença se hoje poucos são os que desenham? (Magalhães, 2012). Talvez por isso a Arquitetura e o Design tendam para a indiferença, sempre que na contemporaneidade sacrificam a autoria em nome da desresponsabilização coletiva.

¹⁴ Invasões Bárbaras (em alemão *völkerwanderung* ou «grande migração») é a designação que tomam as várias migrações oriundas do centro e norte da Europa para o resto do continente, nomeadamente ocupando a Península Ibérica entre os séculos IV e IX. Bárbaro (ou «estrangeiro» em grego antigo) foi adotado pelos Romanos para identificar aqueles que resistiam à civilidade da sua cultura, organização social e política; entre estes, encontravam-se os Germanos, Suevos e Visigodos que substituirão a estrutura de domínio militar romano. Os Bárbaros têm poucos modos e nenhuma instrução: são guerreiros primitivos que introduziram um hiato tecnológico entre a romanização e a Idade Média que protagonizaram. Não fosse a sofisticação técnica e científica do conhecimento muçulmano e a Ibéria teria sido outra.

Tal como a evolução biológica opera para a complexidade da biodiversidade, também no Design se deverá reconhecer uma progressiva complexidade. O relacionamento do Design com outras práticas científicas deverá promover a sua diversidade. Mas para isso terá de se manter centrado na sua natureza mediadora cultural pela *forma*, ou correrá o risco de se dissipar no confronto com o outro que pretende mediar.

A gestão (ecológica) do Design talvez constitua esse golpe de misericórdia do capitalismo que, tal como o *yuppie* Sebastien (no filme *Invasões bárbaras*¹⁵), nos possa trazer o conforto paliativo de contribuirmos para a salvação do mundo, assistindo ao fim civilizacional do Desenho, sem que soframos a consciência disso (Providência, 2021).

¹⁵ *As Invasões bárbaras* é também o nome do filme canadiano realizado por Denys Arcand em 2003. Rémy, um professor universitário de esquerda que lutou toda a vida por ideais políticos utópicos, confronta-se com um cancro terminal. O seu filho Sebastien, um *yuppie* que opera no mercado financeiro, resolve acudir ao pai para lhe garantir um melhor final de vida. Para isso, subornará membros do sindicato para que possa ocupar uma suite no hospital, convidará os seus melhores amigos, comprará meios de diagnóstico no estrangeiro, droga para o anestesiar das dores e até subornará ex-alunos para que julgasse ter sido um bom professor. O capitalismo e a sua barbárie aparecem como golpe humanista contra o idealismo utópico «que se esvaiu pelos ralos dos serviços públicos canadenses», como escreveu Sérgio Prior.

¹⁶ 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 (consultado em 27 dezembro 2012).

Como projetar?

Flusser (s.d.) propõe-se explicar a arte¹⁶ a partir dos fenómenos de *reprocessamento* e *transferência* da informação. Como diz Vilém Flusser, estes dois *problemas caracterizam toda a produção e, com características específicas, também a produção chamada «arte»*. O processamento do qual resulta informação nova é conhecido por «criatividade»; a expressão-impressão da qual resulta a «obra» é conhecida por «produtividade». Será *tarefa da crítica desmistificar tal «aura» que encobre estes problemas* (Providência, 2013).

A *criatividade* (interpretação) e a *produtividade* (comunicação) são os dois termos do fazer arte, arquitetura e design, termos inseparáveis, já que um não sobrevive sem o outro. Não há criatividade se não for plasmada na concretização, como não há inovação se a produção não for antecedida pela interpretação. Esta observação de Flusser pode trazer esclarecimento sobre a relação do artesanato com a sua própria superação, entre o repetir e o inovar. Flusser, no seu texto «The Gesture of Making» (Flusser, 1991), trata o tema da conformação das obras pelas mãos, nomeadamente pela divergência de produções *prototípicas* e *estereotípicas* ou entre o novo e o reproduzido, diferença que traz consigo a memória de antigas lutas entre as artes mecânicas e as liberais: «*Criar é elaborar novas ideias no processo de fazer. As mãos apenas se realizam criativamente quando imprimem protótipos (novas ideias), sobre uma matéria-prima que é verdadeiramente primeira [...] a atual divisão perniciosamente entre gestos estereotípicos e prototípicos, entre o gesto alienado e o verdadeiro gesto, é uma das raízes da nossa crise, originada pela manufatura industrial*». De certo modo, a especialização das mãos (se a direita trabalha, a esquerda dança ou, dito de outro modo, se a esquerda inventa, a direita repete) é ainda uma reminiscência da funcionalização social do trabalho, biologicamente conservada e consolidada, com repercussão na Academia, sobre o preconceito que opõe *teóricos* a *práticos*, e conseqüentemente a *investigação fundamental*, à *investigação aplicada*.

Flusser opõe à mão da *praxis* a mão da teoria, e assim o fazer mecânico será complementado pelo fazer inventivo da outra (Flusser, 1991, p. 3). Nesse sentido, também o tricotar e o tecer obrigam ao uso simultâneo das duas mãos, contrariamente a outras «manifestações de desenho» que poderão ser executadas apenas por uma só (normalmente a direita). Mas ao referir que a funcionalização cerebral das mãos é consequência (e não antecedente) da divisão social do trabalho, propõem-se operar a revolução da libertação de toda a escravatura mecânica, como se todo o fazer implicasse um pensar e assim também toda a atividade artesanal buscasse o desenhar do design.

Mas como aprender? Ulrich Boser diz-nos que «muitas pessoas acreditam, erradamente, que a capacidade para aprender é uma questão de inteligência (inata). A aprendizagem é para elas, uma característica herdada por sorte do sorteio genético. Por isso, [...] não pensando muito sobre como poderão desenvolver um domínio de conhecimento, usam expressões como ‘a prática é a mãe do conhecimento’ ou ‘a prática leva à perfeição’, sem considerarem realmente estratégias de aprendizagem. (... Mas) a prática significa repetir a mesma habilidade várias vezes? A prática requer orientações? A prática deve ser difícil? Ou deve ser divertida?» (Boser, 2018)¹⁷. Boser cita Marcel Veenman, ao «descobrir que as pessoas que inspecionam os seus pensamentos, superam outras com níveis de QI altíssimos, sempre que se trata de aprender algo de novo. A sua investigação sugere que, em termos de desenvolvimento da mestria, focando-nos no *como compreendemos*, constituiremos cerca de 15 % mais aptidão do que pela inteligência inata — *aprender é um comportamento aprendido*. Ter uma resposta rápida não significa que sejamos o mais inteligente da sala: quer dizer sim, que aprendemos a aprender» (Boser, 2018). Ao organizarmos os nossos objetivos de aprendizagem, ao pensar no pensamento refletindo sobre o conhecimento aprendido, aprenderemos melhor.

O «pensar sobre o pensamento» (metacognição) será crucial para a aprendizagem, uma vez que nos permitirá perceber melhor *como sabemos* o que *sabemos*, questionando-nos, como refere Boser: «será que entendi realmente esta ideia? Posso explicá-la a terceiros? Quais são os meus objetivos? Preciso de mais conhecimento prévio? Ou necessito de mais prática?».

Diz-nos o autor que para obtermos qualquer tipo de compreensão, será necessária também alguma tranquilidade mental. Sem um certo *silêncio cognitivo* será difícil adquirir habilidades; se estamos *stressados*, irritados ou deprimidos, teremos dificuldade em aprender, o que implicará, antes de mais, um estado de espírito apaziguado e relaxado. Por isso, a aprendizagem é um fenómeno que dependerá tanto de condições internas quanto externas. Graças a ela, poderemos superar condições herdadas de disposição à cognição, ou de inteligência, através de uma prática refletida, mas que não abdicará de se constituir como «prática». Esta prática deverá ainda participar de um ambiente *confortável, apaziguado e relaxado*, como aquele que se vive nas oficinas coletivas de trabalho artístico, em que os aprendizes aprendem imitando o fazer dos mestres sem pressa, mas também aprendendo a pensar como eles. Este aprender (ou pelo menos perceber) como o outro aprendeu, permitir-lhe-á não só um distanciamento crítico quanto ao modo como foi aprendido pelo professor, como um aprender próprio do aluno, alternativo ao do professor. Não se tratará então da aquisição acrítica de um *modus operandi*, mas da sua compreensão por dentro, isto é, experimentando tomar consciência sobre o processo, ensaiando-o.

A complexidade da prática projetual implicará sempre uma formação prolongada que se justifica também pela aquisição de um conhecimento tácito sobre os limites dos materiais, sua estrutura e resistência, traduzido em decisões de forma, volume e sobretudo de escala. O mestre vê na representação do aprendiz a incompreensão de um conhecimento que só a prática lhe poderá atribuir.

¹⁷ Ulrich Boser, «Learning Is a learned Behavior. Here's How to Get Better at It» (Aprender é um comportamento aprendido. Veja como o melhorar, tradução livre de Francisco Providência), *Harvard Business Review*, May 2018. In: <https://hbr.org/2018/05/learning-is-a-learned-behavior-heres-how-to-get-better-at-it>

No projeto de Design e de Arquitetura, a decisão da forma está sujeita à tripla função da sua *exequibilidade construtiva, funcionalidade prática* integrada na adequação ao contexto físico e urbano (com toda a espécie de constrangimentos legais), mas também da sua proposta enquanto metáfora, enquanto ideia (ou conteúdo de verdade) de *reflexão ética e estética* sobre o seu tempo. É claro que a complexidade do exercício é imensa, devendo a sua aprendizagem partir, antes de mais, da observação, análise e visita a outros casos anteriores. Por isso confessam muitos arquitetos que a viagem é essencial para o desenvolvimento do conhecimento em Arquitetura. De certo modo, o projetista descobre que *no problema também encontrará a sua solução* e, por isso, o projeto poderá ser entendido como um certo modo de ver ou ler o problema.

Quando confrontados sobre o ensino da Arquitetura e sua paradoxal complexidade, docentes experientes e avisados da Escola do Porto sentenciam: «a Arquitetura não se ensina, aprende-se», sugerindo um processo individual de interpretação impossível de *algoritmizar*, aqui residindo o mais difícil contributo criativo e formativo da escola.

Sofia Pereira da Silva¹⁸ fez um inquérito aos docentes de Arquitetura nos cursos universitários de Coimbra, Guimarães, Lisboa e Porto, entrevistando uma seleção de vinte arquitetos, reconhecidos pelo impacto pedagógico, científico e artístico na formação da Arquitetura em Portugal¹⁹. Esse inquérito foi publicado no livro (não impresso) *Arquitectura: como aprendemos?* (Pereira da Silva, 2022), constituindo um precioso documento de reflexão não só sobre metodologias de ensino de projeto, como da produção de conhecimento através do projeto. Muitos dos docentes entrevistados inscrevem-se no vasto leque geracional dos formados na segunda metade do século XX, apresentando uma obra arquitetónica relevante, assim se constituindo agentes da cultura arquitetónica internacional.

O *método heurístico*, ou como mais recentemente se tem vindo a propagar na Pedagogia do ensino em outras áreas disciplinares das Ciências e Engenharias, o método de ensino-aprendizagem de base projetual ou PBL (Project Based Learning)²⁰, parte do ensaio em sala de aula a responder a um problema novo, para o qual nem o aluno nem o professor têm solução estandardizada e garantida à partida. O exercício implica a definição de um enunciado e a criação «espontânea» de soluções por tentativa erro, através de um pensamento abdutivo, hipotético e intuitivo que será coletivamente avaliado e participado. A função do professor não é a de transferir teoria, mas a de ajudar a questionar melhor o problema, para que se possam encontrar soluções mais originais, criativas e eficientes — em vez de fornecer informação, o professor torna-se mediador de conhecimento. Por outro lado, *ao tomarem voz na escolha das metodologias e desenvolvimento do projeto, os estudantes adquirem maior motivação e empenho na resolução dos problemas* (Bender, 2014).

¹⁸ Ana Sofia Pereira da Silva (Braga, 1979) é licenciada em Arquitetura pela FAUP (2004) e doutorada em Arquitetura pela ETSAM (2012), mantendo prática profissional de arquitetura, investigação e docência na FAUP.

¹⁹ Docentes Arquitetos: Alexandre Alves Costa, Carlos Machado, Filipa Guerreiro, Gonçalo Byrne, Inês Lobo, J.L. Carrilho da Graça, Joaquim Moreno, Jorge Figueira, José Manuel Soares, Manuel Aires Mateus, Manuel Mendes, Maria Manuel Oliveira, Nuno Brandão Costa, Nuno Mateus, Nuno Valentim, Paulo Providência, Ricardo Bak Gordon, Ricardo Carvalho, Sérgio Fernandez e Teresa Heitor.

²⁰ A PBL é uma metodologia focada na investigação prática envolvendo e estimulando os estudantes a resolverem desafios reais ou simulados, assim oferecendo uma educação inovadora, mais empolgante e eficaz.

A participação coletiva na criação de soluções é um dos fatores mais relevantes deste sistema de ensino-aprendizagem que, em Arquitetura e Design, se reconhece pelo menos desde meados do século XX. Na Escola do Porto, as unidades curriculares de projeto têm em cada ano do curso a função nuclear, recebendo in-formação de outras unidades curriculares satélites como Desenho ou Construção, promovendo a interdisciplinaridade. É aqui que se aplica todo o conhecimento disponível e é aqui também que se espoleta a necessidade de aquisição de novo conhecimento, ainda não disponibilizado. Alunos e professores trabalham coletivamente para a descoberta de algo novo, que será realmente materializado por um fazer coletivo (desenhando, maquetizando, prototipando,...), mas que é um fazer crítico, assim também desenvolvendo competências socioemocionais indispensáveis a um futuro pensado para ser construído em grupo. Como diz Harari, refletindo sobre a educação para o futuro, «o mais importante de tudo será a habilidade para lidar com mudanças, aprender coisas novas e preservar o equilíbrio mental» (Harari, 2018).

Este método de ensino-aprendizagem implica condições logísticas próprias de organização da sala de aula, de tipologia de mobiliário (mesas modulares e cadeiras empilháveis), com zonas de apresentação coletiva e exposição periódica dos trabalhos (parede revestida a cortiça) e sistemas audiovisuais integrados. A proximidade da sala de aula a oficinas de maquetização, impressão e modelação constituirá um meio essencial para a eficiência deste método.

O período semestral da UC de Projeto, articulado em três fases, parte de um enunciado (validado pela sua pertinência), que dará origem a um programa de projeto (validado pela sua exequibilidade), que será posteriormente comunicado e submetido à validação de terceiros, (validado pelos utilizadores, recursos técnicos e financeiros necessários). O ensino é assim tratado como experiência de conhecimento coletivo, criativo, crítico e empírico, equação de muitas incógnitas e campo de reflexão teórica pela prática, através da prática e para a prática. O processo criativo será iterativo e pendular, partindo para a maior abertura concetual, fechando sobre o programa definido, abrindo novamente para a escolha de materiais e técnicas e fechando para a concretização do protótipo e sua validação; da sua avaliação serão gerados novos propósitos a introduzir no programa e o processo continuará a desenvolver-se ciclicamente, abrindo e fechando-se na concretização de novos protótipos, segundo o modelo *Double Diamond*²¹.

O sistema metodológico do Design tem despertado muito interesse à Gestão, nomeadamente pelo domínio dos processos criativos e gestão da inovação. O método de pensamento em Design (*Design Thinking*) que Tim Brown observou no desenvolvimento projetual pelos designers, estimula a criatividade e a perspicácia na abordagem de problemas, aquisição de nova informação e análise de conhecimento, refletidos em novas soluções (Brown, 2008). Mas o método *Design Thinking*, implica a gestão de coletivos (designers, consumidores e colaboradores) por um líder gestor, assim abrindo o domínio do Design a outros profissionais *não designers* que desvalorizarão necessariamente a concretização da forma ante a gestão do processo, sobrepondo-se ao papel de autor (singular ou coletivo) que tinha anteriormente o designer.

²¹ Método de desenvolvimento projetual, popularizado pelo British Design Council, 2005.

O processo de conceção projetual, hoje «traduzido em “mapas mentais”» de *post-its* coloridos com notas, permitindo arrumar sobre a parede *antecedentes*, *possibilidades* e *objetivos*, a par do levantamento de exemplos do *estado da arte* ou de *casos de estudo*, dão a falsa sensação do domínio funcional e metodológico do projeto que carece ainda de concretização da forma. Mas não basta enunciar um conjunto de intenções, frequentemente em prejuízo do resultado final — *o volume das intenções é inverso à intensidade do resultado* (Providência) — para se chegar a uma forma satisfatória. O projeto deve apresentar-se sobre outras dimensões simbólicas da metáfora, da estética e do significado, cuja resolução implica uma cultura da visualidade, um domínio criativo do desenho e a abertura ao acaso e ao novo, que a gestão de processos não poderá garantir, superando os propósitos do programa e as limitações e potencialidades da tecnologia. Do mesmo modo que o mapa mental construído com *post-its* poderá ajudar a disciplinar o programa, outras técnicas criativas poderão contribuir para atingir os objetivos inerentes à diferenciação da autoria.

Noémia Herdade Gomes estudou, em sede de doutoramento, a obra do artista sul-africano William Kentridge, nomeadamente as técnicas criativas por ele desenvolvidas, como inovadoras *máquinas criativas de desenho* (Gomes, 2011). William Kentridge articula de modo dinâmico várias técnicas, partindo da fotografia, passa pelo desenho a carvão sobre papel, animando-o como *frames* de cinema sonoro, des-construindo a representação inicial que projetará novamente sobre outras superfícies, dando origem a outras formas de inscrição das novas imagens sobre imagens ou textos preexistentes, constituindo novas instalações. Neste in-disciplinado processo criativo (de iteração entre a mão e o aparelho visual do desenhador através do parque de máquinas de captação e projeção de imagem), poderão nascer objetos tridimensionais, dinâmicos, construídos pelo acaso de pontos de vista, ou mesmo intencionalmente fabricados pela fragmentação de imagens, posteriormente reorganizadas no plano e novamente fotografados, origem laboratorial de novas formas. Neste processo de representação, destruição e recombinação, desenvolve--se um apuramento inconsciente de imagens, que a exigência do autor não permitirá repetida, revelando aspetos escondidos, não ditos ou suspeitos, que a realidade ocultava, além de uma inédita coleção de imagens. O desenho da *desocultação* da «verdade» pela forma traz novos motivos de *conformação* ao projeto, reintroduzindo (ou revelando) o papel do enigma escondido, essa outra parte desconhecida do símbolo²².

Estas práticas criativas, bastante comuns nas escolas de Arte, sofreram uma desvalorização metodológica no ensino do Design, com a sua integração na universidade e consequente sobrevalorização da teoria sobre a prática.

²² Na origem etimológica de «símbolo», encontramos a palavra latina *symbolum*, que significa «marca, símbolo», derivada da grega *simbolon* ou «senha garantia», aludindo à sua origem semiótica de testemunho do mensageiro, operado por pequeno pau ou caco, fragmentado em duas partes (ficando uma na posse do emissor e a outra na posse do mensageiro) e que, no regresso da resposta, permitiria certificar a resposta. O símbolo ficou assim composto por duas partes: uma explicitamente identificada e a outra enigmaticamente escondida, até que surja a resposta à mensagem que lhe deu origem, assim desagregando a sua tensão simbólica. Por isso, e enquanto signo, um «símbolo é sempre algo que representa outra coisa (para alguém)».

A crise provocada no ensino da Arquitetura e Design, pelo ingresso das antigas Escolas de Belas-Artes (origem formativa da maior parte destes docentes) no sistema universitário e a dificuldade de conciliação entre o ensino artístico e a normalização acadêmica de validação científica do conhecimento — *visando alcançar um conhecimento universal, especializado, objetivo e impessoal*, através da produção científica realizada em universidades e institutos de investigação, cuja comunicação se opera através de artigos especializados, publicados em revistas científicas de impacto classificado — trouxe, por via da investigação científica e orientações de doutoramento oriundas de áreas académicas mais maduras, nomeadamente das Ciências Sociais e da História, a negligência da Academia, não só pelo projeto (como laboratório de conhecimento), como promovendo a dissociação entre a atividade artística projetual (da Arquitetura, do Design e da Arte) e a atividade científica, produzida em seu nome; ou seja, entre a *prática* e a *teoria*. Nas atuais circunstâncias da Academia, assiste-se à limitação da atividade profissional dos professores de Design por incompatibilidade contratual com a condição de «exclusividade», penalizando ainda mais a possibilidade «proibida» de desenvolverem experiência profissional, sem o que não poderá haver qualidade de ensino de projeto.

Daqui nasceu a perversidade de uma classe de cientistas dominante do Design que, desconhecendo a metodologia do projeto e o desenho, ocupam cada vez mais a hierarquia na decisão e orientação da investigação, formação e cultura internacional do Design. Uma das primeiras consequências que se prevê em consequência, é o fim da própria disciplina protagonizada pelo *desenhador* que concretiza a forma, agora substituído pelo teórico (que desconhece como a concretizar) e pelo engenheiro que a reduz a um mero exercício de otimização técnica, subtraindo-lhe a dimensão *poética* (criativa de base autobiográfica), através da qual convocava a experiência existencial dos seus autores, introduzindo um contributo filosófico à reflexão mais vasta da interpretação do tempo histórico e do mundo que só a dimensão poética poderia satisfazer.

O reconhecimento do problema não é novo, tendo levado Frailing (1993), em 1970, a redigir o enunciado da investigação em Design e Arte, a partir da formulação de Herbert Read, identificando três categorias: *Investigação sobre Design*, *Investigação através do Design* e *Investigação para o Design*. O autor caracteriza a *Investigação para o Design*, implícita ao projeto de Design, materializada na sua própria conformação, como efetiva investigação que, partindo ou não de uma base teórica, encontra na observação comparada dos resultados da sua prática empírica, o registo da diferenciação, suporte de inovação e fundamentação da sua legitimação.

O Design, pela sua origem ontológica radicada no desenho (desenhador, desejo, desenho), reúne as perspectivas do *artista*, do *gestor* e do *engenheiro*. Se o engenheiro acredita que a tecnologia que domina poderá melhorar o mundo, o artista apenas questionará o mundo através das suas metáforas *inúteis* (desinteressadas), deixando ao sociólogo a gestão de práticas sociais, centradas no desenvolvimento do destinatário. Os produtos do esforço criativo do Design distribuem-se no largo espectro da sua concretização atraídos por três vórtices: a otimização (tecnológica), a estética (significação da beleza) e a funcionalidade (social do utilizador).

O desenho, no triplo sentido de tecnologia de *representação* (informação), de serviço de *mediação* (comunicação) e de proposição de *forma* (interpretação), deverá ser entendido, em si mesmo, como laboratório experimental de inovação. Na sua atividade empírica, o desenho resolve ou coloca heurísticamente problemas, recorrendo ao pensamento abduutivo e intuitivo, sediado no corpo da experiência existencial dos seus agentes. Por isso, o desenho é, pode ser, um mediador poético, conformando pela inovação um certo «regime de visibilidade».

Reconhecemos o desenho para a inovação (laboratório de inovação) como conteúdo de verdade — o tal «regime de visibilidade» —, constituindo-se como «pensamento crítico» ao levantar os antecedentes, como «pensamento criativo» ao projetar as possibilidades, e como «pensamento metafórico» ao modelar a forma. Forma que, na sua dimensão estratégica, é a construção do real (em antecipação). A formação em desenho depende de uma escalada de conhecimento a que o próprio desenhador não é alheio, colocando-se-lhe diferentes níveis formativos: aquisição instrumental; indexação projetual; morfogénese metafórica.

A aprendizagem do Desenho trata da aquisição instrumental para a produção do conhecimento subjetivo da visualidade que, através da poética (criatividade), se traduz na diferença da forma, síntese de processos e intenções metafóricas, que suportarão a atividade projetual e artística. A origem dessa diferença (enigmática) é de natureza filosófica e estética.

A formação em Desenho, que o artesão originalmente não tinha, transformá-lo-á num projetista, ou seja num designer, num *design-maker* capaz de reunir a dimensão construtiva com a dimensão simbólica, aplicando camadas de significação ao objeto de modo a que se torne menos opaco, na sua interpretação pelo mundo, assim tomando as valências de *objeto pensante* e de *objeto comunicante*, às de *objeto exequível* e *funcional*, somando à beleza natural dos materiais e técnicas tradicionais a beleza da inovação cultural.

da forma vernacular

Lê-se na difusão da PDB21²³ que a atividade satélite «exploratório com impacto» abriu alternativas económicas e sociais a uma comunidade em transformação, focando-se na importância da *observação*, para a construção do Design (*participativo*) com sentido de lugar. Inês Alves e Lara Plácido criaram em Cabo Verde uma lajeta betuminosa de pavimento, inspirada no «*pano di terra*» — um elemento geométrico característico da cultura da ilha. O desenho tinha a ambição representacional da identidade regional — «*não foi tomada de ânimo leve*» — que resultou da observação (etnográfica) como metodologia.

O tema da «identidade local» como manifestação e resistência cultural à hegemonia colonial imperial tem-se vindo a discutir desde o século passado, nomeadamente no exercício da arquitetura moderna. A pesquisa sobre a arquitetura vernacular portuguesa, publicada no «Inquérito à arquitetura popular portuguesa» (Sindicato Nacional dos Arquitectos, 1955–1960) trouxe uma onda de entusiasmo e interesse pelas formas arquitetónicas desenvolvidas em cada lugar, determinadas pelos imperativos materiais e construtivos, na condição da tradição cultural e do menor dispêndio de energia a que os baixos recursos a que a população rural estava sujeita.

A Escola do Porto desenvolvia uma linguagem de «escala humana» (grega, como Távora dizia) que, entre recuperação de edifícios, materiais e modelos construtivos populares, se articulava num «*modernismo regionalista crítico*», com raízes no *inquérito*, mas perseguindo semelhanças à arquitetura nórdica de Aalto, distanciando-se quer do modernismo internacional de Corbusier, quer do modernismo nacionalista do Estado Novo. De algum modo, a arquitetura de Siza (mais do que a de Souto Moura) veio concretizar este modelo, ainda que completamente emancipado de qualquer mimetismo (regionalista), sobretudo justificada pelo *espírito do lugar* (*génus loci*), percebido por observação direta do contexto, pelo desenho do sítio e avaliação da escala, recorrendo por vezes a painéis auxiliares²⁴ para avaliação do impacto da edificação sobre a paisagem. A principal preocupação parecia ser de natureza paisagística, evitando ruturas com o ambiente, privilegiando a recuperação de estruturas vernaculares, reabilitando-as para novos usos, mas recorrendo à disciplina da modernidade, funcional, por vezes modular e tecnologicamente inovadora.

²³ <https://portodesignbiennale.pt/pt/events/exploratory-with-impact-participatory-design-for-the-99-habitat?edition=2021>

²⁴ Como terá sido feito na piscina da Quinta da Conceição em Matosinhos, por testemunho de depoimento do autor.

Na obra de Siza, percebem-se sinais construtivistas e metafóricos, recuperados da arquitetura vernacular (escadas que convergem para a base, produzindo um efeito cénico vertiginoso, ou o redesenho construtivo de apetrechos metálicos que aplica em janelas e portas, evocando a arte oficial do ferreiro, evitando a todo o custo a standardização industrial, ou ainda a adoção de modelos morfológicos e volumétricos da edificação regional como no bairro da Malagueira). Mas ao fazê-lo, e como refere Alexandre Alves Costa²⁵, fá-lo miscigenando outros agentes da sua cultura, outros autores e referências, num exercício *de síntese das referências que o acompanham na sua formação, construindo uma linguagem de citações; por isso pós-moderno*, como observa Eduardo Souto Moura²⁶.

A perpetuação da identidade local, se por um lado caracteriza a tradição cultural de um povo, por outro, caracteriza também a sua resistência e baixa permeabilidade à miscigenação cultural. A dimensão de uma consciência crítica sobre a cultura, poderá contribuir para melhores desempenhos sociais, garantindo, por isso mesmo, a continuidade cultural. De outro modo, contribuirá para o esclavagismo da aculturação, ainda que por oposição ao colonialismo do passado.

Como observa Pedro Pereira Leite, «se as políticas culturais foram no passado importantes instrumentos de afirmação das identidades nacionais, na sua atual menorização nas narrativas económicas [...] tenderão a ganhar visibilidade como ferramentas de gestão do social, porque serão elas a dar sustentabilidade aos novos valores e ética que os desafios da sustentabilidade transportam». As políticas culturais terão um papel determinante na democratização dos povos, (...hoje) «presentes na formação dos novos média. Estes novos instrumentos de comunicação, interativos, mobilizam redes e disseminam ideias. A captura dos normativos e princípios éticos está a ser influenciada pela forma como cada cultura atribui relevância a cada tópico disseminado nas redes» (Leite, 2018).

²⁵ Alexandre Alves Costa no catálogo da exposição «Álvaro Siza arquitecturas 1980-1990». 1990. Paris, Centre de Création Industrielle, Centre Georges Pompidou e Secretaria de Estado da Cultura de Portugal, ed. Imprensa Nacional Casa da Moeda, pp. 10-13.

²⁶ Visita guiada por Eduardo Souto Moura e Roberto Cremascoli (13 abril, 2014) à exposição «Porto poético», na Galeria Municipal Almeida Garrett no Porto, visita registada em vídeo. «Porto poético», exposição apresentada pela Ordem dos Arquitectos (OASRN), em colaboração

A visão tecno-otimista de Leite parece esquecer o outro lado sombrio (psicológico, económico, social e cultural) do extraordinário potencial que oferece o telemóvel no acesso a um Estado Social.

Raquel Varela contrapõe: não existirá Estado Social sem uma política cultural de fundo «sem o acesso democrático à cultura, que implica que as pessoas não sejam só espectadores, mas produtores-consumidores. [...] Sem isso no século XXI não há democracia—não adianta mentir e dizer que hoje têm outras valências, são mais tecnológicos—o que nós temos é uma brutal elitização do saber, e saber é poder» (Varela, 2018). A aplicação do saber (informação) que se constitui como poder, designa--se «desenvolvimento».

Victor Margolin reconhecia no acesso digital à globalização via *internet* a possibilidade de um regresso medieval à autonomia do novo artesão (designer), uma vez que através dessa mediação técnica poderia encontrar matérias-primas, produzir artefactos, distribuí-los e comerciá-los direta e autonomamente em todo o mundo, evidenciando os benefícios liberais do desenvolvimento para o empreendedorismo do *design-maker*. Mas se as redes sociais facilitam a disseminação, também contribuirão para a banalização dos seus produtos, reduzidos a imagens descartáveis, perdendo todo o significado e pertinência em troca de segundos de atenção.

O esclavagismo informático da «economia da atenção» (Simon, 1971, pp. 40-41)²⁷ é uma manifestação do capitalismo que tem como função a exploração de todo o tempo de cada indivíduo, aparentemente servido para seu próprio conforto em demonstração do atual acesso ao «desenvolvimento», mas, na verdade, transformando-o num consumidor acrítico dos seus produtos, ideias ou serviços, sacrificando-lhe toda a liberdade e privacidade. A mediação técnica tornou-se, de acesso a um novo e maravilhoso mundo de possibilidades, num medonho manipulador vigilante de comportamentos que, no entanto, garante a comunicação global.

com a Fondazione La Triennale di Milano, sob curadoria do arquiteto Roberto Cremascoli, na Casa da Arquitectura em Matosinhos (2013) e posteriormente na Galeria Municipal Almeida Garrett no Porto (2014).
²⁷ «se a Informação consome a atenção dos seus destinatários, uma riqueza de informação cria uma pobreza de atenção e uma necessidade de distribuir eficientemente essa atenção entre a superabundância de fontes de informação que a podem consumir». Simon, Herbert A (1971). *Designing Organizations for an Information-rich World*. Ed. Johns Hopkins University Press.

O apoio à produção cultural num tempo de comunicação intercultural, de abolição de fronteiras e de participação global implicará uma identidade da miscigenação e não da *guetização* cultural, operada com o outro e não o excluindo-o. Nessas condições, a identidade resultará por alteridade — ao perder-se no outro, evidenciar-se-á a sua diferença (só quando se vive deslocado na Alemanha se percebe o significado de Portugal).

Se na Escola do Porto dos anos oitenta do século passado se observa uma unidade estilística apoiada no tal regionalismo crítico (manifestação de respeito moral pelos materiais, edificado à «escala humana», procurando mais a integração do que a rutura na paisagem, mas ambicionando um estatuto mais funcional do que monumental, obsta uma observação mais ponderada da obra de Álvaro Siza, seu exemplo mais internacional, onde se observa uma apropriação e redesenho de outros autores (Adolf Loos, Frank Lloyd Wright, Alvar Aalto, etc), numa manifestação de pós-modernidade *avant la lettre* (Moura, 2014)²⁸, na qual não se escondem propósitos escultóricos metafóricos e monumentais (Faculdade de Arquitetura do Porto, «Bonjour Tristesse» ou Biblioteca da Universidade de Aveiro). Redesenhar o outro é, talvez, o único modo de o homenagear, sem com isso perder a identidade própria, mas, pelo contrário, encontrando-a através dele, *desterritorializando-a*.

Arturo Escobar²⁹, antropólogo, afirma que o desenvolvimento internacional se tornou num mecanismo de controlo comparável ao colonialismo (imperialismo cultural a que os países pobres não podiam escapar) (Escobar, 1995). O «desenvolvimento» não será mais do que o exercício da economia dominante, articulando a sua tutela por vários atores

internacionais e instituições que ela própria gerou, dando origem a uma abordagem coordenada, coerente e difícil de questionar, a que Escobar designou por «aparelho de desenvolvimento», implementada no pós-guerra (Segunda Guerra Mundial) por Truman³⁰.

Truman, sob a aparência de ajudar ao desenvolvimento (do terceiro mundo), dissemina a reprodução do modelo social americano e seu aparelho burocrático de suporte, vocacionado à hegemonia imperialista da economia americana. Numa abordagem crítica ao «desenvolvimento», Escobar reconhece que o modelo capitalista da globalização impedirá a perpetuação de modelos culturais nativos e integrados no território — *a globalização acabou com o lugar*. Por isso, fomenta os movimentos sociais desconstrutivistas e ações intervencionistas. Com vista a uma ecologia política, propõe a antropologia do desenvolvimento na defesa do lugar (Leite, 2018). O que designamos genericamente por «artesanato» é a expressão de uma economia do lugar, integrada no meio, quer pelos materiais a que recorre, quer pela sazonalidade das práticas que desenvolve ao longo do ano, misturando práticas profissionais com crenças, ritos, economias e funcionalidades. Nesse sentido, o design constituirá expressão cultural da comunidade onde é gerado, tal como o artesanato. — Não são assim os pequenos ateliers de autor, na tradição cultural europeia da Arquitetura e do Design?

Mas, perguntam Fantasia e Leite, «poderá o mundo ser reconcebido e reconstruído de acordo com a lógica das práticas da cultura, da natureza e da economia? Que noções de “política”, “democracia”, “desenvolvimento” e “economia” são necessárias para libertar a efetividade do local, em toda a sua multiplicidade e contradições?» (Fantasia & Leite, 2015).

²⁸ Visita guiada por Eduardo Souto Moura e Roberto Cremascoli (13 abril, 2014) à exposição «Porto poetic», na Galeria Municipal Almeida Garrett no Porto, visita registada em vídeo.

²⁹ Arturo Escobar, antropólogo colombiano-americano, professor de Antropologia na Universidade da Carolina do Norte, em Chapel Hill, EUA, tem investigação centrada na ecologia política, antropologia do desenvolvimento, movimentos sociais, movimentos

antiglobalização e teoria pós-desenvolvimento.

³⁰ Truman substituiu em 1945 Roosevelt na presidência dos EUA. Com ele, terminou a Segunda Guerra Mundial e gerou-se a tensão (*Guerra Fria*) entre os EUA e a União Soviética. Foi Truman que assinou o Plano Marshall para a reconstrução da Europa, apoiando um modelo de desenvolvimento democrático, neoliberal e capitalista.

Referências

- Adorno, Theodor W., *Teoria Estética*, trans. by A. Morão, 2.a (Edições 70, 1993)
- Arendt, Ronald João Jacques, 'Pesquisa Básica Versus Pesquisa Aplicada', *Temas Em Psicologia [Online]*, 4 (1996), 71–78
- Bender, William N., *Aprendizagem Baseada Em Projetos: Educação Diferenciada Para o Século XXI* (Porto Alegre: Penso, 2014)
- Boser, Ulrich, 'Learning Is a Learned Behavior. Here's How to Get Better at It', *Harvard Business Review*, (Harvard Business Publishing, 2018) <<https://hbr.org/2018/05/learning-is-a-learned-behavior-heres-how-to-get-better-at-it>>
- Boutang, Pierre-André, *L'Abécédair de Gilles Deleuze* <<http://clinicand.com/o-abecedario-de-gilles-deleuze/>>
- Braunstein, C., and G. Bure, *Roger Tallon* (Éditions Dis-Voir, 2000)
- Brown, Tim, *Design Thinking* (Harvard Business School Publishing, 2008)
- Buarque, C., 'Universidade: Notas Para Uma Autocracia Necessária', *Revista ADVIR*, 1995, pp. 4–48
- Buchanan, Richard, 'Design Research and the New Learning', *Design Issues*, 17 (2001), 3–24
- Cabau, Philip, *Design Pelo Desenho, Exercícios, Jogos, Problemas e Simulações* (Lidel, edições técnicas, 2011)
- Carvalho, José Maurício, 'Conhecer, Pensar e Acreditar. Ortega Y Gasset e o Problema Do Conhecimento', *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas* (UNOPAR Científica Ciências Humanas e Da Educação, 2002), pp. 47–52 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17921/2447-8733.2002v3n1p%25p>>
- Cruz, Maria Teresa, 'O Design Como Pensamento', in *Documentar Comentar o Design*, ed. by Raul Cunca and Vítor M. Almeida (Lisboa: CIEBA, 2015)
- A. Mairesse., F., ed., 'Conceitos-Chave de Museologia', in *ICOM. 2013* (São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus / Pinacoteca do Estado de São Paulo / Secretaria de Estado da Cultura, 2013)
- Escobar, A., *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World*, ed. by Princeton University Press (STU-Student Editions, 1995)
- Fantasia, A., and P. Leite, 'Uma Leitura Crítica Da Teoria Do Pós-Desenvolvimento', 2015 <<https://recil.ensinulusofona.pt/handle/10437/5954>>
- Flusser, Vilém, 'Como Explicar a Arte', trans. by Gabriel Borba (Galeria Paulo Figueiredo, São Paulo: Fundação Flusser) <www.flusserstudies.net/pag/13/flusser-explicar-a-producao.PDF>
- Flusser, Vilém, 'Session VI_The Gesture of Making', in *Gestures*, ed. by Vilém Flusser, trans. by Nancy Ann Roth (University of Minnesota Press, 2014), p. 224 <<https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt6wr7zm>>
- Flusser, Vilém, *O Universo Das Imagens Técnicas: Elogio Da Superficialidade*, ed. by Imprensa da Universidade de Coimbra (Coimbra: Annablume)
- Fontes, André, 'Síndrome Do Pequeno Poder', *Expresso*, 2022
- Fortuna, Carlos, *Évora: Um Caso de Destradicionalização Da Imagem de Cidade*, ed. by Centro de Estudos Sociais (Coimbra: Oficina do CES, 1997)
- Frayling, C., *Research in Art and Design* (Royal College of Art Research Papers, 1993)
- Gomes, Noémia H., 'Desenho-Interações e Extensões No Processo, Projeto e Obra Artística. Caso de Estudo William Kentridge' (Universidade de Barcelona, 2011)
- Harari, Yuval Noah, *21 Lições Para o Século XXI* (Elsinore, 2018)
- Heidegger, Martin, *Que É Uma Coisa?* (Edições 70, 1987)

Holanda, Francisco, *Da Ciência Do Desenho* (Livros Horizonte, 1985)

Lourau, R., 'Chercheur Surimplié', *L'Homme et La Société* (L'Harmattan, 1995), pp. 39–46

Lousa, Teresa, 'O Pintor Como Deus in Terris: De Ficino a Francisco de Holanda', *Revista Arte Teoria* (Lisboa: CIEBA, Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, 2012)

Lousa, Teresa, '7a Lição – Francisco de Holanda: Metodologia Da Pintura; Importância Da Ideia', 2017 <http://estetica3oano.blogspot.com/2011/04/7-licao-francisco-de-holanda.html>

Magalhães, Graça, 'A Frágil Totalidade: O Significado Do Desenho No Projecto de Design: Poética e Técnica' (Aveiro, 2012)

Ortega y Gasset, J., *A Desumanização Da Arte* (Vega, 2000)

Pereira da Silva, Ana Sofia, *Arquitectura: Como Aprendemos?* (Lisboa: Note, 2022)

Petiot, Fabien, and Chloe Braunstein-Kriegel, *Crafts: Today's Anthology for Tomorrow's Crafts Hardcover* (Paris: Editions Norma, 2018)

Providência, F., Casella, G., Belém, M., *Francisco D'Holanda: Desejo, Desígnio e Desenho (1517–2017)*, ed. by Banco de Portugal Museu do Dinheiro (Lisboa, 2017) <<https://www.museudodinheiro.pt/uploads/2020/04/e-caderno-de-exposicao-francisco-de-holanda.pdf%0A>>

Providência, Francisco, *Re/Inventar a Matéria, Exposição de Design*, ed. by CRAT + ESAD, 2001

Providência, Francisco, 'Poeta Ou Aquele Que Faz: A Poética Como Inovação Em Design' (Universidade de Aveiro, 2012) <<http://hdl.handle.net/10773/9218>>

Providência, Francisco, 'Invasões Dos Bárbaros', Facebook, 2021 <https://www.facebook.com/providenciadesign/posts/pfbid0GefB6cogsfyaJwDNgcvAuYTretbcCoL2AgV1GAoNhe4dTvn4xA4GoQ3vvhV4SNnSl>

Providência, Francisco, 'Genitalias: Desenhos de Conceição Abreu', in *Drawing in the University Today – Internacional Meeting on Drawing, Image and Research*, ed. by José T. Almeida, Paulo L. Duarte, Miguel B. Barbosa (Porto: I2ADS – Research Institute in Art, Design and Society, 2014), pp. 415–20

Providência, Francisco, 'Artesanato e Design, Duas Histórias de Vida', in *Editoria, Design, Artesanato & Indústria*, ed. by Cláudia Albino (Guimarães: Fundação Cidade de Guimarães, 2013), pp. 14–21

Redström, Johan, *Making Design Theory* (The MIT Press, 2017)

Rua, Maria Helena, *Os Dez Livros de Arquitetura de Vitruvius* (Lisboa: ICIST-Instituto de Engenharia de Estruturas, Território e Construção do Instituto Superior Técnico, 1998)

Séneca, Lúcio Aneu, 'Cartas a Lucílio', 4.a (Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2009)

Silva, Patrícia, 'Alastair Fuad-Luke: "É Possível Que as Pessoas Acreditem Que o Design Oferece Uma Forma Útil de Prototipar o Futuro"', *Gerador*, 2021 <<https://gerador.eu/alastair-fuad-luke-e-possivel-que-as-pessoas-acreditem-que-o-design-em-conjunto-oferece-uma-forma-genuinamente-util-de-prototipar-o-nosso-futuro/>>

Simon, Herbert A., *Designing Organizations for an Information-Rich World* (Johns Hopkins University Press, 1971)

Siza Vieira, Álvaro, and Carlos Campos Morais, *02 Textos - Álvaro Siza (68 Artigos de 2008 a 2015)*, ed. by Carlos Morais (Parceria A. M. Pereira, 2018)

Siza Vieira, Álvaro, 'Temos Que Nos Libertar Da Experiência (Entrevista a Bernardo Pinto de Almeida)', *Revista UPorto* (Porto: Universidade do Porto, 2003)

Távora, Fernando, 'Diário Da Viagem Aos USA', *Ordem Dos Arquitectos, Prémio Fernando Távora*, 1960 <<http://www.oasrn.org/premio.php?inf=diario%0A>>

Varela, Raquel, 'Políticas Culturais Públicas (Texto de Raquel Varela em 2 de abril 2018–Facebook)', *Hypotheses*, 2018 <https://globalherit.hypotheses.org/7045>

Francisco Providência

Professor na Universidade de Aveiro, formou-se em Design de Comunicação, FBAUP 1985. Foi docente de Fotografia e Design (FBAUP, 1984-1985), Desenho (FAUP, 1985-1997) e Design (DeCA UA, 1997-2022). Doutorado com a tese “Poeta, ou aquele que faz”, tem atelier desde 1985, distinguido em 1999 com os Prémios Nacionais de Design (comunicação, produto e ambiente), pelo CPD; Melhor museu português, Apom 2012 e Apom 2017; e Red Dot 2008. Foi cofundador do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, onde coordena o grupo MADE.PT. Foi consultor do CPD e sócio fundador da loja e editora de design “Sátira” no Porto. Ao longo da sua atividade, tem-se dedicado ao design editorial, de identidades visuais, sinalização, mobiliário escolar e museografia. Foi autor da identidade de Portugal na Presidência do Conselho Europeu (2021) e da museografia do Museu Tesouro Real, Lisboa (2022).

João Nunes

11 — Fazer

Saber não basta, temos de aplicar, querer não basta, temos de fazer.



Esta frase de Goethe, que escolhi para introdução de um texto que ancorava o projeto L4Craft¹, continua a fazer sentido e levou-me à reflexão sobre o que agora iria escrever. Uma leitura atenta aos escritos de anos passados pesou na decisão da construção deste texto. Pensamentos anteriores, coisas ditas e reditas, mas, acima de tudo, que foram experimentadas e feitas, que resultaram em projetos, com erros e virtudes que analiso para deles tirar ilações necessárias para uma continuidade do saber-fazer.

Design Artesanal - Cartaz da primeira realização em Portugal de um evento ligando o craft e o design — Vila Nova de Cerveira — 1987
 Capa do catálogo do projeto *Agricultura Lusitana*.

¹ Mais vale tarde que Nunca — Do Design 87 às Aldeias do Xisto 2015 – João Nunes – *Agricultura Lusitana* – texto publicado no livro *Artes & Ofícios Portugueses, Caminhos da Inovação*, IEPF 2015 www.agriculturalusitana.pt.

O fazer do craft + design

Reflexão sobre o agora

Centremo-nos no verbo «FAZER» que nos coube e sobre o qual pedem os autores que reflitamos no contexto do filtro que utilizaram: o programa *Transformar o nosso mundo: Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável (A/RES/70/1)*. Identifica 5 áreas temáticas. Pessoas, Planeta, Prosperidade, Paz e Parcerias² que devem ser implementadas como medidas estratégicas nos planos nacionais.

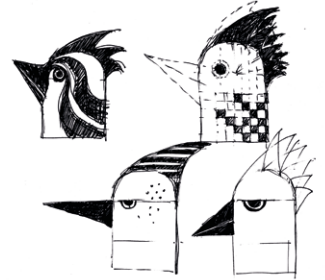
De agenda em agenda, de programa em programa, cheguei ao programa *Saber Fazer*, resolução do Conselho de Ministros n.º 89/2020. «que contém a estratégia nacional para as artes e ofícios tradicionais para os anos de 2021-2024 e estabelece as medidas de salvaguarda, o reconhecimento e o desenvolvimento sustentável da produção artesanal, assentes em três eixos principais: transversalidade, territorialidade e tecnologia. Com estas medidas visa-se, para além de reforçar a preservação de matérias primas e práticas ancestrais e a memória cultural e artesanal do País, estimular a combinação de novas informações e conhecimentos antigos.»³

Permito-me voltar a dizer que o «AGORA» se confunde e se repete com o que teve início há várias décadas nesta ligação entre o **craft + design** e que foi tendo continuidade⁴ através de vários projetos, autores, entidades e organizações que não deixaram de explorar esta ligação, de norte a sul, por vezes obtendo resultados interessantes de posicionamento, qualidade e notoriedade. Mais uma vez, estamos no «bom» caminho. A caravana do fazer continua em marcha, com alguns solavancos, mas a resiliência de alguns, a maturidade de outros e a energia dos mais novos trazem combustível e alma para continuar. Resistência! É tempo de retomar, avançar e progredir, mas, também, de refletir para perceber que estratégias deveríamos defender e convocar para o futuro desta ligação **craft + design**.

² NAÇÕES UNIDAS BRASIL. (2015) Momento de ação global para as pessoas e o planeta.

³ <https://www.lawrei.com/blog/page/5/>

⁴ Catálogo Encontros do Craft + Design — Fundão 2015. João Nunes.



Craft + Design

«Como o artesanato e o design se poderão encontrar no infinito por vir. Perspetivas sobre o fazer local. O craft e o design, o encontro no futuro.»

São as questões colocadas pelas autoras deste livro e sobre as quais nos pedem para refletir.

Acrescento a esta simbiose **craft + design** os conceitos de **identidade** e **natureza**, porque ambos são essenciais, fazendo ainda mais sentido na dimensão contemporânea que o planeta Terra atravessa. Sendo o craft a arte dos ofícios ligados às tecnologias artesanais e o design uma atividade ligada à conceptualização e ao projeto, a ligação entre os dois, como se tem verificado, tem trazido benefícios mútuos e desenvolvimento de projetos, representações e artefactos muito substantivos. A ligação que o design estabelece entre artífices do património em modo artesanal, utilizando novas tecnologias e metodologias projetuais tem permitido obter novos resultados, além da mera renovação dos artesanatos em degradação constante.

A implementação do **design** enquanto ferramenta central do desenvolvimento sustentável da sociedade e da economia, numa perspetiva de valorização humana de referência para o desenvolvimento futuro, é inevitável, tal como a sua ligação aos ofícios artísticos.

O craft + design

Continua a ser uma atividade em expansão em todo o mundo, centrada no aproveitamento das capacidades das pessoas e indústrias que trabalham as manualidades, utilizando o seu vasto conhecimento nos materiais, nas técnicas e nas novas tecnologias em ligação com a ferramenta do design, para desenhar bens e serviços adaptados a uma nova contemporaneidade.

O craft + design

Interage com inúmeras áreas, desde o desenho à investigação científica, promovendo a produção industrial de pequena escala, com vantagens competitivas. Pela sua natureza, é uma ligação aberta, participativa, formadora, plural e lucrativa.

O craft + design

Estabelece ligações com o território e o sistema produtivo regional ao mesmo tempo que serve de alavanca para reforçar a capacitação das pessoas e das empresas, nomeadamente nas técnicas mais tradicionais: madeira, metais, papel, cerâmica, têxteis, renovando e valorizando identidades.

O craft + design

Cria riqueza e promove o emprego, pode ser alternativa ao processo de crise progressiva que afeta a economia tradicional e regional, a pequena indústria, a partir da integração e aceitação da polissémica atividade da disciplina do design.

O design assume a vertente de uma disciplina de ligação entre várias áreas do conhecimento essenciais para que uma visão holística nos permita um desenvolvimento sustentável.

O tempo do craft + design, e as ligações transversais que se vêm fazendo nesta área, continua atualmente em movimento e consolidação constante e dá aos ofícios artísticos um papel cada vez mais importante na sociedade.

«O design pode ser a ferramenta de aceleração, ao conceber novos métodos que agilizam a construção de novas funções, relações e significado.»⁵

⁵ Catálogo Encontros do Craft + Design — Fundação 2015. João Nunes.

Fazer com a identidade e a natureza

Estamos num tempo de mercantilização e desintegração da cultura, a globalização impõe ritmos e aceitação de novos produtos e histórias que remetem a cultura ancestral dos povos para o esquecimento, implicando uma aceitação e integração destas novas narrativas como se de verdadeira identidade se tratasse.

A produção em massa está a acontecer em todos os domínios. Somos diariamente invadidos por uma oferta escandalosa de bens sem valor ou significado, sem o mínimo respeito pela construção de um mundo sustentável ou de relacionamento com a nossa identidade coletiva.

Nas sociedades bombardeadas pela cultura do consumo, onde a vulnerabilidade social cresce e a desintegração da cultura aumenta, o futuro só pode estar no conhecimento e na requalificação cultural, um escudo protetor que nos leva a preservar de forma substantiva as nossas raízes. De entre muitas hipóteses para que isto aconteça, as artes manuais, o **craft + design** é uma solução económica e socialmente viável. Os ofícios artísticos podem ser geradores de mudança e são os aceleradores de que precisamos para que a defesa da cultura aconteça.



Passados 20 anos, cito de novo Anne Stenros que, em 2002, dizia:

«As manualidades fazem parte da nossa memória cultural. À medida que a tradição manual se desvanece apaga-se uma parte da nossa memória colectiva. Uma sociedade que apoia as manifestações artesanais, mantém assim a sua identidade e singularidade.»⁶

O projeto *Água Musa*, em 2012, foi o primeiro desenvolvido com as Aldeias do Xisto que trabalhou em conjunto estes dois conceitos, o da identidade e o da natureza, percebendo a importância desta ligação e que nos levou, no fundo, a trabalhar sobre a identidade coletiva e cultural de uma região. O foco na Identidade revelou-se forte e aglutinador no projeto *Agricultura Lusitana*. Chamar a atenção sobre o riquíssimo património cultural agrícola, percebido como a matriz que moldou a morfologia dos lugares e sobre os quais (des)construímos a nossa cultura.

Como a podemos (re)construir é a essência desse projeto, no qual se desenvolveram e burilaram *modus operandis* entre artesãos e designers e se construiu uma fortíssima representação da identidade portuguesa, baseada na genuína ruralidade agrícola do centro de Portugal.

O foco na natureza, na relação **craft + design**, foi tema inspirador e uma bússola orientadora e marcante em vários projetos que foram desenvolvidos ao longo desta última década e dos quais retiramos todos os dias ensinamentos muito significativos:

O Projeto *Equilibrium*⁷, que teve lugar nos Ateliers Íris D'Arga, titulava: «Os rios são a ponte entre o homem e a natureza»*, convocou como tema os cursos de água poluídos pelas antigas minas de volfrâmio em Covas, Serra D'Arga, que deixaram na terra e nos rios uma marca de poluição profunda, um desastre ambiental que vai continuar ainda por muitos anos.

FIM DE STOCK

...Conta-se a história do ser humano, o maior predador do planeta, que viaja numa "nave espacial" onde destrói a máquina que o alimenta e, tendo consciência disso, não pára...



Este projeto perspetiva a intervenção do design e da arte como disciplinas ativistas, chamando os designers e os artistas para a educação e a transformação social, onde a arte e o ativismo expõem a verdade.

«No campo das artes o ativismo tem-se mostrado uma das estéticas contemporâneas que mais tem contribuído para a interferência social, proporcionando não apenas uma carga reflexiva, mas construindo alterações substanciais na ordem normal da sociedade.»⁸

*Sentir o Planeta Terra — Fim de Stock — ou Oficina da Natureza*⁹ são também exemplos de como a procura de temas ligados à natureza trazem para o campo do fazer design a dimensão do ativismo social como forma de desenvolver conteúdos para a sensibilização ambiental e defesa da natureza, tornando-os objetos menos fúteis e amplificadores de consciência.

⁶ <http://www.aguamusa.com/>

⁷ *Equilibrium*. projeto desenvolvido e apresentado num evento paralelo à 17.ª Bienal de Cerveira, do qual resultaram duas peças tridimensionais itinerantes que percorreram a Vila de Cerveira e a aldeia de Covas. www.irisdarga.blogspot.pt.

⁸ Hans Ulrick Obrist – Curador de arte – Diretor artístico da Serpentine Gallerie, Londres.

⁹ *Sentir o Planeta Terra*, 2000. Saúde ambiental da zona lagunar de Aveiro, colaboração do departamento de Biologia, Aqua Museu do rio Minho e Aquário de Mora. Projeto executado na Fábrica Vista Alegre. *Fim de Stock* é um projeto de responsabilidade social, desenvolvido pelos alunos do 2.º ano da Licenciatura em Design da Universidade de Aveiro, que visa alertar para as espécies aquáticas em vias de extinção. Relacionando as áreas científicas da Biologia, da Conservação Natural e do Design, os alunos desenvolveram um argumento e criaram meia centena de artefactos representativos de cada uma das espécies ameaçadas. Foco nos *stocks* e problemáticas de espécies piscícolas das pequenas ribeiras às espécies costeiras e de alto mar. *Oficina da natureza* uma residência no Atelier Íris D'Arga.

Porque fazemos coisas

Existe uma pulsão que nos leva a fazer, podemos procurar na mente a razão desse impulso, fruto de uma insatisfação permanente relativamente àquilo que possuímos, aos objetos que nos rodeiam. Excesso de materialidade ou défice de espiritualidade.

Observamos que a insatisfação permanente relativamente ao que já se possui e nos rodeia leva a um frenesim construtivo decorativo onde o acrescentar permanente de mais um «ícone» nos deixa boquiabertos. A procura pelo excesso na representação cenográfica de um estatuto social ou de poder pode explicar, em parte, o que vemos nas nossas paisagens públicas e domésticas, vacas ou cavalos de papel, cegonhas de plástico, baloiços ou passadiços. Estamos no verdadeiro reino do *Kitsch*, fenómeno que, como disse Abraham Moles, é uma «manifestação cultural recente, derivada dos avanços na industrialização e na tecnologia em geral, da ascensão da classe média, da crescente urbanização, do afluxo em massa dos camponeses às cidades, da dissolução das culturas tradicionais e dos folclores, do maior poder de compra do proletariado, da conquista de maior tempo para o lazer e do surgimento da chamada cultura de massa.»¹⁰

Ao observar grande parte dos «artefactos» que fabricamos, percebemos a **necessidade urgente da educação artística e ambiental ligada à competência dos ofícios manuais.**



«A educação artística influencia de forma acelerada o crescimento do indivíduo, capacita-o a exprimir sentimentos, a desenvolver a sua personalidade, a compreender com maior rapidez e fluência o mundo e a interagir com ele.»¹¹

Acelera o desenvolvimento da personalidade e é uma mais-valia para a transformação das sociedades. Torna-nos mais sensíveis e capacita-nos para um outro entendimento do mundo do saber-fazer e compreender, para distinguir o que é bem feito e tem valor.

¹⁰ *O Kitch: A Arte da Felicidade* - Abraham Moles.

¹¹ *A Educação pela Arte* - Herbert Read.



Saber-fazer, o artífice, o mestre e o aprendiz

Em África, ouvi dizer que quando morre um velho é uma biblioteca de Alexandria que se perde. O declínio acentuado e preocupante do número de mestres-artífices, guardiães da cultura do saber-fazer em Portugal, é preocupante. A questão da experiência e da competência na execução de tarefas, através de um conhecimento alicerçado na «teoria-prática», contorna muitas vezes o saber-fazer, criando uma névoa sobre o conhecimento tácito, aquele que se desenvolveu e aprendeu ao longo da vida, em que a capacidade de realização de tarefas continuadas com êxito implica um conhecimento, inerente ao domínio e controlo da matéria pelo mestre.

Este conhecimento tácito é um «conhecimento silencioso» que não se expressa por palavras, está ligado ao indivíduo, é implícito e está dentro de nós, é subjetivo e não mensurável.

É na oficina com o mestre que o aprendiz, através do contacto do fazer, da comunicação oral, o entende e adquire, sendo muitas das vezes a única forma de aprendizagem.

Era bom que, com a necessária **urgência**, se promovesse esta **ligação mestre-aprendiz**, quase como se de um plano de salvação se tratasse, onde o encontro com outro tipo de conhecimento, o «explícito» que o design e o desenho incorporam, valorizariam estes dois saberes que interagem e se complementam, **craft + design**.



Botas enxertia - desenvolvidas pelo mestre-artífice José Machado. Lato mesa inspirada na castanha portuguesa. Encontro entre o mestre latoeiro das Aldeias do Xisto e os aprendizes, alunos de Design da UA, que introduzem na oficina o corte digital.



Oficina o lugar do fazer

O lugar do fazer são as oficinas e a natureza. Nas primeiras, operam as ferramentas e a competência na execução, na segunda, o aprendizado e o respeito por quem nos mantém e fornece matéria-prima. Na primeira, criamos o ambiente e a tecnologia que permite a possibilidade de concretização, na segunda, recolhemos da matéria-prima o respeito pela natureza e a compreensão de como fazer, criando uma economia circular. A oficina é ao mesmo tempo lugar de interiorização, solidão e de socialização.

É o lugar dos afetos e do olhar que, interpretando, recria, reflete e inova, experimentando em contínuo novas hipóteses e solidificando com experiências anteriores afinadas metodologias de construção. A oficina é a caixa de segredos do **saber-fazer**. Pode e deve ser também o lugar do desenho.

A oficina, o ateliê, sempre foram espaço de encontro e partilha de saberes e cumplicidades. Gosto de ver estes lugares abertos à comunidade pela percepção de que existe sempre a possibilidade de contaminação das ideias, das artes e dos ofícios que aí se praticam. Tanto em ambiente urbano como em ambiente rural deveríamos manter e fomentar o aparecimento destes lugares oficinais.

Haverá fascínio maior do que uma oficina de ferreiro onde se molda o ferro? Como esquecer a energia do fogo que põe o ferro em brasa e o torna dúctil para a moldagem, e de como esta magia acontece pela mão do homem que domina com perícia as artes do fogo?

O lugar do fazer, se tem história, potencia ainda mais o aprendizado, mas também a possibilidade de atrair e despertar a alma e o corpo criativo para novos praticantes do fazer. São estes lugares do conhecimento tácito onde a construção de artefactos se verifica, que nos trazem um novo relacionamento com o saber e o fazer através da mestria de quem os habita(ou) e impregna(ou) de algo não mensurável, subjetivo, impossível de ser ensinado formalmente.

É nos lugares do fazer que o conhecimento e o rigor do saber se transmitem, através da relação mestre-aprendiz, onde a experiência tão difícil de passar se manifesta pela observação diária e contínua, do conhecimento tácito, o verdadeiro conhecimento. No lugar do fazer, ocorrem momentos de passagem do conhecimento e de experiência que em nenhum outro lugar aconteceriam.

As oficinas podem representar, além da dimensão económica gerada pela atividade que aí se desenrola, polos interessantes de socialização e reculturização.

«[...] nas aldeias do interior é crucial revigorar o tecido oficinal e social de forma equilibrada, para que tenhamos de novo famílias de padeiros, costureiras, ferreiros e carpinteiros e especialistas em turismo de natureza, biólogos, escritores ou permacultores. Novos atores que no território dinamizem o desenvolvimento económico e humano através do conhecimento e da sua prática, utilizando tecnologias atuais, revitalizando as tradicionais e integrando-as no contexto social.»

Que dinâmicas poderíamos obter com as novas oficinas da aldeia, lugar de continuidade laboral e atividade para os mais velhos se sentirem úteis, como nos Repairs Cafe¹², na Suécia, onde se recuperam artefactos que iríamos deitar fora, mas que vão muito além disso. Aqui se adquire consciência sobre o consumo, se desvendam sistemas de fabrico e construção fechados e se percebem novas maneiras de nos relacionarmos com a vida dos artefactos, incrementando-lhes valor e recusando a necessidade da compra de novos. Pequenas contribuições para o decrescimento sereno¹³.

¹² <https://therestartproject.org/groups/repair-cafe-malmo/>

¹³ Serge Latouche, «Pequeno tratado para o decrescimento sereno».



As ferramentas do fazer

Como nos disse o designer Sena da Silva, «O pão, o mais nobre dos artefactos é também a mais genial das obras de design». Com as mãos, a primeira e a mais essencial ferramenta do fazer, fazemos o pão. As ferramentas adequadas, o seu modo de uso e afinação são uma das mais-valias do artífice.

O desaparecimento da ferramenta pode levar ao desaparecimento da atividade, mas o desaparecimento das ferramentas que carregam memória e saber é ainda mais profundo, porque leva com elas uma história, um *modus operandi* e conhecimento que muitas vezes é irreparável. Conjugiar a modernidade e a ancestralidade no plano ofical pelo uso de ferramentas antigas e contemporâneas é dar continuidade e gerar uma nova dinâmica ofical.

A cisa — *drawknife* — que ilustra esta parte do texto e que me foi oferecida pelo Alastair Fuade Luke foi a ferramenta que deu origem à criação da oficina de madeira verde, no projeto Íris D'Arga. A ela se juntou a portuguesíssima enxó, o machado e tantas outras ferramentas que agora aí existem e que deram impulso a uma antiga maneira de fazer, utilizando a madeira verde.

Estas ferramentas transportam-nos para um outro mundo do fazer com tempo, uma forma de trabalhar tranquila, que implica observação e descoberta. Ferramentas ancestrais com as quais os mais novos se deliciam na aprendizagem e no rigor do trabalho, que leva ao aparecimento de novos artefactos e da mestria para os fazer.



A importância da matéria no fazer

«O trabalho com a madeira e o artesanato tradicional em geral estão passando por um renascimento, com uma nova geração de artesãos e designers descobrindo as alegrias de trabalhar a madeira diretamente das árvores com ferramentas manuais e simples.»¹⁴

Na Era do Antropoceno em que vivemos, o design não pode ser só a invenção da matéria, mas a disciplina do conhecimento e do respeito pelo lugar de onde ela vem e dos impactos que tem na sustentabilidade ambiental. A partir da matéria, colocamos questões para a sua utilização, no modo como a trabalhamos e na sua representação.

A matéria tem corpo, realidade, forma e dimensão. Analisada do ponto de vista da realidade ambiental, o uso da matéria-prima coloca-nos questões de consciência relativamente à forma como a vamos usar. Partir do princípio de que ela é finita, responsabiliza-nos pelo seu uso. No caso da madeira, a entidade árvore que lhe dá corpo interfere diretamente neste processo. Escolher a matéria adequada é minimizar os custos ambientais, acrescentando aos artefactos produzidos uma mais-valia de interpretação e significado que, não sendo do domínio da materialidade absoluta, interessam e são essenciais. Transformar os objetos como portadores desta mensagem eleva-os a outro

plano de sentido que não podemos negligenciar na formação da cadeia de valor. Esta consciência cada vez mais elevada está presente num número maior dos artefactos que produzimos.

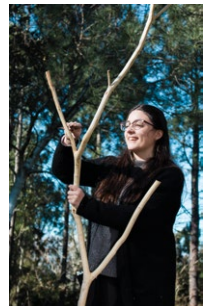
O artesão, ao escolher as varas de castanheiro com que vai fazer os seus cestos, escolhe com rigor os rebentos de castanheiro que lhe vão dar forma. O processo é demorado e metodológico, com profundo respeito e conhecimento do processo e dos ciclos da natureza.

Todo este procedimento aplica qualidade e longevidade ao produto. Um exemplo da importância da transformação da matéria na **excelência do fazer**. Quer seja no mundo da música ou das letras, a excelência constrói-se com pequenos detalhes, fazer de forma distintiva deixa uma herança e cria patrimónios culturais.

A excelência é tangível e é também na materialidade que se manifesta. «Uma cultura que presta mais atenção às palavras e à música do que às coisas materiais está desequilibrada. Quando pudermos fazer as coisas tão bem como as descrevemos e quando pudermos respeitar o artífice tanto quanto o cantor erudito, então estaremos no caminho certo.»¹⁵

¹⁴ Robin Wood in *Forge & Carve - Heritage Crafts - The search for well-being and sustainability in the modern world* Canopy press.

¹⁵ Justin Keating, Ministro da Indústria e Comércio da Irlanda in prefácio «Crafts of Ireland».



Fazer com as mãos na massa

Nada melhor do que transcrever o que os alunos da Universidade de Aveiro sentiram nesta residência imersiva — na floresta e no fazer, que teve lugar nos Ateliers Íris D'Arga.

No ritmo acelerado que é a vivência de cinco alunos de Design, não existe muito tempo para contacto direto com a natureza. Há conhecimento e respeito pela mesma, mas não experiência palpável.

Falta “pôr as mãos na massa”. Fazer uma pausa do trabalho digital e aprender de onde vêm alguns dos materiais que vemos diariamente e como trabalhá-los. Daí esta experiência com a madeira. Criar algo a partir da natureza. Ver um objeto que nos é familiar nascer do tronco de uma árvore e sermos nós a construí-lo. Há quem diga que só se aprende, fazendo. De facto, saímos desta experiência com um conhecimento muito diferente daquele a que estamos habituados. Não só compreendemos como sabemos fazer e queremos fazer mais. Acendeu-se a faísca. Apesar de sempre termos tido interesse pela floresta portuguesa, sentimos que se tornou muito mais profundo, que nos aproximamos dela. Como se agora soubéssemos realmente que a floresta está cá, mas por pouco mais tempo, se algo não mudar. Precisamos de aprofundar o nosso conhecimento sobre a floresta que é nossa, restaurá-la, defendê-la e respeitá-la, porque

a compreendemos. Criámos uma afetividade, um carinho por estas árvores que trabalhámos, que sentimos com a nossa pele, que cortámos, descascámos e transformámos em algo palpável e do qual podemos dizer “Fui eu que fiz”. Sim, fomos nós que fizemos. Estes bancos, estes talheres, estes cabides. E é para nós um orgulho, talvez por não estarmos habituados a este tipo de sentimento de realização. **Será que é isto que falta a mais pessoas?** Um contacto mais direto e pessoal. Depois desta experiência, dizemos, sem pensar duas vezes, que sim, pois reconhecemos que era o que nos faltava. Um momento terapêutico ao trabalhar estas árvores, enquanto respiramos o ar sem poluição da Serra D'Arga. Este ar purificado por estas mesmas árvores que, generosamente, nos deram a matéria-prima. E que estão a desaparecer. Sentimo-nos agora extremamente alertados por e para este facto, e com genuína vontade de saber mais acerca desta problemática e do que podemos fazer para a combater. É, no fundo, este o motivo da partilha da nossa experiência: a esperança de que possa inspirar alguém a fazer o mesmo. E com a esperança ainda maior de que, ao fazê-lo, se desperte a consciência para estas preocupações. É crucial que assim seja, pois já não chega só falar sobre o assunto. Precisamos de agir, e cuidar desta nossa floresta, da nossa oficina da natureza.¹⁶

¹⁶ Residência no atelier Íris D'Arga alunos da Universidade de Aveiro Oficina da Natureza. <http://anyflip.com/laws/xgfh/basic>



Fazer + Pedagogia + Terapia ocupacional

«Craft is good for the soul», este marcador editado pelo Craft Council sintetiza uma das mais-valias do fazer.

Quando as mãos trabalham, a mente descansa.

Relaxar a mente é um exercício espiritual que a atividade manual propicia. Estamos presentes, totalmente conscientes e atentos ao que estamos a fazer e não concentrados no turbilhão do dia a dia e dos nossos pensamentos. Fazer é uma terapia de largo espectro e também uma abordagem para chegarmos à atenção plena, que reduz os nossos níveis de stresse e ansiedade e mantém o nosso bem-estar mental.

Diminuir a velocidade no fazer e deixar que a atividade absorva a nossa atenção. «Exploramos o mundo do artesanato consciente e de como ele beneficia a nossa saúde mental.» Um estudo de 2007, conduzido pelo Mind and Body Institute, da Harvard Medical School¹⁷, descobriu que o tricô reduz a frequência cardíaca em uma média de 11 batidas por minuto e induz um estado de calma aprimorado, semelhante ao da ioga. Tal como o tricô, outras artesanias podem melhorar a autoestima, a autovalorização, a socialização e promover um ambiente calmo.

Esperemos que a comunidade médica possa vir a aceitar e a receitar a dimensão artesanal como uma forma de terapia cognitiva, ocupacional e psicológica. No caso das oficinas em madeira verde e a ligação direta à floresta, que temos vindo a experimentar como complemento à oferta de alojamento local, em Íris D'Arca, percebemos como a intensidade dos relacionamentos familiares, pedagógicos e lúdicos são uma mais-valia bidirecional na manutenção destes espaços, com resultados experienciais e de memória dos lugares muito significativos.

¹⁷ O Dr. Herbert Benson é o diretor Emérito do Instituto Benson-Henry de Medicina Mind Body e Professor Distinto de Medicina Mind Body. Harvard Medical School.





Estratégia

Na observação do caso português e apesar de alguns projetos de inegável valor que criativamente têm promovido esta ligação craft + design, é necessária uma visão global e um plano estratégico que permita utilizar instrumentos postos à disposição das políticas públicas para uma abordagem que estimule um desígnio nacional. Este caminho não acontece de forma espontânea e, para transformar esta realidade em economia, é necessário um plano de fomento que implique objetivos e caminhos bem definidos.

A implementação desta ligação **craft + design** deve partir de um amplo levantamento feito de forma clara e factual sobre o estado desta conexão. Só depois deste conhecimento poderemos, com alguma segurança, avançar para a definição e construção desse plano que inclua a totalidade do território, dos atores e das instituições.

Planos destes têm de incluir consultores competentes, conhecedores da matéria, dos mercados e dos movimentos internacionais e ser amplamente aberto.

As políticas públicas têm de ser construídas e implementadas de cima para baixo, com capacidade crítica, robustez institucional e estrutura de governança que, neste caso, parece estar por

construir para o desenvolvimento local e nacional, o que permite projetos atomizados que se perdem no todo e não conseguem alcançar os frutos esperados.

Para **fazer**, temos de começar pelo «princípio»¹⁸.

Nas Aldeias do Xisto e a partir de uma ideia de Rui Simão enquanto diretor executivo da ADXTUR, experimentou-se uma residência oficial¹⁹ com alguns dos quadros técnicos superiores da CCDRC²⁰ que redescobriram projetos que anteriormente tinham analisado e aprovado através da sua descrição «em papel» e que, a partir desta realidade corpórea e do conhecimento tácito, amplificaram conhecimento, apropriando-se do *modus operandi* de que já tinham constatado os resultados. «O que falta para dar mais um empurrãozinho no artesanato é incrementar as políticas públicas. Os artesãos não têm lobistas e defensores importantes», diz Adélia Borges²¹.

De forma similar, esta intenção poder-se-ia aplicar a Portugal, acrescentando-lhe a ferramenta do design.

Independentemente disto, designers e artesãos estão a construir individualmente uma nova realidade, na qual a responsabilidade social do design, a ligação à ciência e às realidades investigadas para a construção de um mundo mais

¹⁸ Os diversos projetos que exploraram esta ligação promovidos pela ADXTUR estiveram presentes num conjunto de fóruns internacionais ligados ao craft+design onde se incluem a 100% Design em Londres, a Maison e Objet em Paris, BID Bienal Iberoamericana de Diseño em Madrid.

¹⁹ Projeto idealizado e executado durante o mandato de Rui Simão enquanto diretor executivo das Aldeias do Xisto.

²⁰ CCDRC Comissão de Coordenação da Região Centro.

²¹ Adélia Borges, *Design + Artesanato - O caminho Brasileiro. O que acontece quando artesãos e designers colaboram*.

sustentável proporcionam direções inovadoras para a construção de novos argumentos e narrativas que se incorporam nos artefactos contemporâneos que nos representam²².

Há realmente uma «oportunidade de diálogo entre o design e o artesanato!»²³

«Chegou a hora de tirar a palavra artesão da sua prateleira empoeirada e devolver-lhe o seu *status* nobre.»²⁴

Um movimento de design artesanal que surgiu de forma tranquila e sem ruído está a devolver ao artesanato a sua essência.

Os artefactos produzidos que vemos surgir todos os anos nos fóruns internacionais onde se apresentam não nos deixam dúvidas de que este movimento artesanal de novos artesãos e designers qualificados ganhou uma dinâmica e entusiasmo a que um conjunto de velhos artesãos continua a dar suporte e continuidade.

Esta nova geração imerge de uma grande vontade de mudança, mas também de um regresso às origens de uma vida tranquila e de um fazer sem tempo. Os resultados contam agora histórias únicas e contemporâneas, nas quais se experimentam novos materiais, técnicas, funcionalidades e emoções, ao criar e fazer objetos significantes e únicos.

²² <http://irisdarga.blogspot.com/2009/12/apresentacao-2.html>

²³ *À procura de práticas sábias, Design e artesanato na significação dos Territórios* - Cláudia Albino.

²⁴ *The New Artisans* - Olivier Dupont - Thames & Hudson.

João Nunes

Licenciado em Design de Comunicação pela FBAUP. Foi professor convidado de Design do DeCA-UA (2004-2019). Desde 1987, ano em que organiza o Concurso do Design Artesanal em Vila Nova de Cerveira, desenvolve experiências *Craft+Design* que têm vindo a contribuir para o reconhecimento público, da utilidade das parcerias de Design e Artesanato para a valorização das identidades dos lugares, no séc. XXI. Foi designer coordenador de muitas iniciativas que designa de *Craft+Design*, desenvolvidos na Iris Darga. Foi o coordenador dos projetos *Água Musa*, *Craft + Design + Natureza*, *L4Craft* e *Agricultura Lusitana* desenvolvidos para as Aldeias de Xisto. Os projetos foram exibidos na “Eunique: International Fair for Applied Arts e Design”, na Alemanha, no Salon du Patrimoine Culturel, em Paris e na 100% Design em Londres. Desenvolveu com o atelier Nunes e Pã a nova identidade das Aldeias Xisto (2022).

Irlando Ferreira

12 — Gerir

Perante o desafio de refletir sobre o verbo «Gerir», vale a pena fazer uma breve abordagem ao conceito de Gestão aplicado à Cultura e às Artes. Entende-se, aqui, a Gestão como ferramenta de tomada de decisões com base no conhecimento e compilação de dados que, ao serem estudados e analisados, permitem fazer escolhas, reduzindo tanto quanto possível a margem de erro.

No entanto, a Gestão aplicada à Cultura ou às Artes acarreta outros pontos menos suscetíveis de serem medidos, analisados, melhorados e controlados. Além da dimensão efémera que caracteriza, em grande medida, os projetos artísticos e culturais, neste setor, gerem-se fundamentalmente recursos humanos, expectativas, incertezas e emoções. Muito diferente, por exemplo, da gestão de uma empresa de produção de grogue, de queijo ou de telemóveis que, em regra, centra a sua atividade em resultados e metas quantitativas.

A missão das organizações culturais é a arte e a educação, não a saúde financeira.

(Kaiser, 2008)

Ter a consciência de que um gestor cultural ou artístico é um técnico ao serviço da utopia, que deve sempre priorizar a criação em detrimento dos recursos financeiros — na tomada de decisões, é um passo fundamental para o sucesso do setor. Todavia, não quero com isto dizer que não se deva primar por uma gestão rigorosa dos recursos financeiros, particularmente quando se gere dinheiro público. Defendo, no entanto, que antes de qualquer corte que possa desvirtuar ou enfraquecer a criação — fim primordial de uma instituição de programação e gestão cultural e artística — devem procurar-se alternativas e soluções que priorizem e salvaguardem a sua integridade. Tendo em consideração que cada criativo ou artista, ao se debruçar sobre uma criação — espaço de exercício da liberdade de expressão e autonomia —, emprega nela a sua imaginação, percepção, memória e expressão, é fundamental que o gestor seja um aliado e que crie condições favoráveis ao exercício dessa criação. Normalmente, o grau de expectativa por parte de quem cria é bastante alto e, por acarretar um elevado nível de exposição, também encerra muita dúvida, ansiedade, inquietação e outros sentimentos. Quando se gere neste setor, tudo isto deve ser tido em conta na tomada de decisões.

Mais do que competência técnica, possível de ser adquirida e aprimorada ao longo do percurso profissional, a gestão cultural e artística requer um alto grau de sensibilidade. Não se trata, porém, de uma aptidão abstrata que se adquire apenas através de leituras ou assistindo palestras. É sobretudo uma competência concreta que é desenvolvida e amadurecida através de uma procura incessante e, naturalmente, da prática e de uma longa experiência. Considero de particular importância prestar atenção às sensações, emoções e pensamentos da classe com que se trabalha, tendo em vista adquirir ou melhorar progressivamente as capacidades necessárias à tomada de decisões mais acertadas no exercício da gestão.

Centrando-me, particularmente, no setor em discussão, o artesanato e o design, arrisco afirmar que gerir neste contexto não difere de outras áreas — atendendo que comporta, também, as dimensões artísticas, culturais e criativas. Permitam-me utilizar a minha formação e experiência profissional para aprofundar esta afirmação. Nesta caminhada de mais de vinte anos, tive a oportunidade de me relacionar e experienciar diferentes setores artísticos e culturais. Tendo me iniciado na dança, formado em Teatro e Gestão Cultural e trabalhado no setor do teatro, da música e das artes plásticas em diferentes países e, atualmente, sendo diretor e programador do Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design — CNAD, em Cabo Verde — posso afirmar que as ferramentas de gestão cultural e artística não diferem de um setor para outro, o que difere são as instituições, os equipamentos (teatro, museu, galeria, entre outros) e o conteúdo com que se trabalha. Naturalmente, as ferramentas de gestão devem ser ajustadas às especificidades de cada setor, de modo a responder melhor aos desafios que cada um acarreta. Por exemplo, o campo das artes performativas, designadamente o teatro, a dança, ou a música, convoca desafios diferentes das artes visuais ou do design. Se nas artes performativas a apresentação ao público é feita, fundamentalmente, através do espetáculo, nas artes plásticas ou visuais, prevalece o formato de exposição.

Alguns aspetos não alteram. Gerir, independentemente da área em que se está inserido, pressupõe conhecimento do setor. Este último, por sua vez, possibilita traçar uma visão sobre o projeto ou a instituição cultural e artística que se está a gerir. A visão, por sua vez, conduzirá ao desenho de um plano estratégico a ser implementado e acompanhado.

Feita esta primeira abordagem, passo a debruçar-me mais aprofundadamente sobre alguns pontos fundamentais no exercício da gestão, designadamente o estudo e conhecimento do setor e o contexto onde está inserido, visão estratégica, plano de médio a longo prazo, condições necessárias à implementação do plano/projeto.

Estudo e conhecimento do setor e o contexto onde está inserido

Em qualquer área de atividade, o estudo e a aprendizagem contínuos são fundamentais para se alicerçar um trabalho sério e consequente. Na cultura e nas artes e, bem entendido, no artesanato e no design, não é e nem poderia ser diferente. Pelo contrário, tendo em conta o dinamismo destes setores, talvez seja ainda mais exigente — por requererem uma reflexão e ação ininterruptas. O conhecimento assemelha-se a um organismo vivo em contínuo crescimento e transformação à medida que se relaciona com o meio ambiente (Davenport e Prusak, 1998). Este conhecimento adquirido e maturado ao longo do tempo, através do estudo, análise, transformação e tomada de decisões, funciona como a urdidura onde se vai assentar a visão estratégica. Quando se gere no domínio do artesanato, por exemplo, além de se colocar ao serviço de uma larga classe de artesãos com conhecimentos, saber-fazer, técnicas e tecnologias distintas, trabalha-se, também, com um vasto património material e imaterial e com capital acumulado e transformado ao longo de muitas gerações e que integra, também, a dimensão cultural, identitária e simbólica da região e do lugar. Naturalmente, para se poder conhecer e potenciar este capital humano, cultural, histórico, social e económico é indispensável uma profunda imersão neste campo. De outro modo, parece bastante improvável que se possam desenhar projetos, tomar decisões e implementar ações que respondam, efetivamente, aos anseios e aos interesses da referida classe.

Quando se trabalha o artesanato e o design enquanto disciplinas que se correlacionam e interagem na procura de novas soluções e propostas no domínio da criação, os desafios tornam-se ainda mais complexos, pois, normalmente, as preocupações, os interesses e metodologias de trabalho diferem consideravelmente atendendo às suas especificidades. Neste caso, sugere-se estreitar os pontos de interesse comum. Esta ação pode abrir espaço para uma colaboração profícua para ambas as disciplinas e promover, deste modo, novas abordagens estéticas ou funcionais do artesanato e do design. Quem gere tem de estar atento a todas essas dinâmicas no sentido de prestar um serviço relevante à classe.

Visão estratégica

Independentemente do campo de atuação, para se empreender uma ação, é fundamental definir de modo geral onde se encontra, para onde se quer avançar e como é que se pode lá chegar. De outro modo, não há vento favorável que facilite a jornada. Como referido acima, o estudo e o conhecimento podem constituir as bases de partida, no entanto, é essencial projetar, no tempo e no espaço, aquilo que se pretende alcançar a médio e a longo prazo. Para citar um simples exemplo, um artesão, ao projetar uma peça, recorre aos conhecimentos técnicos e tecnológicos, matéria-prima, ferramentas e analisa a viabilidade e a relação custo/benefício de tal empreendimento. A execução resulta dessa primeira fase, mas antes de tudo é preciso saber que peça ou peças se pretende produzir e como produzi-las. Este princípio também é válido para projetos e empreendimentos de larga escala, com outros níveis de complexidade que integram o sentido e a razão de tal visão.

Na gestão de pequenas ou grandes instituições culturais e artísticas, onde se inclui o setor do artesanato e do design, é importante trabalhar sob um horizonte temporal amplo e, de preferência, que extravase o período de liderança de quem gere a instituição.

A experiência, particularmente em Cabo Verde, leva-me a crer que uma das razões que travam o desenvolvimento do setor cultural e artístico, em específico no artesanato, é o alto nível de amadorismo com que tem sido gerido. É, por isso, imprescindível garantir a competência e o profissionalismo neste domínio, pois de outro modo não parece viável beneficiar do pleno potencial criativo, cultural e económico que este setor possa oferecer. A visão estratégica, neste universo, passa essencialmente por uma mudança de paradigma que promova ações e tomada de decisões, públicas e privadas, na base do domínio das melhores ferramentas de gestão aqui refletidas.

Plano de médio a longo prazo

O plano de médio a longo prazo comporta os projetos, as ações e a estratégia a serem implementadas de modo a alcançar os objetivos preconizados na visão. Não me debruçarei sobre o conceito de «curto prazo» porque este acontece no momento presente ou num futuro muito próximo. Interessa, pois, refletir sobre uma baliza temporal mais alargada.

Referir, em primeiro lugar, que o plano não é uma ferramenta estanque ou intocável. Particularmente, quando comporta um longo período temporal, de 10 a 15 anos. Este deve ser uma ferramenta passível de melhorias, alterações e adaptações que, na maioria dos casos, resultam de fatores externos que facilitam ou limitam a sua materialização. Como agendas governamentais, no caso das instituições públicas, situações pandémicas, como é o caso desta que estamos a viver atualmente (que está a afetar, consideravelmente, o setor do artesanato e do design), surgimento de novas ferramentas tecnológicas de informação e de comunicação, entre outras variáveis sociológicas, culturais, políticas e económicas que podem condicionar ou fazer avançar, consideravelmente, a implementação de um projeto.

Todos estes fatores têm de ser tidos em linha de conta no exercício da gestão. Estar atento ao contexto local, nacional, regional e internacional e à mudança de paradigma no setor é essencial quando se lidera a implementação de um plano que visa traduzir a visão de uma instituição ou projeto.

Este ponto compara-se, por exemplo, a uma embarcação à vela que planeia fazer uma travessia do Atlântico e que, não obstante ter o objetivo de sair de Cabo Verde e aportar no Brasil, por razões climatéricas, é forçada a ajustar a rota com vista a debelar uma tempestade — aproveitando para reabastecer e aguardar uma vaga de ventos favoráveis para seguir a jornada.

Nesta linha de raciocínio, além de conduzir a implementação do plano e acompanhar as suas diferentes fases, parece fundamental, também, que o gestor seja um profissional com um olhar «drone», capaz de analisar a complexidade do seu setor — atendendo a um conjunto de elementos e circunstâncias internas e externas — com o intuito de desenvolver melhores estratégias e tomadas de decisões. Em síntese, ajustar a rota sempre que se justificar.

De modo geral, a principal causa da fragilidade inerente ao setor cultural e artístico, com destaque no artesanato, é a sua muito considerável informalidade e falta de orientação. Investir em profissionais devidamente qualificados, a fim de introduzir melhorias na gestão do setor, poderá acarretar outros custos, mas certamente os benefícios daí resultantes justificam o investimento.

Condições necessárias à implementação do plano/projeto

Tratando-se de uma reflexão sobre o verbo «Gerir» no contexto cultural e artístico, com particular foco no setor do artesanato e design, utilizei o percurso que a instituição CNAD — Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design — tem feito nestes últimos seis anos para fundamentar os aspetos que me parecem essenciais à implementação de um projeto e que, de certo modo, justificam a abordagem feita ao longo deste texto.

Importa referir, a título de contextualização, que em 2015, o CNAD carecia da maioria das ferramentas de gestão indispensáveis ao bom funcionamento de uma instituição cultural e artística — designadamente equipa, visão estratégica, enquadramento jurídico (estatuto), orçamento, comunicação e imagem, liderança... Em contrapartida, dispunha de um património histórico e cultural e acervo particularmente ricos, um edifício centenário e um vasto setor — artesanato e design — por estruturar e orientar. Hoje, o CNAD é um Instituto Público que integra vários projetos estruturantes, considerado uma referência nacional e internacional na vanguarda da promoção da cultura como vetor de desenvolvimento social.

Retomando o ponto em discussão, quando se trata da implementação de um projeto, os recursos humanos têm um papel determinante. Uma equipa comprometida e que compreende os propósitos da instituição, naturalmente coloca o seu foco, capacidade e competência ao serviço desta. Ao analisar os fatores que têm sido essenciais na materialização dos objetivos preconizados pelo CNAD, que podemos considerar ambiciosos, a equipa ocupa um lugar cimeiro. Não se trata aqui

de retórica, mas de realidade comprovada no terreno através dos projetos materializados — graças à entrega e ao esforço abnegado dos seus colaboradores — da base ao topo. O sucesso ou insucesso — no exercício da gestão e consequente implementação de um projeto — depende fundamentalmente do desempenho das pessoas. Justifica-se, assim, que se conceda especial atenção à gestão dos aspetos humanos — sentimento de pertença, reconhecimento de capacidade e valor, perspetiva de evolução — no contexto de um projeto.

Outro fator importante na implementação da visão estratégica do CNAD, que remonta a 2015, foi a implementação do seu estatuto legal de Instituto Público, dotando-lhe de personalidade jurídica de direito público e de inerente autonomia administrativa, financeira e patrimonial e, consequente, protagonismo necessário ao cumprimento da sua missão e atuação. O enquadramento legal é essencial, no sentido em que define as atribuições da instituição e norteia as suas ações. Não é por acaso que muitos agentes culturais se apoiam no estatuto de «Associação» para poderem desenvolver os seus projetos. Isto é uma prática bastante comum no setor do artesanato.

Outra das condições essenciais à materialização de um projeto ou sobrevivência de uma instituição — os recursos financeiros. Não obstante, o CNAD ser uma instituição pública, vale a pena notar que inicialmente não dispunha de dotação orçamental que lhe permitisse alavancar projetos verdadeiramente estruturantes. Sem condições financeiras, a materialização dos projetos fica comprometida.

Acresce ainda o facto de que no setor cultural e artístico, a capacidade de mobilização de recursos financeiros por parte de quem gere constitui um verdadeiro desafio na medida em que, apesar de contribuir para a economia, o principal foco não são os benefícios económicos, facilmente contabilizáveis e apresentados como argumento adicional de negociação.

Contudo, importa referir que a limitação financeira não deve constituir um entrave no desenho do futuro de uma instituição ou projeto. O sonho precede a obra, e a experiência leva a crer que se o projeto for estruturante e inovador, atrairá as condições financeiras indispensáveis à sua implementação. As condições financeiras, por sua vez, possibilitarão a tomada de decisões e assunção de compromissos de médio a longo prazo e, além disso, proporcionam maior previsibilidade ao gestor.

A comunicação e imagem, sendo responsáveis pela divulgação e promoção da instituição, têm, também, um papel de particular relevância no domínio da gestão cultural e artística. A credibilidade do projeto depende muito da forma como a informação é cuidada e apresentada ao público. Para Michael Kaiser (2008), um passo importante para o sucesso do projeto, que depende em grande medida da sua comunicação e imagem, é fazer com que as pessoas conheçam e se apaixonem pela nossa organização, fiquem curiosas em relação à sua atividade, ouçam falar dos seus projetos, pensem, questionem e pesquisem sobre ela. Na gestão do CNAD, temo-nos guiado por estes princípios e podemos considerar que têm resultado, particularmente na divulgação e comunicação da URDI — Feira de Artesanato e Design de Cabo Verde, promovida anualmente pelo CNAD.

Por último, mas não menos importante, é de acrescentar uma breve referência ao papel do

gestor cultural e artístico responsável por liderar a implementação de um projeto. A liderança deve ser sólida de modo a transmitir confiança à equipa, à classe e a outros decisores. A confiança, por sua vez, é conseguida através dos resultados alcançados. Por mais que se possa motivar uma equipa, se não houver resultados que justifiquem o esforço, facilmente ocorrem desmotivações e consequente perda de foco. Na condução do processo, a um gestor cultural e artístico é exigido um vasto leque de competências especializadas. Além de ser um profissional conhecedor do setor em que está inserido e um permanente estudante da cultura e das artes, deve ser um especialista em gestão de recursos financeiros e humanos, com particular atenção a este último.

A título de conclusão geral, em relação à gestão aplicada ao setor do artesanato e do design, importa colocar a tónica no desenvolvimento deste setor com base na sua profissionalização. Como tivemos a oportunidade de verificar, este não difere das outras áreas como o teatro, a dança ou a música, o que difere é o conteúdo com que se trabalha. O alto nível de rigor e profissionalismo deve estar na base dos projetos que orientam este setor — que detém um vasto património histórico, cultural e artístico, matriz essencial para impulsionar a criatividade e a inovação através do saber-fazer, as técnicas e tecnologias artesanais, conhecimentos ancestrais e ferramentas de design. Outros aspetos fundamentais ainda a realçar são priorizar a criação em detrimento da saúde financeira e gerir o setor na base do bom senso e da sensibilidade, treinados e aprimorados através de uma longa experiência prática. E, por fim, salientar a importância do estudo e conhecimento do setor a nível nacional e internacional e ter sempre em consideração que os principais recursos são as pessoas — que devem integrar e sentir o projeto como uma causa comum.

Referências

Davenport, T. H., Prusak L. (1998). *Conhecimento empresarial: como as organizações gerenciam o seu capital intelectual*. Tradução de Elsevier. Campus.

Kaiser, M. M. (2008). *The Art of the Turnaround: creating and maintaining healthy arts organizations*. Brandeis University Press.

Irlando Ferreira

Eleito pela revista de artes visuais inglesa Apollo Magazine (2020) como um dos pensadores mais influentes de África com menos de 40 anos de idade, Irlando Ferreira é, desde 2015, Diretor do Centro Nacional de Arte, Artesanato e Design (CNAD). Participou ativamente no Manifesto Culture for the Future, uma iniciativa da União Europeia em Bruxelas, 2019, e no Fórum Internacional Cabo Verde Ambição 2030, promovido pelo Estado de Cabo Verde, em 2020.

Mestre em Gestão e Estudos da Cultura pelo ISCTE e licenciado em Teatro pela Escola de Teatro e Cinema (ESTC), já colaborou com o The Antaeus Company, em Los Angeles (EUA); e com o Teatro Nacional D. Maria II, Teatro Trindade e Artistas Unidos, em Lisboa (PT). É, ainda, autor do livro “Cabo Verde, Economias Criativas, que Benefícios para o País? – O caso, Atlantic Music Expo Cabo Verde”.

Raul Cunca

13 — Identificar

Identificar o Trilho da Identidade Local através de uma Viagem pelo Design

As coisas não são apenas coisas, elas carregam traços humanos, são o nosso prolongamento. Os objectos que durante muito tempo nos fazem companhia são fiéis, de maneira modesta e leal. Como os animais e as plantas ao nosso redor. Cada um tem uma estória e um significado misturados com os das pessoas que os usaram e amaram. Juntos formam, objectos e pessoas, uma espécie de unidade que não pode ser desmembrada. (Lydia Flem, 2004)

Muitas vezes, esquecemo-nos de que existe esta troca entre pessoas e objectos. Não só, e apenas, no seu sentido mais literal de materialidade, como também num conjunto muito amplo de expressões que extravasam a mais directa relação de permuta e a mudança que estabelecemos com eles intelectual, emocional e tecnicamente e, até mesmo, de crença. Também habitualmente nos esquecemos de que, entre outras coisas, preenchem o nosso quotidiano e nos ajudam a atingir desígnios, os quais seriam impossíveis de alcançar sem a sua preciosa ajuda.

Neste caminho que vamos construindo com eles, os objectos, além de terem um lugar em nós, também pertencem a um lugar. O espaço do qual fazem parte é intrínseco à sua natureza e espelham-no, apresentando a identidade do seu território que, silenciosamente, nos dão a conhecer através dos valores das diferentes geografias. Esta sua qualidade proporciona-nos experiências, certezas e sonhos, os quais completam a nossa identidade ou fazem parte dela, ampliando o nosso entendimento sobre o mundo.

Todos estes valores da sua natureza intrínseca são implementados em cada gesto marcado, em cada material escolhido, em cada forma desenhada, com os quais dialogamos, contactamos, experienciamos e intervimos e nos permitem resolver uma acção, acrescentar conhecimento ou viajar para um novo espaço e dimensão do saber.

A dimensão a que se refere este vínculo, podemos imaginá-la desde o primeiro objecto que, com certeza, não sabemos qual foi. Existem alguns relatos que nos remetem para aqueles que podemos observar hoje nos museus, maioritariamente datados da Idade da Pedra Lascada, embora pudessem ter existido outros que não chegaram até aos nossos dias. Este aspecto faz-nos procurar no mundo dos artefactos um trilho no qual esta troca entre Homem e objectos esteja presente. Para iniciar, esta partilha foi começada pelos Iluministas, que valorizaram esta troca e conhecimento através de um ideal que cruza a ética, a política, a cultura e a sociedade e o difundiram pelo povo.

Assim, na procura da importância da identidade para o design, encontramos no século XVIII *l'Encyclopédie* de Diderot e D'Alembert. Um dos marcos deste feliz encontro.

Publicada em trinta e cinco volumes entre 1751 e 1772, a obra constitui-se como a primeira taxonomia do fazer técnico ou, como acrescenta Sennett – «a bíblia do trabalho técnico».

Além da importância que assume como exaustiva recolha e classificação das diferentes Artes e Ofícios, é também a primeira grande representação da identidade material setecentista.

Nos seus onze volumes de estampas são representados trabalhadores, artífices e artesãos que, através de máquinas, ferramentas e instrumentos de precisão, executam tarefas e operações sofisticadas, ilustrando a plenitude do trabalho.

Os homens e mulheres, de baixa condição social, protagonistas destas práticas laborais representam, com grande naturalidade, harmonia e sabedoria, um saber-fazer quotidiano que se constitui como a identidade técnica daquele século.

Estes cenários do trabalho de um tempo longínquo apresentam de forma tão minuciosa e pedagógica as diferentes etapas da execução técnica que se constituíram como a primeira identidade do modo de executar uma determinada tarefa ou operação.

Posteriormente, esta aproximação entre design e identidade encontrou na maioria das manifestações dos séculos seguintes uma relação na qual a identidade foi conduzida pela política e a economia na sua missão industrial.

O primeiro dos acontecimentos que marcou esta alteração no panorama identitário do design foi a Primeira Exposição Universal em 1851. A *Great Exhibition* de Londres, promovida pelo Príncipe Albert e Henry Cole, tinha como ideal a comunhão das nações e a liberalização comercial. A exposição permitiu mostrar o desequilíbrio do desenvolvimento tecnológico entre os países representados e a Inglaterra, país que liderava o ímpeto industrial na época, servindo-se deste certame para apresentar ao mundo o avanço desta nação.

A identidade do design começou, a partir deste momento, a ser marcada pelo desenvolvimento industrial.

Contudo, surgem algumas manifestações que se encontravam do outro lado da barricada nesta época vitoriana, como as posições defendidas por John Ruskin e William Morris que recusavam os processos industriais e propunham salvar a qualidade dos produtos através da sua produção manual, assente em princípios estéticos revivalistas medievais de estilo neogótico.

Esta recusa pelo ímpeto industrial, alavancada pela nova Revolução, assentava na salvaguarda da qualidade dos artefactos e nas implicações políticas e sociais que estas transformações produtivas acarretavam.

Morris considerava que as artes aplicadas tinham perdido o seu importante carácter social e que os produtos deveriam ser acessíveis a todas as classes.

As manifestações lideradas por este artista e pelos seus seguidores, com o intuito de alterar este estado de coisas, iniciaram-se, em 1859, com a construção e o equipamento da sua própria casa — a *Red House*, seguindo-se como resultado desta primeira experiência colectiva a formação da Morris, Marshall, Faulkner & Co., firma organizada segundo uma associação artística, onde pontificavam, além dos artistas que emprestaram o seu nome à empresa, mais três membros, em 1861.

Em 1874, William Morris funda a sociedade Morris & Co., que liderou, a qual produz um vasto repertório de objectos que iam desde as diferentes tipologias de mobiliário, tapeçarias, damascos, objectos de metal e vidro, bem como vitrais e joalheria e, em 1888, organiza a primeira exposição dedicada às artes decorativas — a *Art and Crafts*, tendo sido um dos principais mentores do movimento Artes e Ofícios.

Todo o trabalho que desenvolveu enquanto artista e pensador tinha como objectivo advogar a identidade do projecto, da autoria e das competências técnicas e éticas na concepção dos objectos e, por consequência, na sua produção, com resultados e repercussões para a valorização desta actividade profissional, acreditando-a e incentivando a difundir a sua prática nos sectores produtivos.

Ainda deste mesmo lado da barricada em relação ao confronto com o ímpeto imposto pela Revolução Industrial, encontramos os Shakers.

Além das orientações religiosas, centrais na formação desta comunidade, a sua matriarca, Ann Lee, nasceu e viveu, até à idade adulta, num dos primeiros bairros industriais, precários e degradados, ao redor das fábricas de Manchester, tendo trabalhado em criança numa das fábricas têxteis desta cidade. A falta de qualidade desta vida operária e a precariedade dos ambientes industriais, onde foi criada, sempre a impressionou de forma negativa, transmitindo aos seus seguidores a importância da ordem e da limpeza como princípio.

Ann Lee junta-se primeiro a uma seita religiosa que a leva à prisão, tendo tido visões nas quais Cristo a incumbiu de pregar a sua palavra entre os homens e parte em Maio de 1774 para Nova Iorque, fugindo às perseguições de que era alvo, com oito seguidores da sua condição, para formarem a primeira comunidade Shaker no Novo Continente, o que viria a acontecer nesse mesmo ano e, por volta de 1825, os Shakers tinham conseguido erguer dezanove destas comunas.

É a partir da visão religiosa que os Shakers perspectivam uma atitude idealista e até utópica da vida que é a base de um novo caminho, afastando-os dos escassos recursos proporcionados pelas mudanças sociais causadas pela Revolução Industrial, acreditando num tipo de vida que para ter a importância desta dádiva teria de ser radicalmente diferente, tornando-se esta opção religiosa na plataforma para um novo modelo de vida em sociedade, sustentada num quotidiano diametralmente distinto em relação àqueles que, irremediavelmente, tendo a mesma condição, encontravam apenas as adversidades promovidas por esta Revolução.

As suas concepções de trabalho previam que nenhum dos membros da comunidade deveria executar apenas uma actividade laboral precisa, tornando-se especialistas, mas dominar diferentes ofícios e tarefas. Esta visão do labor perfeitamente oposta à preconizada pela Era Industrial da divisão do trabalho, possibilitava que os Shakers rodassem pelos diferentes tipos de tarefas aumentando os seus conhecimentos e capacidades, fazendo do trabalho uma acção aprazível e simultaneamente flexibilizava a gestão das actividades, tornando as equipas maiores ou menores de acordo com as tarefas que eram necessárias realizar.

Este tipo de visão antecipava em muitas décadas as práticas de trabalho da época, aproximando-se daquelas implementadas actualmente nos contextos produtivos.

Os ideais desta comunidade e os seus defensores, orientados pela doutrina cristã, insurgiam-se também contra as desigualdades entre os sexos e as raças e são todos estes princípios que dão origem ao seu estilo de vida e aos programas que sustentam os seus objectos, tais como: arquitecturas, interiores, mobiliários, ferramentas, têxteis, artefactos e indumentárias. Produtos de extrema simplicidade, utilidade, depuração, elegância e harmonia, dirigidos para as necessidades das actividades quotidianas e elaborados através de uma identidade centrada na vida em comunidade e num sistema organizacional metodológico, livres de superficialidades e dirigidos para o essencial, tendendo para a auto-suficiência do ser, dos meios e dos artefactos.

Esta identidade e todas as suas prerrogativas foram expandidas e partilhadas, posteriormente, quando o interesse da população norte-americana despertou para os objectos produzidos pelos Shakers.

Também Hermann Muthesius procurou a identidade para os produtos alemães. Depois de ter desempenhado um cargo diplomático na embaixada da Alemanha em Londres, com a incumbência de observar o estado das artes aplicadas inglesas, entre 1896 e 1903, de regresso à Alemanha, funda, em 1907, a associação *Deutscher Werkbund*, onde militavam, artistas, artesãos, industriais, comerciantes, políticos e escritores que tinham, segundo o seu programa, o ideal da «cooperação entre a arte, a indústria e o artesanato mediante a instrução», debatendo as linhas de orientação para os novos produtos deste país.

Além das diferenças de opinião e das ideias vinculadas pelos membros da associação nos seus Congressos, são de registar duas delas. A primeira, dirigida para o debate do modelo de concepção dos produtos, conduziu à diferença de pontos de vista entre Hermann Muthesius e Henry van Velde que divergiam entre a ideia de standardização como princípio orientador do programa de projecto proposto por Muthesius e a oposição às normas rígidas, defendendo a liberdade artística para o processo criativo conduzido por van Velde. A segunda, produto da reflexão da associação, defende que o projecto deveria ser incluído no âmbito das actividades culturais, fazendo parte desta mediação.

É surpreendente que é do fruto da primeira diversidade de pontos de vista sobre o projecto e da segunda motivação que se vai produzir a maturidade e a materialidade do arquétipo de projecto desta associação protagonizado por Peter Behrens, vinculando-se à insígnia do *trabalho de qualidade*, sobre a ideia da procura da identidade pela qualidade, ou seja, a identidade da qualidade.

O ecletismo do trabalho de Peter Behrens coloca-o como o primeiro designer na história desta disciplina, de forma mais ou menos unânime, pelos estudiosos desta área de conhecimento.

A sua relação profissional com a AEG, a qual se iniciou também em 1907, convidado por Paul Jordan, como consultor artístico, emprestou uma nova dinâmica a esta empresa, multiplicando o seu trabalho em diferentes especialidades como sejam o design gráfico, o design industrial, o design de interiores e a arquitectura industrial, marcando também, com esta pluralidade, a identidade da profissão como a conhecemos hoje.

É precisamente no modelo de programa de projecto que Behrens implementou que encontramos, por um lado, uma aproximação a uma identidade localizada numa época e num ideal precisos, de uma escola formal e estrutural e, por outro, a potencialidade da experimentação técnica como capacidade de inovar.

Behrens revisita os artefactos das indústrias da Antiguidade Clássica, propondo uma fusão entre arte e técnica, assumindo a arte como veículo da expressão da cultura, enquanto a técnica materializa essa expressão, propondo para os novos produtos da indústria alemã um reportório clássico, ao nível da concepção, recuperando o modelo formal, estrutural e a ideia de tipificação e de uniformização para os objectos e edifícios industriais.

As décadas de 1950 e 1960 foram também propícias à formação de colectivos de designers que recorrem à identidade para originarem os seus discursos criativos, dando origem a um novo posicionamento no design.

Com as designações de: Independent Group — originários de Inglaterra, Metabolism — Japão, Archigram — também de Inglaterra e Utopie — França, estes grupos de projectistas localizados em diferentes pontos geográficos estabelecem relações e materializam a cultura Pop, influenciando as formações do Design Radical Italiano onde pontificavam os: Archizoom Associati, Superstudio, Gruppo U. F. O., 9999, Zziggurat e Gruppo Strum, entre outros.

Para os colectivos do design Pop, a identidade das suas propostas vanguardistas centrou-se na cultura popular urbana, tendo como direcção a pesquisa e experimentação dos diferentes níveis de estruturas disponíveis na urbe, não exigindo aos protagonistas dos seus projectos uma conduta sujeita a um ideal predeterminado e rígido.

Apontam os processos naturais de desenvolvimento biológico para a multiplicação urbana, determinando como matriz a célula habitacional, influenciada pela tecnologia de ponta e pelo viver futuro. Espaços delineados por sistemas e equipamentos que determinam um todo fluído e compacto, sustentado na relação entre utilizadores e objectos, aproximando, deste modo, habitantes e habitação.

Este discurso é continuado pelos grupos do Design Radical Italiano que elegem como modelo de projecto a área contínua modelada por objectos, flexibilizando a relação entre espaço e sujeito.

A identidade desta época afasta-se assim de um formalismo figurativo e elege a estrutura de uso urbana, materializada por sistemas e objectos, como o arquétipo para os seus projectos.

No entanto, além destes movimentos singulares, o design não abandonaria a sua identidade política e económica que o marcou e o conduziu durante o século XX.

A partir da década de 1980, a identidade no design passou a incluir os valores das diferentes nacionalidades e começaram a ser editadas monografias e promovidas exposições que tinham como títulos: design escandinavo, design alemão, design italiano, design espanhol e design inglês.

Todos os países desenvolvidos exibiam o seu design que se pretendia diferente dos demais, mas que, mais uma vez, sobre uma identidade dissimulada de nação estavam presentes as identidades políticas e económicas nos seus desígnios industriais.

Só aos países desenvolvidos era possível apresentar o seu design que assentava em produtos de uma espectacular qualidade industrial e que os consolidava como valor acrescentado das economias nacionais.

Estes critérios dividiam também, através do design, os países mais desenvolvidos com os seus sistemas produtivos pujantes dos menos desenvolvidos com as suas frágeis indústrias e manufacturas, as quais, na grande maioria, acrescentavam mais desenvolvimento aos desenvolvidos, atrás da sua subcontratação.

A partir destas primeiras décadas do século XXI, assistimos a uma nova alteração da identidade no design. Assente num conjunto de transformações, das quais se destaca a reformulação da indústria que começa a abandonar, pela primeira vez, o seu arquétipo consolidado ao longo da Revolução Industrial e implementa um modelo mais flexível onde no mesmo espaço virtual coabitam técnicas e tecnologias que congregam práticas de produção industriais e artesanais.

Este modelo que aproxima estas duas práticas, no que diz respeito às artesanais, não se refere apenas a um âmbito mais tradicional, actualmente os novos artesãos manipulam máquinas informatizadas que permitem operações de grande complexidade técnica, introduzindo qualidade e inovação na produção.

O novo artesanato está alicerçado em redes de partilha de conhecimento, virtuais e presenciais, possibilitando aos seus interlocutores o acesso a uma multiplicidade de informação e aquisição de competências técnicas. Estas estruturas atribuem grande flexibilidade às comunidades dos novos artesãos, explorando uma interessante dimensão social vital para esta actividade.

O valor técnico que desde sempre esteve associado ao fazer manual, delineador da materialidade dos artefactos, é actualmente incrementado de ferramentas digitais que atribuem ao resultado final maior qualidade e diversidade, não perdendo, pela utilização destas tecnologias, a sua importante raiz cultural, na qual a identidade local é um dos seus garantes.

A capacidade técnica de «aprender fazendo», ou seja, de chegar à materialização de um processo através da experimentação, está actualmente potenciada por um novo ferramental virtual e material que possibilita chegar a resultados que eram inatingíveis num passado recente, quer no que diz respeito à dimensão dos recursos e do tempo para atingir um determinado fim, quer pela qualidade do resultado final, fazendo dos modelos experimentais produtos acabados, permitindo ainda a sua reprodutibilidade.

Neste novo quadro produtivo, os processos sofrem alterações, democratizando-se os meios, dando lugar a princípios que permitem ao designer gerir todo o processo de produção do artefacto, quer seja na dimensão que diz respeito à totalidade do projecto, quer seja na prática da gestão, ou ainda na sua relação directa com o utilizador, aplicando metodologias que vão desde a auto-produção ao design participativo. Sobre estes aspectos, Federica Dal Falco observa: «É uma investigação de projecto culta e ética, que se situa no panorama internacional com uma identidade forte e própria, coerente com a cultura da sustentabilidade em relação à qual todos os designers hoje têm o dever de enfrentar.» (Dal Falco, 2014, p. 20).

O projecto e a produção de artefactos envolvidos no âmbito da valorização local deve potenciar, assim, quer os recursos materiais, quer os meios imateriais como os saberes, as práticas e as características locais.

Este valioso património cultural constitui o suporte do projecto, com o qual o designer interage, promovendo uma solução adequada ao enquadramento em que intervém.

Estabelece-se assim uma relação directa entre objectos e território, disponibilizando, através do design, parâmetros de adequação, criatividade, qualidade e produção que aproximam a inovação dos valores da tradição e da memória local.

Neste contexto, o design constitui um importante motor do desenvolvimento local, envolvendo os diferentes intervenientes da comunidade e fomentando, através do projecto, as estruturas culturais e produtivas do território.

Além desta raiz identitária, os meios de produção e divulgação são fundamentais para o êxito de todo o processo. As novas tecnologias de fabricação digital promovem, neste contexto, uma qualidade acrescida com redução de meios, permitindo colocar o produto do projecto num patamar global, valorizando a região e disseminando a sua identidade local.

A divulgação dos produtos desta identidade é outro dos factores preponderantes, encontrando-se facilitada nos nossos dias através das plataformas disponibilizadas pela *internet*, preponderantes para a difusão global dos produtos.

Este novo paradigma de projecto e produção veio alterar a relação do design com a identidade.

Em primeiro lugar, a disciplina começou a centrar-se na sua prática, ou seja, no projecto, independente de este se localizar geograficamente num país desenvolvido ou não. E em segundo lugar, as diferenças culturais deixaram de ser diferenças e constituíram-se como atributos de uma materialidade que do local passou ao global. Como afirma Bonsiepe: «identidade e globalização ocupam uma posição central no actual discurso do design.» (Bonsiepe, 2011, p. 63).

O design passou assim a incrementar os valores da identidade local como traço distintivo e manifesto de uma cultura, bem como veículo de comunicação dessa mesma cultura, propiciando experiências de variadíssimas naturezas que, partindo das localizações mais particulares e mais distantes, se tornam próximas através do design.

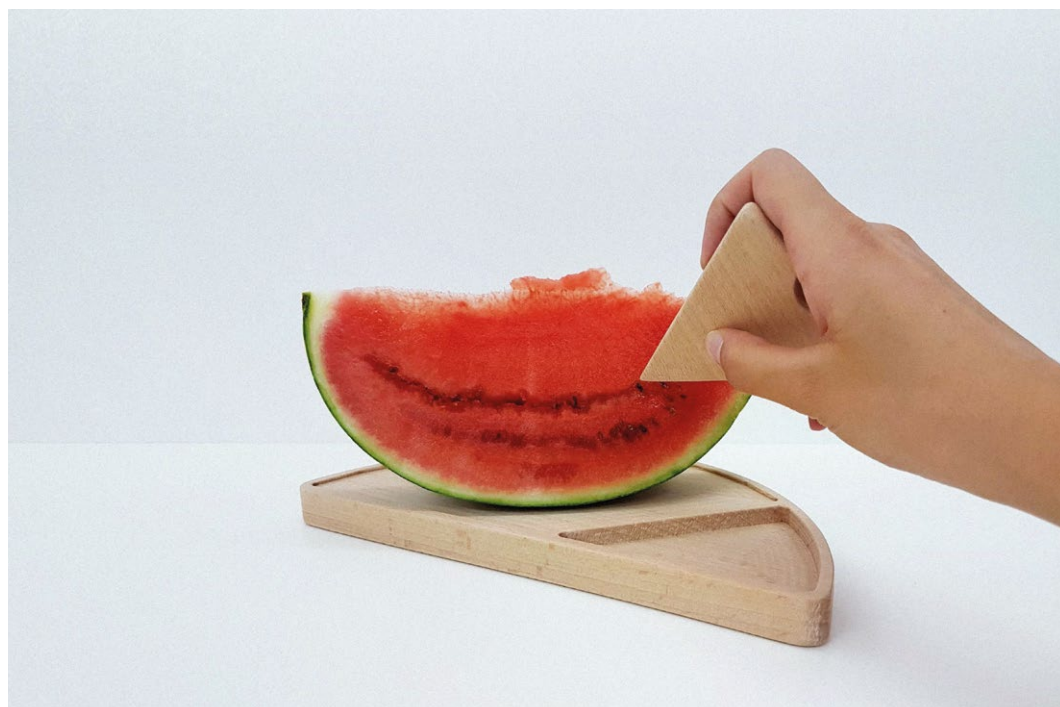


Figura 1
Semente – Travessa para melância.
Ana Maltide Dias
Madeira de Faia
250 x 125x 18mm
Designesart



Figura 2
Figus – Objecto para secagem de figos.
Cristina Simões
Madeira de faia e aço inox
400 x 105 x 100mm
Designesart

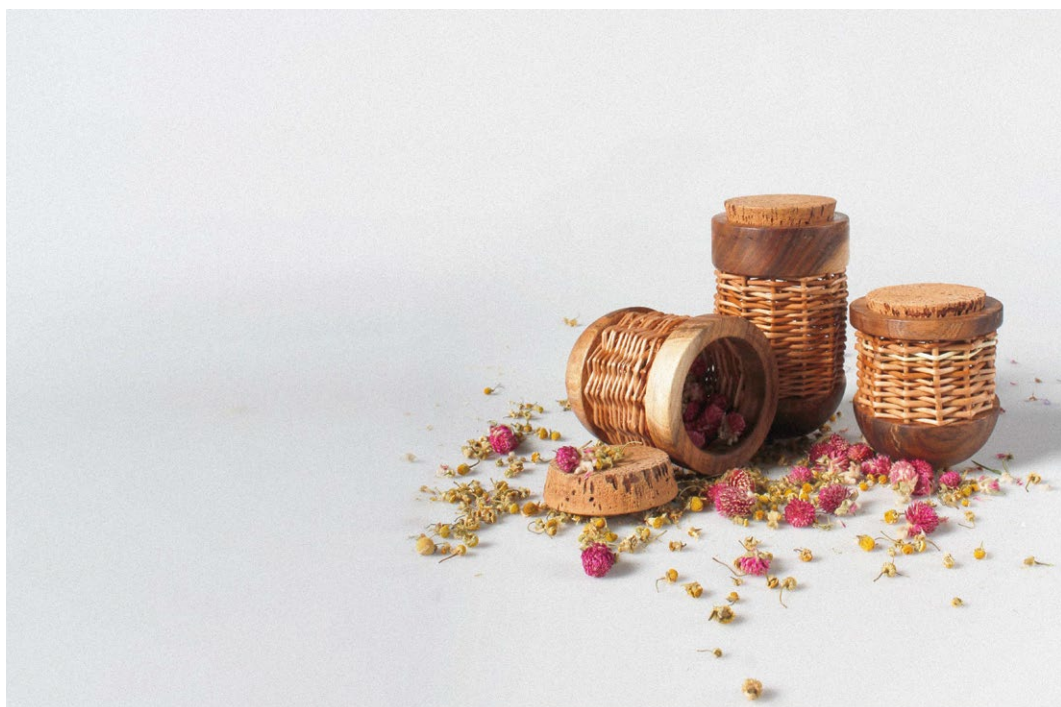


Figura 3

Vime – Contentor para chá.

Estrela Nunes

Madeira de acácia, vime e cortiça

ø 100 x 115mm / ø 100 x 145mm / ø 100 x 170mm

Designesart

Figura 4
Sowing Flavors – Contentor para sementes.
José Simão
Madeira de laranjeira e pessegueiro, vidro
e cápsula de bolota
ø 85 x 125mm
Designesart



Figura 5
Cherry Support – Tripé e coador de chá.
Maria Nunes
Madeira de cravalho e aço inox
150 x 130x 140mm
Designesart



Figura 6
Por cá Borda-se – Jogo.
Rafaela Luis
MDF colorido
300 x 200 x 3mm
Designesart

Referências

- Bauman, Z. (2005). *Identidade: Entrevista a Benedetto Vecchi*. Jorge Zahar Editor.
- Bonsiepe, G. (2011). *Design, Cultura e Sociedade*.: Editora Edgard Blucher.
- Cunca, R. (2006). *Territórios Híbridos*. FBAUL.
- Cunca, R. (Coord.). (2015). *Designesart: Identidade local e design global*. IPCB.
- Cunca, R. (Coord.). (2018). *Designesart: Novos Rituais Novas Práticas Locais*. IPCB.
- Cunca, R. (2019). *Design, Identidade e Produção Local. i+Diseño-Revista Científico-Académica Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, XI (14), 142-150.
- Cunca, R. (2021). El Diseño Generoso. *Cuaderno +Diseño*, Volume 1–Diseño e Identidad Local em Ecuador. <https://edipuce.edu.ec/wp-content/uploads/2021/03/Diseno-e-identidad-local-en-Ecuador.pdf>
- Cunca R., e Paoliello C. (2021) Design teaching when it meets its local dimension. In D. Raposo, J. Neves, e J. Silva (Eds) *Perspectives on Design II. Springer Series in Design and Innovation*, (vol 16, pp. 77-89). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-79879-6_6
- Dal Falco, F. (2014). Os Objectos de Raul Cunca e a Cultura da Sustentabilidade. In A. Canelas e R. Cunca (Coords.), *Raul Cunca. O Design Plural – The Plural Design* (pp. 19-21). Casa da Cerca.
- Flem, L. (2004). *Comment j'ai vidé la maison de mes parents*. Seuil.
- Micelli, S. (2015). *Futuro Artigiano: L'Innovazione nelle Mani degli Italiani*. Mardilio Editori.
- Micelli, S. (2016). *Fare è Innovare. Il Nuovo Lavoro Artigiano*. Il Mulino.
- Sennett, R. (2009). *The Craftsman*. Yale University Press.

Raul Cunca

Designer e Professor Associado com Agregação da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, lecciona como professor visitante em diferentes Universidades europeias e da America do Sul. Desenvolve actividade no design em diferentes áreas, colaborando com empresas e instituições do espaço europeu. Várias vezes premiado, os seus projetos e artigos têm sido publicados em revistas nacionais e estrangeiras.

Rita Filipe

14 — Internacionalizar

Internacionalizar Design cultural

Internacionalizar através do design em diálogo com a cultura local significa ir ao encontro de práticas, formas e técnicas de produção tradicional a reinserir no quotidiano cosmopolita contemporâneo. Não se procura caracterizar ou individualizar o local, como se de objetos exóticos ou folclore se tratasse, mas de ir ao encontro de quotidianos e práticas autênticas locais, em constante mistura e atualização. Procuramos identificar o que há de próprio e de global na vida real das pessoas e das localidades, e trabalhar em novos conceitos a partir da experiência no lugar. Reconhecer, recordar, aprender, transferir, valorizar, partilhar ou traduzir a cultura material local para as práticas contemporâneas é o tom proposto. Trabalhando em objetos que aludem ao passado e ao presente de cada um de nós, na construção de um futuro próximo mais rico e interessante para todos.

Em design cultural, falamos em *estilo do conhecimento*, no qual se estudam as práticas culturais, a história da cultura material e as técnicas ancestrais de produção, se privilegia a proximidade entre o artesão e o seu próprio trabalho e se averigua o propósito e atualidade da produção. Neste contexto, ao sermos confrontados com as formas e materiais da produção mundial, podemos estabelecer novos diálogos culturais com os objetos, atribuindo-lhes novos significados, e trabalhar sobre novos usos e não necessariamente ficar restringidos ao seu significado ou usos originais.

Trabalhar com culturas diferentes é inspirador porque desperta a nossa capacidade de observar e o nosso sentido crítico. Porque em novos contextos «privilegiamos a nossa relação com o grupo e o lugar, e graças a essa relação privilegiada a situação ganha especificidade» (Pablo Lafuente, citado em Seeds *et al.*, 2013, p. 16). Porque ao deslocarmo-nos do nosso contexto cultural, os designers podem adotar uma visão mais aberta e abstrata dos objetos, libertando-se de constrições funcionais e significados pré-concebidos, como acontece no contexto da sua própria cultura. E adquirem maior capacidade de observar e articular objetos existentes para novos conceitos com novas possibilidades ilimitadas. «Os objetos passam a ter a sua própria agência, porque não estão nem limitados pelo seu contexto nem descontextualizados» (Pablo Lafuente, citado em Seeds *et al.*, 2013, p. 21). Podemos assim modificar o significado e uso que o contexto original lhes atribuiu. Perante novas culturas, nos museus ou nos mercados, afastamo-nos da dualidade forma/função, porque desconhecemos os usos pré-determinados nos objetos e supomos neles outros usos. E entendemos a forma como elemento simbólico e significante de expressão cultural local. Os objetos encontrados poderão ser apropriados, recontextualizados ou adquirir novos significados. Ou servir de inspiração para novos desenhos culturalmente mais inclusivos. Afastando-nos do extremo funcionalismo e utilitarismo da Bauhaus e aproximando-nos do design cultural.

Mas considerar a possibilidade de o designer se definir como curador, tradutor e intérprete da cultura material existente pode ser considerada a morte do design. Como a morte do autor, numa postura oposta à do design do *Styling*, do *Minimalismo* ou do *High-tech*. Passando a interessar-se mais pela cultura material existente e pela sua reapropriação, do que em inventar novas formas com novos materiais. Mas trata-se de inovar aprendendo com o passado. Por um uso criativo de um objeto de expressão e valor cultural. Esta é também uma forma de sustentabilidade. Geração após geração, os objetos usados são os mesmos. Numa renovação constante através do uso, em sintonia com as mudanças na vida das pessoas.

O próprio conceito de design é uma invenção da nossa cultura. Muitas outras culturas não fazem distinção entre objetos de arte e objetos funcionais. Quando cheguei a Saint-Louis do Senegal e perguntei por objetos funcionais, de design, responderam-me que não existiam na sua cultura. Porque para eles, a arte é funcional e os objetos do quotidiano são simbólicos. Mas na cultura tradicional ou vernacular não são só as características formais ou o significado original que nos fascinam, é também o mito da sabedoria indígena. Os objetos tradicionais são vistos como portadores de saberes ancestrais, formas de vida em harmonia com a natureza, dum minimalismo reduzido à sua essência pela contenção do esforço na sua produção. A par de objetos de culto excessivamente decorados, feitos por pessoas com histórias de vida completamente diferentes da nossa, mas em que o significado e contexto da produção tudo justificam.

O designer surge assim como curador, vendo novos conceitos em objetos existentes, sugeridos pela beleza da oportunidade e adequação da produção. Com oportunidade queremos falar em atualidade do propósito, novidade, sustentabilidade, valorização

do trabalho manual. E com adequação referimo-nos à hibridez das práticas contemporâneas, porque a cultura tradicional também não é fixa, mas modela-se ao estilo de vida das pessoas. E ao equilíbrio entre fatores sociais, económicos e culturais. Porque também o entendimento das circunstâncias que deram origem à produção de objetos nos informa sobre a sua intencionalidade e coerência formal.

Falamos em hibridez das práticas porque todos os objetos têm uma autoria e todos os autores são influenciados por objetos de outras culturas. Distanciamos-nos de qualquer aceção de apropriação neocolonialista, portanto. É aqui importante o conceito de hospitalidade enunciado por Homi Bhabha em que todos habitamos a Terra e todos temos o mesmo direito a ela. E em que quanto mais nos afastamos uns dos outros, mais nos aproximamos pelo lado oposto, pelo lado do conflito, e porque a Terra é redonda, cheia de altos e baixos, diferenças e especificidades, e não plana, na aceção de Thomas Friedman (2005).

O design cultural pode ser visto, assim, como veículo de hospitalidade, sustentabilidade, oportunidade e legitimado porque é portador de cultura. Como veículo de partilha, diálogo e de tradução cultural. A cultura material pode também constituir um fator de visibilidade internacional e autodeterminação dos povos, como contributo local para o panorama global, por parte das culturas indígenas contemporâneas. Ou como os novos modernismos que surgiram no panorama pós-colonial, desenhados pelos arquitetos locais, que contribuíram para a construção da autodeterminação cultural como processos disruptivos da hierarquia colonial, entre centro e periferias, desafiando os aspetos universalizantes do modernismo. Superando o modernismo e a distinção cultural, e não forçosamente incorporando o estilo ocidental, como muitas vezes foi interpretado.

Metodologia da investigação projetual

Este é um trabalho que é simultaneamente teórico e projetual. No qual a teoria pensa a prática, e a prática reflete a teoria. Mas é um trabalho que se materializa fundamentalmente na prática, junto das pessoas e nos mercados. «Como resposta pragmática à expansão dos horizontes produzida pelas televisões de satélite, a internet, voos de longo curso a preços acessíveis, que proporcionam encontros instantâneos» (Seeds *et al.*, p. 34). Esta investigação é física e relacional, constituindo uma oportunidade para ir ao encontro da diferença, para partilhar ideias e experiências apoiadas na realidade observada e repensar o mundo juntos.

Recorremos à prática de laboratórios de contextualização, que se definem pela recolha de objetos e observação de práticas do quotidiano como referências da cultura tradicional e contemporânea. Misturamos os objetos e articulamos significados, como se de uma curadoria se tratasse, sendo que os significados podem mudar, mas os objetos em si mantêm-se intactos. Procuramos antecipar novos usos e novos significados, colocando os objetos encontrados em novos contextos, agora híbridos e cosmopolitas. No que se refere ao uso, os objetos podem ser apropriados pela forma, resistência, material ou cuidados que exigem. No que se refere à forma e ao significado, podemos relacioná-los com o contexto do momento da recolha, mas também podem funcionar como arquétipos, pelo seu reconhecimento global, funcionando assim como termos de linguagem comum, ou língua franca. Os objetos ficam assim próximos da noção de *ready-made*, pela apropriação que fazemos deles. Estes laboratórios poderão assim servir de incubadora a novos conceitos para formas tradicionais, reservando-a para redesenhar ou visitar através do design.

O método etnográfico é o que mais se adequa ao processo de observação participada e de co-design que temos mantido ao longo da investigação. Trabalhando sobre as relações humanas e o contexto social, onde o designer surge como um catalisador das relações sociais, não trabalhando para contextos imaginários ou utópicos, mas indo ao encontro da vida real e da experiência das pessoas. Por um design relacional, como em Bourriaud. No qual o design procura proporcionar encontros culturais entre as pessoas.

Segundo Filomena Silvano (2022), a produção de objetos interessa às ciências sociais quando deixa de ser vista como objeto de consumo e de alienação e passa a ser reconhecido como veículo para a construção da identidade, como fator de participação social e produtor de cultura. A alienação é aqui vista como oposta a um existencialismo ou vivência autêntica em que cultivamos uma independência espiritual e humanista com que nos identificamos nesta investigação.

Embora saibamos que não nos podemos distanciar totalmente do sistema de consumo da sociedade em que vivemos, podemos manter algum sentido crítico e procurar ser independentes do sistema de mercado capitalista atual, ou das indústrias da cultura focadas no lucro e em medições de valor exclusivamente de natureza quantitativa. Porque podemos compreendê-la, mas também podemos não aceitar.

Porque o consumo não é um fenômeno moderno, mas a alienação e a naturalização de uma cultura monolítica e mercantilista, com perda de valor e significado nos objetos, é um fenômeno da cultura de massas.

Design e participação cultural

Assim, quando propomos uma nova coleção de objetos, temos de ter consciência da oportunidade que estamos a sugerir e sobre o nosso posicionamento político e cultural. Faz cada vez menos sentido desenhar objetos utilitários baseados numa pureza formal inventada ou colá-los a uma linguagem *mainstream* do design, que vejo hoje como completamente autista e a servir os interesses do mercado. Já não nos podemos abstrair do significado do design em termos formais, sociais e culturais.

Os objetos cada vez menos podem ser desenhados sem intencionalidade, porque as questões sociais refletidas na cultura material situam-nos no mundo e na nossa relação com os outros.

Da mesma forma que, no meu projeto de doutoramento em porcelana com a fábrica da Vista Alegre, dei comigo a olhar à volta e a constatar a diversidade de influências e de culturas nos objetos com que nos rodeamos no quotidiano contemporâneo, o que invalidou imediatamente um design de inspiração modernista ou exclusivamente funcionalista para o meu projeto. Foi quando me interessei pelo Design Cultural.

Segundo Eswaran Subrahmanian, Yoram Reich e Sruthi Krishnan (2020, p. 7), o design deve abranger uma diversidade de disciplinas como a ciência, a engenharia e a tecnologia, as ciências sociais, a filosofia e a arte. Uma área de projeto focada nas pessoas, na qual confluem perspectivas diferentes que conformarão o mundo. E muitas vezes não o é porque existe pouco respeito pela diversidade. O design deve preocupar-se em juntar pessoas diferentes, ou perspectivas do mundo diferentes. O design lida com o individual e com o coletivo, e o particular e o universal em simultâneo. Porque não se foca no que é conveniente, mas nas relações entre ambas as dimensões, nas suas dinâmicas, e no diálogo cultural.

Ainda segundo Eswaran Subrahmanian, Yoram Reich e Sruthi Krishnan (2020, p. 130), se os objetos são todos feitos por pessoas, e se todos os objetos ou práticas são atos de design, então não pode existir uma única conceção do futuro. Não existe só um caminho ou uma única prática. Há no mínimo tantos caminhos quantas as pessoas envolvidas em design. Porque é dentro de nós que está a diferença. Porque cada um de nós é um designer, um produtor de sentido e um tradutor cultural, e todos nós carregamos a responsabilidade sobre o mundo que queremos construir, e todos devemos contribuir conscientemente para a construção de um mundo inclusivo e sustentável. Sem esta noção de diversidade e diálogo constante corremos sérios riscos de cair novamente em noções de design estereotipadas e comportamentos condicionados e alienados pelas políticas capitalistas e monolíticas. O perigo das narrativas únicas mantém-se porque é o caminho mais fácil. Porém, as instituições e ideologias não são dados adquiridos, não há nada de «natural» nelas. E em vez de as perpetuar, devemos repensá-las e redesenhá-las. Porque tudo à nossa volta pode ser um ato de design (Subrahmanian, Reich e Krishnan, 2020, p. 128).

Segundo Armand Mattelart (2009, p. 37), a partir da análise de Adorno e Horkheimer, a transformação das práticas culturais em valor de mercado anula o seu poder crítico e desvanece os traços de uma experiência autêntica (Adorno e Horkheimer, 1974, citados em Mattelart, 2009, p. 37). As indústrias da cultura são geridas de forma a converterem a cultura em mercadoria, em que confluem também os interesses do poder, da tecnologia e da economia. Uma cultura feita de objetos que resultam da seriação, da standardização e da divisão social do trabalho — fatores que contribuem de forma determinante para a diluição da ideia de cultura. Por isso falamos em objetos autênticos como aqueles que provêm da produção vernacular, artesanal ou manufatureira, como o contexto em que existe grande proximidade entre produtor e consumidor, porque a noção de autoria e a experiência autêntica ficam diluídas com a produção industrial e a divisão social do trabalho. Na indústria, o autor é o designer. E quando falamos em autenticidade perante um objeto de design industrial, o que vemos é a experiência e a aura do designer, e ignoramos quem realmente o construiu. Só perante um objeto de produção manual ou manufatureira elogiamos a perícia de quem o fez. Porque o princípio da reprodutibilidade técnica faz expirar uma velha conceção de arte «cultural» ou de «aura» na obra de arte, tal como nos objetos (Benjamin 1971, citado em Mattelart, 2009, p. 38), convertendo estes velhos conceitos no elogio da tecnologia e da engenharia dos materiais, e não no elogio do trabalho do operário.

Design e imperialismo cultural

Para a antropologia, o imperialismo cultural é uma forma de etnocentrismo político. Os projetos de desenvolvimento ou de modernização dos países subdesenvolvidos pelo Ocidente, e consequente ocidentalização das culturas, parte sempre do princípio de que os outros povos não têm uma história ou cultura própria. Baseiam-se geralmente no pressuposto de que ou os outros povos se alinham e evoluem para os modelos da civilização ocidental, ou são desconsiderados porque são vistos como subdesenvolvidos. Assim, o objetivo da aculturação é a uniformização cultural por via da desculturalização (Cucho, 2004; Warnier, 2008, citados em Mattelart, 2009, p. 49). O imperialismo cultural é a imposição do significado simbólico que pressupõe a submissão dos outros povos aos valores do Ocidente, uniformizando as experiências históricas locais, ignorando os seus particularismos e impondo-as como universais — uniformizando assim o significado da experiência individual e coletiva. Esta hegemonia é também protagonizada pelos produtos industriais e pela produção em massa e operada por um verdadeiro imperialismo financeiro e cultural.

Assim, a anulação do paradigma do desenvolvimento e da modernização surge com o reconhecimento da especificidade das culturas, da sua identidade, como produtores de sentido, de dignidade e de inovação social. Só com o reconhecimento da diversidade se superam as noções de subdesenvolvimento, pelo reconhecimento da sua criatividade. Tendo como contrapartida o entendimento mútuo, a valorização do espírito do lugar, a participação social e o respeito pela biodiversidade.

Uma visão historicista da cultura

É pelo nosso reconhecimento da diversidade cultural, transversal no tempo e no espaço, que os laboratórios de contextualização propõem contrariar uma narrativa histórica ou evolucionista da cultura.

Do mesmo modo que sinto necessidade de rever as sentenças sobre design, as narrativas sobre modernismo, o *International Style* e a globalização, para atualizar os instrumentos e a linguagem do design contemporâneo, também alguns pensadores atuais se interrogam sobre o discurso produzido pelos objetos de produção indígena nos museus ocidentais — de etnografia e arte, e como estas histórias têm sido contadas ao público. É urgente refletir sobre cronologias inventadas assentes em pensamentos evolucionistas ou mapas que promovem uma leitura pré-concebida e fixa da cultura e da vida das pessoas, afinal em constante mobilidade e partilha cultural, desde sempre. Uma realidade que escapa ao controlo colonial e á imposição de um consumo generalizado de «boas práticas» impostas pelo Ocidente e pela produção industrial e que interessa agora rever.

No mesmo sentido, o investigador sobre estudos culturais Sarat Maharaj (2017), sul-africano a residir em Londres, faz a apologia da ignorância ou do desconhecimento da História de Arte que tende a fixar significados, geografias e épocas nos objetos, e nos impede de ter uma visão aberta à interpretação do momento. E fala também de uma «pirâmide evolutiva» na qual foram fixados os artefactos de todo o mundo, do indígena ao urbano.

Indo ao encontro do trabalho que tenho desenvolvido no âmbito do Design Cultural, Sarat Maharaj questiona-se sobre o «multiculturalismo, os seus limites e deficiências» e sobre «como aprender a viver com a diversidade e multiplicidade», que atravessam «gastas noções de hospitalidade e tolerância, sobre a incessante tradução cultural quotidiana e as forças cosmopolitas – tudo num cenário de aparente racismo, de “*racisme sans race*”» (Maharaj, 2017).

E se «o conhecimento não tem cor» (*idem ibidem*), então como lidar com a descolonização do conhecimento? Conduzindo-nos para modos mais fluidos do conhecimento, longe do impulso para «um mundo enciclopédico» (*idem ibidem*) que fixa e compartimenta os significados, como um conhecimento absoluto que tem de ser tomado como certo e não-interpretativo?

É neste contexto teórico que surge o interesse sobre a atualidade do discurso comunicado pelos objetos que circulam neste panorama cultural, diverso e mais abstrato (aberto à construção de sentido), sem tempo nem território definido, mas que continuam a suscitar interesse pela sua origem ou autenticidade, mesmo quando olhamos para o futuro.

A cultura material, tal como os museus, constitui um lugar de vivência e de memória, e o seu uso é condicionado por hábitos e trocas que já existem. Será, portanto, desejável encontrar novos modelos que produzam museus organizados em função de outras histórias e de outras narrativas. É preciso estabelecer relações que iluminem a compreensão de ambas as culturas.

Neste sentido, é importante preservar a cultura material no seu estado original, muitas vezes em sério risco de desaparecer, mas também estabelecer novas práticas de dinâmica cultural, que mantenham os objetos vivos e trabalhem sobre a sua tradução ou transposição para a cultura cosmopolita contemporânea. Tal como em «ao contrário da atitude mais etnográfica, adotada pelos folcloristas da época, os artistas modernistas não só pesquisavam e documentavam, mas também criavam em cima do que descobriam» (Barreto, 2010, p. 159). E tal como nos «laboratórios de contextualização».

No contexto desta investigação, falamos em trabalhar sobre a cultura material existente, fazendo a articulação entre objetos de arte e objetos de uso, cultura ocidental e cultura indígena, indo ao encontro da natureza da produção na sua origem e sua oportunidade contemporânea. Procurando articular novos significados pela atualização dos usos.

Tal como afirmam Avinoam Shalem e Sarat Maharaj, «o papel do museu talvez seja mais o de “descoleccionar” e “deshierarquizar” os géneros artísticos, como diria Néstor Canclini e fazer com que o público se reconheça e se identifique nesta ou naquela mistura, vendo-se como uma parte do grande emaranhado cultural que os diálogos constroem!» (p. 169). Um discurso muito próximo do design que proponho.

«As artes indígenas ensinam-nos a aproximar arte e artefacto, contemplação e funcionalidade, lembrando-nos da capacidade estética, que tem toda criação humana, de agir e transformar o mundo» (Barreto, 2010, p. 169). «A fruição estética da produção vernacular está em todas as esferas da vida, tanto nos objetos rituais como nos objetos do quotidiano». Por isso, antropólogos como Els Lagrou (brasileira estudiosa das culturas indígenas), acreditam que somente quando o design vier a suplantar as “artes puras” ou as “belas-artes” é que teremos na sociedade ocidental um quadro semelhante ao das sociedades indígenas. Assim, «o design talvez seja a alternativa mais próxima a uma linguagem estética comum às duas culturas.» (*idem ibidem*, p. 163). O que provavelmente já está a acontecer, porque nem as belas-artes são vistas já como artes puras, estando cada vez mais contaminadas pela cultura material, como também o design associa o belo com o útil, agindo no plano simbólico e funcional em simultâneo, quando se distancia do funcionalismo.

Experiência como designer no Senegal

Mas nas culturas locais não ocidentais, como em Dakar no Senegal, os museus construídos pelos colonos ou por organizações locais influenciadas pelo Ocidente estão abandonados, não fazem sentido, porque os mesmos objetos que ali estão expostos ainda estão em uso nas aldeias e no quotidiano da população. Ali, os objetos tradicionais e vernaculares não morreram (alusão ao filme *Les Statues Meurent Aussi*, Alain Resnais, Chris Marker e Ghislain Cloquet). Porque a arte africana de produção indígena é funcional, e os objetos de uso têm uma importante carga simbólica. Não existe uma separação entre objetos de arte e objetos de uso, com uma função utilitária. E a função simbólica dos objetos faz parte do quotidiano das pessoas. Estes objetos continuam a ser produzidos e usados, sobretudo nas zonas fora dos centros urbanos, como a escultura que afasta os maus ventos, as cabaças onde se lavam os recém-nascidos, mais tarde lhes dão leite, que fazem parte do enxoval de casamento e mantêm os legumes frescos. Tal como os apoios de cabeça, que se revelaram confortáveis e frescos no calor ou as cadeiras em madeira maciça, esculpidas como ossos, baixas e de desenho agradável e fresco, ou as camas de dia em palha, que nos possibilitam estar no campo sem contacto com o chão e os insetos. Porque os locais de convívio e sociabilização se situam no exterior das casas e das tendas, tanto no campo, como no deserto, ou nas aldeias construídas em *banco* (termo usado para a construção em adobe). Mas todos têm também conotações simbólicas que desconhecemos.

Nos centros urbanos, o comércio de objetos tradicionais dirigido aos turistas oferece objetos inspirados nos objetos artísticos, mas que já não sugerem o uso, como os talheres em madeira agora demasiado trabalhados para serem usados. Estão também em todas as cidades as *village des arts* ou *village des artisans* que são como um Portugal

dos Pequenitos, onde os artistas e artesãos estão concentrados em oficinas com uma arquitetura que simboliza as tradicionais casas redondas em adobe e palha, em recintos fechados construídos ainda pelos franceses no tempo do colonialismo, absolutamente isolados da contemporaneidade e vazios de visitantes. Tal como na certificação dos objetos tradicionais feita pelo Estado em Portugal. Isto para os povos sedentários, os agricultores, porque muito artesanato é de tradição nómada, como os Fulani, pastores, descendentes dos egípcios, que escapam absolutamente ao controlo do Estado. Mas com uma identidade cultural muito viva.

Que sentido podemos dar então à cultura vernacular e tradicional, desejavelmente liberta de narrativas evolutivas e de territórios circunscritos, hoje desejavelmente viva e descolonizada? — eu dei por mim a querer recuperar a cultura tradicional pela excelência das técnicas e para refrear o consumo. E para fugir ao exótico ou a significados do passado comecei a trabalhar sobre o uso. Mas depois questioneei o funcionalismo como mais uma narrativa fixa e enveredei pelo aspeto cultural e simbólico dos objetos, atualizados. Mas também tive de refutar as ideias sobre autenticidade porque isso me fixava no território, tal como na certificação dos objetos feita pelo Estado. Colocando-se a questão da sua apropriação como termos de linguagem acessíveis a todos, e praticados em ambos os sentidos, e a atualizar na perspetiva da dinâmica e da transformação cultural. Como um instrumento mais próximo de todos e de cada um, contrariando a neutralidade da globalização. Assim, o «original» aqui não é obrigatoriamente «o novo», mas a capacidade de rever, de atualizar e interpretar de forma singular os estímulos da realidade. «A originalidade deve ser entendida como a propriedade que algo ou alguém possui de se reconhecer nas origens e de criar uma obra que as reflita» (Nemer, 2010, p. 175).

As questões aqui colocadas são: — Que objetos podemos redescobrir que fazem novamente sentido, quer pelas práticas que sugerem, como pelo valor formal ou simbólico implícito, que muitas vezes desconhecemos? — Que novos significados podem adquirir? — Como promover este diálogo e partilha de forma respeitadora e interessante para todos? — Como transpor estes objetos para o cosmopolitismo contemporâneo, pelo valor cultural que representam? — Como manter vivos estes objetos no futuro? São estas as questões que me levaram recentemente a Saint-Louis du Senegal.

Trata-se então de encontrar hábitos comuns ou novos hábitos interessantes a ambos, para aproximar culturas, colocando-as em diálogo, numa tentativa de ilustrar dinâmicas culturais existentes ou a promover. Porque, de facto, tal como nos autores atrás mencionados, «a visão da cultura que acentua as singularidades dos diferentes povos sedimentadas ao longo da história, num processo do tipo orgânico — como aquele que se associa ao cultivo da terra, ao qual o termo cultura está ligado, visto como folclore — é tão restritiva como a visão universalista ou enciclopédica do pensamento europeu» (Montes, 2010, p. 191).

Mas também de encontrar termos de linguagem para novas trocas simbólicas e culturais. Porque a produção de objetos e de cultura material, tal como o discurso dos museus, é desejavelmente local e global em simultâneo. Entre nacionalismo e internacionalismo, indo ao encontro da autodeterminação e da emancipação cultural. Não expomos nem produzimos para as pessoas nativas do território. Expomos e produzimos para os próprios e para os outros. «A ideia subjacente é identificar a tradição e reinventá-la. Ao conservar e transmitir o que se sabe, a sociedade cria a si mesma e faz com que seja, de novo, tanto o que foi como aquilo que quer ser» (Adélia Borges, citada em Nemer, 2010, p. 175).

Interessa também referir que uma perspetiva evolucionista da cultura, como as noções de progresso ou sobre a produção de um povo ou de uma civilização, está hoje posta em causa porque, deixando de ser considerada alta ou baixa-cultura, a cultura indígena ou vernacular é hoje vista como mais respeitadora e equilibrada, como a maior defensora do planeta e dos recursos naturais, podendo-se concluir que o seu progresso conduziu a comportamentos mais acertados do que as sociedades vistas como mais desenvolvidas.

**Projetos desenvolvidos
em Saint-Louis du Senegal**





Projeto das Cabaças

O regresso do mercado com uma cabaça cheia de frutas e legumes encostada à anca e ter experimentado os olhares de novos e velhos, homens e mulheres, que sorriam para mim ao ver-me com uma cabaça usada da forma tradicional, levaram-me a atualizá-la. Fechei a cabaça com tecido para que os frutos não caíssem no transporte e as minhas compras não fossem tão evidentes. As cabaças são também tradicionalmente usadas para guardar produtos frescos em casa. Também se vem para beber água ou leite.

O tecido foi comprado no mercado e tradicionalmente serve para trazer as crianças às costas, por isso só se vende em tiras de 10 metros.

A senhora de vermelho é quem cose as cabaças partidas e quem coseu o tecido às cabaças que lhe comprei.

No fim do projeto, apertámos a mão como sócias.



Mesa Leyu

Esta é mais uma estrutura de mesa inspirada na mesa de centro de Hans Wagner. Que se tornou um arquétipo anónimo o suficiente para evidenciar a beleza e o significado de um objeto tradicional, como as cestas senegalesas. Pode ser usada como mesa de centro, para guardar jornais, tricô, como compartimento de armazenamento, mesa de cabeceira... usando cestos de diferentes profundidades e diâmetros. A ideia é transpor, traduzir e cruzar o património cultural para enriquecer o cosmopolitismo com sentido e vida contemporânea.



Conclusão

Sugere-se aqui um novo criticismo ao design como instrumento das economias das indústrias criativas, que propõe uma produção descontextualizada da experiência autêntica, de índole funcionalista e universalizante. Pela procura de alternativas formais e conceituais com vista ao desenvolvimento de novas estéticas emancipadas da cultura exclusivamente urbana e ocidental, em prol de uma visão descolonizada e plural da cultura material.

É hoje urgente que nos movimentemos pelo mundo, em trabalho de campo, contactando diretamente com outras realidades que interessa conhecer, proteger e divulgar. Experienciar contextos e identificar oportunidades de projeto que enriquecem culturalmente a produção de objetos.

Por um trabalho a realizar pelos designers mais atentos ao seu papel no mundo e sobre o significado do seu contributo, como pessoa autêntica e emancipada de um sistema de mercado com o qual não nos identificamos. Trabalhando através da partilha e da tradução cultural, pelo estabelecimento de planos e interesses comuns, enriquecedores das práticas e do espírito. Para uma produção sustentável e comunicante, devolvendo valor cultural aos objetos de consumo cosmopolita. Este trabalho trata, portanto, da anulação de uma falsa universalidade monolíngue e de uma pureza formal inventada.

Referências

Publicações

Mattelart, A. (2009). *Diversité culturelle et mondialisation*. Editions La Decouverte.

Barreto, C. (2010). Os dilemas das *Puras misturas*. In A. Borges (curad.), *Puras misturas*. Pavilhão das Culturas Brasileiras.

Subrahmanian, E., Reich, Y. e Krishnan, S. (2020). *We Are not Users*. MIT Press.

Friedman, T. L. (2005). *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-first Century*. Farrar, Straus and Giroux.

Montes, M. L. (2010). *Puras misturas*. In A. Borges (curad.), *Puras misturas*. Pavilhão das Culturas Brasileiras.

Nemer, J. A. (2010). Fragmentos de um diálogo. In A. Borges (curad.), *Puras misturas*. Pavilhão das Culturas Brasileiras.

Seeds, L. et al. (2013). *Making art global (part 2 Magiciens de la terre 1989)*. Afterall books.

Exposições

Maharaj, S. (2017)., *O Mundo Virado do Averso: Arte e Ética na Ascensão da Idade da Pedra no Sul* [folheto da exposição]. Lumiar Cité.

Conferências

Shalem, A. (2017). *Arte islâmica no Museu hoje: uma oportunidade?* F. C. Gulbenkian.

Silvano, F. (2022). *Vamos Beber um Café e Falar Sobre Isso*, de José Navarro de Andrade, episódio de 27 fevereiro. RTP2.

Rita Filipe

Nascida em Lisboa, 1966, Portugal. Licenciada em Design de Equipamento pela Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa em 1991. Mestrado em Design de Produto pela FAUL com o tema “Transposição dos Objetos Tradicionais para a Contemporaneidade” em 2007. Doutoramento em Design de Produto pela FAUL com o tema “Vista Alegre, Transpor a Forma e Prolongar o Uso” em 2016. Trabalha como designer desde 1991, nas áreas de Design de Produto, Mobiliário, Interiores e Mobiliário Urbano. Professora Auxiliar no Departamento de Design da FAUL. Autora e responsável pelos Cadernos de Design da revista “Arquitectura e Vida” em 2000 / 2006. Premiada com vários prémios em concursos nacionais. Participação em várias exposições de design em Portugal e no estrangeiro. Investigadora integrada do CIAUD. Tema principal de investigação: Design Cultural.

Mônica Moura

15 — Investigar

Design e Artesanato na Contemporaneidade Brasileira: investigar, conhecer, participar, colaborar, inovar

A cultura de um território, de uma comunidade e da sociedade em geral ocorre, entre outras expressões e manifestações da criatividade humana, pelo artesanato e pelo design. Apesar da importância desses dois campos expressivos e produtivos, sabemos que em determinados locais e épocas, eles foram desprestigiados em razão das ideologias e pensamentos vigentes que destacaram e valorizaram outras áreas conforme os interesses políticos, econômicos e culturais vigentes.

Porém, quando nos remetemos às mais remotas origens do design, podemos observar que o design nasce em sua interrelação com o artesanato, envolvendo concepção, criação, manualidades, manufaturas, materiais, processos, tecnologias na produção de objetos para os mais diferentes usos — do corpo aos ambientes e espaços circundantes. O que era e, muitas vezes, ainda é denominado de artes decorativas ou arte aplicada diz respeito à soma e união entre artesanato e design. Basta visitarmos um museu de artes decorativas ou aplicadas para observarmos que os acervos são constituídos por objetos que, atualmente, denominamos «design». E se nos distanciarmos um pouco mais na história da humanidade, vamos lembrar que a maioria destes objetos, na Antiguidade, foi tratada como artes menores (artesanato, cerâmica, joalheria, máscaras mortuárias, mobiliário, entre outros). Portanto, há sempre um jogo de poder impregnado nos pensamentos e discursos vigentes que visam a valorização de algumas expressões e manifestações humanas em detrimento a outras.

Caso semelhante ocorreu com a área do design industrial e do design em geral. A caracterização do design como área ligada à indústria que reafirma a vertente projetiva e o relaciona a produção seriada e em grande quantidade, em que o designer apenas concebe e não produz, também contribuiu para constituir o discurso de sua desvinculação ao artesanal. A ideologia do pensamento moderno em sua valorização da máquina, industrialização, produtividade e eficiência constituiu um discurso de desvalorização da criação e produção artesanal e manufatureira.

Mas devemos lembrar que toda época na história da humanidade tem seus pensamentos dominantes registrando valores relativos àquele momento. Porém, isto nem sempre é forte o suficiente para causar a morte das manifestações e expressões. Pode até colocá-las por um tempo como se estivessem guardadas em uma gaveta, mas fica sempre uma semente que vai ganhando corpo e força para voltar à tona em outro momento.

Essa situação também se deu no Brasil com o entusiasmo da industrialização, da rapidez na produção dos produtos mais diversos e a ideologia do pensamento moderno somado às políticas nacionais pelo Governo Kubistchek na década de 1950 e essa visão prevaleceu por cerca de 40 anos, até a década de 1980. Mesmo sendo um país com rica e variada produção das manifestações artesanais.

Porém, o artesanato, o design vernacular, o design não racional permaneceram em suas produções, mesmo estando e sendo considerados à margem, marginais, fora de moda. Felizmente, muitas pessoas com visão crítica a respeito desses pensamentos dominantes continuaram a valorizar o artesanato e, desta forma, incentivando artesãos em várias partes do país. Afinal, uma das grandes riquezas brasileiras é a diversidade de suas manifestações populares.

No Brasil, a partir dos anos 90, novos programas governamentais, entidades privadas de serviço social, organizações sociais não-governamentais e a pesquisa contemporânea na área do design ampliaram este apoio, reafirmando o artesanato como importante expressão cultural, como fonte de renda para grupos e comunidades em diversas regiões do país e como um caminho para a inovação social e a sustentabilidade.

Mesmo assim, ainda havia a resistência e contrariedade de muitos designers, tanto da academia quanto do mercado profissional neste tema e ainda relegavam o artesanato a uma esfera inferior de produção e a sua desvinculação do design. Essa situação começou a mudar devido a alguns fatores que, mesmo existentes em tempos e espaços diferentes, colaboraram no fortalecimento da chamada economia criativa e solidária, como consequência, a atribuição de um lugar mais valorizado para o artesanato e seu diálogo enriquecedor com o design.

A disseminação do pensamento contemporâneo na área do design, a partir dos anos de 1990, passa a destacar e valorizar as periferias, as manifestações populares, as culturas locais e os aspectos simbólicos. Assim como apontou novas vertentes no campo do design, atribuindo as aproximações e diálogos com o artesanato, entre outras áreas do conhecimento.

A entrada da *internet* no país (1988) veio a colaborar contribuindo com a diminuição de uma série de preconceitos a partir do confronto com informações advindas de diferentes países e como estes preservavam a tradição e valorizavam o fazer artesanal, cujas peças e produções não estavam presentes apenas nos acervos dos mais importantes museus de artes, de design mas também nas principais galerias, lojas e marcas de design e de moda.

Em nossa pesquisa a respeito do design contemporâneo brasileiro, realizada entre 2010 e 2015, identificamos que existem no país as seguintes formas de atuação entre o design e o artesanato.

Formas de relação entre design e artesanato no Brasil



Design e Procedimentos Artesanais

O lançamento da Poltrona Vermelha do Estúdio Campana (1990) veio a marcar o design brasileiro, tornando-o conhecido internacionalmente e contradizendo todas as teorias vigentes em nosso país a respeito da indissociabilidade entre industrial e artesanal, pois esta poltrona associava o artesanal em um processo industrial. São 500 metros de corda trançada manualmente que formam, ao mesmo tempo, a estrutura e o estofado do móvel. Este conceito inédito de concepção e de produção levou o designer italiano Massimo Morozzi a produzir esta poltrona em escala comercial pela marca Edra. Hoje, a Vermelha é um ícone do design contemporâneo no século XX. Foi o primeiro móvel brasileiro a ser exposto no MOMA (Museu de Arte Moderna de Nova York), em 1994 e, a partir daí em outros importantes museus de arte e design, tais como o MUDE, o Museu do Design e da Moda de Lisboa. Mas é importante ressaltar que a Poltrona Vermelha não é o artesanato em sua essência e sim utiliza de procedimentos artesanais, manufaturados. A utilização de procedimentos artesanais na área do design diz respeito aos produtos que são concebidos e projetados por um designer e que em sua produção utilizam técnicas e procedimentos artesanais. Neste caso, a autoria da peça ou produto é atribuído ao designer ou a sua marca e, mesmo que tenha o trabalho de um artesão envolvido, este não assina a autoria do produto, fica anônimo, muitas vezes é invisível até na ficha técnica de produção.

Figura 1, 2, 3 e 4
Poltrona Vermelha, Estúdio Campana, 1990.
Fonte: Edra, 2022 In: <https://www.edra.com/it/product/Vermelha/Vermelha>



Design e o Artesanato como Referência Cultural e Produtiva

Caso diferente encontramos nas produções do designer Sérgio Matos, nascido na cidade de Paranatinga, município mato-grossense mais próximo do Parque e da Reserva Indígena do Xingu. Foi aí que Sérgio aprendeu a conhecer, admirar e observar essa cultura, que o estimulou a buscar formas de trabalhar com esses materiais naturais e características marcantes no contexto do design de produto. Neste caso, o aprendizado do designer em técnicas artesanais o permite incorporar o processo produtivo em seu trabalho, utilizando o artesanato como referência cultural para seu trabalho.



Figura 5, 6 e 7

Designer Sérgio Matos e peças de sua coleção, 2015/2020.

Fonte: Website Sérgio Mattos, 2022. In: <https://pt.sergiojmatos.com.br/>



O Objeto do Artesanato constituindo o Objeto de Design

A Poltrona denominada inicialmente como Multidão, criada em 2002 pelo Estúdio Campana, apresenta estrutura em aço inox com o assento realizado a partir de bonecas costuradas à mão, produzidas pelas artesãs do Sítio de Riacho Fundo, município de Esperança, estado da Paraíba, Nordeste brasileiro. Anos depois, o nome da poltrona foi modificado para Paraíba, provavelmente a gestão do estúdio de design percebeu que a valorização da comunidade, do local das artesãs se fazia cada vez mais necessária e em sintonia com o crescimento do pensamento de valorização das identidades e das produções artesanais. Neste exemplo, podemos observar que são os produtos artesanais, criados e produzidos por artesãs que constituem a maior parte do móvel, ou seja, o objeto de design.

No trabalho dos Campana, é evidenciado o uso do artesanato tradicional como suporte para significados contidos no discurso dos designers, no qual as artesãs são referenciadas somente como coletividade quase anônima, "mulheres artesãs de Paraíba", representativas, um tanto genéricas, de uma região. Observa-se que, em recentes publicações, a obra passou a se denominar "Cadeira Paraíba", e sites estrangeiros não fazem menção às bonequeiras de Esperança. (Sasaoka, 2015, pp. 68-69)

Figura 8 e 9

Poltrona Multidão, 2002; Poltrona Paraíba, 2006, Estúdio Campana. Fonte: Bonecas de Esperança, Paraíba *In*: <http://espeancaparaiba.blogspot.com> e Poltrona Paraíba *In*: <http://estudiocampana.com.br/pt/studio-artworks/paraiba/>, acesso 2022.

Design, artesanato e arte

Poderíamos denominar um segmento da área projetual como design artesanal? Seriam os casos quando um designer opta por trabalhar diretamente a matéria, o material, dando-lhe projeto e forma, ou seja, concebendo e produzindo. Nesse caso, existem dois exemplos aqui selecionados, os trabalhos de Hugo França e de Domingos Tótora.

Hugo França, nascido em Porto Alegre (RGS), foi viver na Bahia, em Trancoso, entre as décadas de 1980 e 1990, onde se confrontou com a realidade do desperdício na extração e no uso da madeira e, a partir de então, passou a desenvolver objetos e produtos provenientes dos resíduos florestais e urbanos condenados pela ação das intempéries ou do mau uso na manipulação humana. Os buracos, rachaduras, formas, marcas de queimada e da ação do tempo são a sua referência para a criação. Hugo altera, transforma, dá polimento, estrutura a partir da situação encontrada gerando uma outra peça, seja de mobiliário urbano (bancos de praça e jardins, poltronas), seja de acessórios (cachepôs e gamelas), além de ter uma linha de objetos escultóricos (esculturas, relevos e argolas). Atua na capital de São Paulo, mas mantém seu ateliê e depósito em Trancoso, na Bahia.

Figura 10, 11, 12 e 13

Hugo França e peças de sua coleção, 2022

Fonte: *Website* Hugo França *In:* <https://www.hugofranca.com.br/>
e *Casa Vogue In:* <https://casavogue.globo.com/promocasavogue/noticia/2013/06/hugo-franca.html>, acesso: 2022





Domingos Tótora, nascido em Minas Gerais, foi estudar em São Paulo e, ao retornar a sua cidade natal, Maria da Fé (MG), percebeu o desperdício de caixas de papelão pelo comércio local. Desenvolveu com este material e cola uma massa resistente para a produção de objetos, móveis, acessórios (bancos, poltronas, mesas, painéis, vasos, esculturas). Todas as peças são moldadas à mão, apresentam texturas variadas, paleta de cores terrosas e a mínima mistura com outros materiais, tais como vidro e ferro.

Mas o que é interessante observar é que, em ambos os casos, os trabalhos dos designers França e Tótora não são associados com o artesanato e sim com a arte. Entendemos que as esculturas criadas por eles se inserem na categoria de obras de arte. Porém, as peças de origem funcional e utilitárias poderiam ser compreendidas como artesanato ou, então, design artesanal. Aí podemos perceber como se estabelecem as regras de regulação de mercado, pois simbolicamente a arte, um artista tem mais relevância e aceitação social do que um artesão. São então denominados designers artistas e não designers artesãos. Por outro lado, podemos inferir a respeito da mistura, de certa hibridização com relação a criação, o que separa e o que une os processos de criação de diferentes áreas da expressão humana?

Inclusive essas aproximações, misturas e fusões constituem o pensamento contemporâneo, pois ao se valorizar diferentes áreas expressivas da manifestação humana as distâncias de categorias precisas e rigidamente separadas, como se fazia na mentalidade com preceitos modernos.

Figura 14, 15, 16, 17, 18 e 19

Domingos Tótora e peças de sua coleção, 2022.

Fonte: *Website* Domingos Tótora *In*: <https://www.domingostotora.com.br/>, acesso: 2022.

Designers e artesãos em cooperação

No Brasil, a partir dos anos de 2000, um grupo de designers que atuam junto a comunidades artesanais em processos de consultoria ou criação coletiva, dos quais, trouxemos alguns exemplos abaixo.

Paula Dib, paulistana e designer de produto, atua com grupos de produção artesanal desde os anos 2001 em projetos e ações nacionais e internacionais, seja como consultora ou proponente de projetos via editais de fomento. Geralmente, são atividades de longa duração onde ela observa as forças e potencialidades do que se destaca na região, se dedica a conhecer técnicas e processos e materiais, sempre com o intuito de resgatar e revalorizar os saberes das culturas locais. Paula diz: «Eu sempre tento ativar o que existe de melhor e mais criativo, o que brilha em cada lugar. Cada comunidade tem sua identidade, seus pontos luminosos. É para eles que eu olho» (Dib *in*: <https://www.artesol.org.br/conteudos/visualizar/O-design-afetivo-de-Paula-Dib1>).

Renato Imbroisi, nascido no Rio de Janeiro, atua com a revitalização técnica, estética e produtiva do artesanato em seu papel de mediador entre o produtor e o mercado. Reconhecido por sua atuação no Brasil e no exterior, já realizou trabalhos junto a mais de 150 comunidades no país e no exterior. Sua ação é a de envolver-se no universo da comunidade e do artesão e, a partir daí, propor objetos com características, acabamentos e usos adaptados ao modo de vida contemporâneo. Conforme Sasaoka (2015), Imbroisi utiliza uma metodologia que enfatiza a aprendizagem compartilhada, reconhecendo as habilidades específicas dos artesãos e de seu contexto: cultura, identidade e meio ambiente.

Sérgio Matos, mato-grossense e designer de produto, atua, desde 2012, como consultor de design para comunidades artesãs em diferentes regiões do Brasil, procurando estimular o desenvolvimento local e a geração de renda. Ele afirma que: «Cada experiência gera oportunidades empreendedoras e resgata sonhos individuais e coletivos. Fortalece, ainda, a crença nas habilidades herdadas dos antepassados e projeta a autoestima como combustível para aprimorar riquezas que estão na ponta dos dedos, na palma das mãos» (Matos *In*: <https://pt.sergiojmatos.com.br/>).

Mayumi Ito, designer e arquiteta, após passar 15 anos no Japão pesquisando artesanato, design e moda, voltou ao Brasil e se uniu em 2003 a um grupo de artesãs da área rural da cidade de Muzambinho, em Minas Gerais, após descobrir que a tradição de tecelagem, costura e bordado estava sendo perdida devido às necessidades econômicas e de subsistência da região. Criou a Amaria, uma confecção de peças únicas, resgatando técnicas antigas e aprendendo novas. Produzem o tecido, realizam tingimentos, estamparia, costura, bordados, acabamentos e botões, utilizando materiais e processos naturais, orgânicos e reciclados. Atuam em equipe de 20 pessoas.

Designers e artesãos em cocriação

Fernanda Yamamoto e Histórias Rendadas, Cariri Paraibano

No desenvolvimento da pesquisa a respeito do design contemporâneo brasileiro, tivemos a oportunidade de acompanhar e orientar a pesquisa de mestrado em Design de Sílvia Sasaoka, quando estudamos e acompanhamos o trabalho da designer de moda Fernanda Yamamoto, em 2015, e do artesão Espedito Seleiro em cocriação junto ao Estúdio Campana, que será apresentado no item a seguir.

Fernanda Yamamoto, entre 2015 e 2016, atuou com um grupo de 77 artesãs rendeiras, especializadas em renda renascença, do Sertão do Cariri Paraibano, para o desenvolvimento da coleção de moda denominada Histórias Rendadas. O processo de criação e os resultados foram desenvolvidos na forma de cocriação, isto é, tanto a designer quanto as artesãs criaram em conjunto, de forma colaborativa e em sistema horizontal. Inclusive, assinando em conjunto o resultado final da coleção. O trabalho desenvolvido associou a valorização da cultura tradicional, a troca de saberes entre o artesanato e o design, bem como resultou em inovação social. Conforme já publicamos anteriormente (2019), Inovação social, segundo Manzini (2015) e Quilley (2012), pode ser definida como o processo de introdução de novas ideias (produtos, serviços, modelos, processos ou programas) que atendam às necessidades e aos objetivos sociais, alterando profundamente a configuração do sistema social no que diz respeito a comportamentos, relações, rotinas, fluxos de recursos, autoridade ou crenças. Trata-se, portanto, da criação e transmissão de ideias e práticas no

processo mais amplo das inovações sistêmicas. Neste sentido, o trabalho da designer junto às artesãs gerou métodos de orientação a respeito de materiais e processos de criação e produção que puderam vir a incrementar e melhorar a renda obtida no trabalho artesanal pela comunidade. No desenvolvimento do processo desta coleção, Yamamoto fez, com sua equipe, sete viagens à região, durante um ano. Como resultado, novos pontos de renda foram gerados, padronagens geométricas foram criadas com referência na geografia local, as peças de roupas foram trabalhadas com tecidos artesanais, além das rendas, feltro, couro, tricô, *jacquards* com cores em tons pastel de rosa, azul e verde. O processo de criação e produção foi compartilhado com o público, por meio das mídias sociais e de visitas guiadas ao ateliê da designer.

A coleção Histórias Rendadas foi apresentada no São Paulo Fashion Week (SPFW) – Inverno – 2016, no parque do Ibirapuera, em São Paulo. No convite e nas peças de divulgação da coleção constam os créditos de todos os profissionais envolvidos na produção e os nomes das 77 artesãs rendeiras. No desfile, além de 30 modelos profissionais, outras 10 mulheres que nunca haviam pisado em uma passarela desfilaram, incluindo uma das rendeiras paraibanas, Genilda Marques da Silva, que participou desse grupo representando suas companheiras de trabalho, vestindo sua própria renda. O desfile foi apresentado em outros locais, incluindo o Sertão do Cariri Paraibano.



Figura 20, 21, 22, 23, 24 e 25
Fernanda Yamamoto, Rendeira e Histórias Rendadas, 2015.
Fonte: Acervo Fernanda Yamamoto In: www.facebook.com/FernandaYamamotoOficial/?fref=ts, acesso: 2022.

Estúdio Campana e Espedito Seleiro na Coleção Cangaço

A coleção de mobiliário Cangaço foi também realizada em processo de criação entre o artesão cearense Espedito Seleiro e a dupla de designers Irmãos Campana no ano de 2015.

O trabalho com o couro, especialmente o destinado a selaria, foi um ofício passado de pai para filho, no processo de transmissão artesanal tradicional. Espedito aprendeu com seu pai e passou o ofício aos seus filhos.

Em 2006, Espedito ingressou no circuito da moda com a grife Cavalaria, ao desfilarem no São Paulo Fashion Week. Em 2011, foi condecorado com a Ordem do Mérito Cultural, honraria outorgada pelo Ministério da Cultura.

Os móveis criados em parceria com os irmãos Campana fazem referência às roupas dos vaqueiros e às indumentárias usadas por Lampião e seu bando, no século XIX. A coleção de móveis foi concebida em 2015 para a Galeria Firma Casa, de São Paulo.

A liberdade para criar e o caráter autoral também são atributos do artesanato, por realizarem-se no âmbito da expressão simbólica. Esse valor se constitui entre o objeto e o receptor (ou público), porém o artesanato no Brasil carrega historicamente o estigma de uma atividade assimilada por conhecimento empírico, produzida de modo específico e dotada de determinadas técnicas e materiais que o enquadram numa condição em que a produção, a exposição e a comercialização ficam restritas e são menos valorizadas que o design. Dessa forma, se reconhece na coleção Cangaço a magnitude do protagonismo alcançado pelo artesanato em sintonia com o design no principal aspecto do discurso do design contemporâneo. (Sasaoka, 2015, p. 72)



Figura 26, 27, 28 e 29
Irmãos Campana, Espedito Seleiro
e Coleção Cangaco, 2015.
Fonte: Website Estúdio Campana In:
<http://estudiocampana.com.br/pt/studio-artworks/cangaco/> e Firma Casa In:
<https://firmacasa.com.br/exposicao/cangaco-2015/>

Investigação em design e artesanato: Universidade e comunidade em ação

Então, vimos que a disseminação do pensamento e do design contemporâneo veio a se somar às mudanças de atitude na área do design a partir do desenvolvimento de pesquisas relacionadas ao tema, a economia criativa solidária e a sustentabilidade já preparando um caminho de encontro aos objetivos do desenvolvimento sustentável (ODS/ONU).

A ampliação e o fortalecimento das pesquisas em design no Brasil e a atuação mais direta com diferentes comunidades levam a uma maior conscientização da proximidade entre artesanato e design a partir de seus processos, de sua relevância para os aspectos sociais e econômicos, bem como as diversas possibilidades relacionadas a sustentabilidade que essa integração apresenta. Muitas destas pesquisas levaram a projetos junto a comunidades, constituindo diferentes modos de ação a partir dos anos 2000, podendo ser configurados em: grupo de pesquisa, laboratório de extensão universitária, organizações ou entidades sem fins lucrativos.

As autoras Elisa Serafim; Dra. Virgínia Cavalcanti (UFPE); Dulce Fernandes (UFPR) publicaram em 2015 um artigo a respeito dos modelos de atuação do design junto dos grupos de produção artesanal. Vamos tomar este artigo como referência e completaremos com informações obtidas por pesquisas que temos desenvolvido.



Laboratório O Imaginário

O Laboratório de pesquisa e extensão acadêmica em Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) denominado O Imaginário foi inaugurado em 2001 e atua com demandas relacionadas às produções artesanais e industriais, articulando e fortalecendo ações que aproximem o design do artesanato e de empresas. Atuam no processo de gestão, comunicação e comercialização dos trabalhos desenvolvidos pelas comunidades. Os resultados são publicados em livros, capítulos e artigos, além de contarem com canais de comunicação digitais e em redes sociais, tais como *website* próprio, Instagram, Twitter e Facebook.

Figura 30 e 31

Laboratório O Imaginário, UFPE, Recife.

Fonte: Livro *Laboratório O Imaginário: uma trajetória entre design e artesanato* / coord. Ana Maria Queiroz de Andrade e Virgínia Pereira Cavalcanti. — Recife: Zoludesign, 2020.



Rede Design Possível

A Rede Design Possível iniciou em 2004 como um projeto de extensão da Universidade Presbiteriana Mackenzie em São Paulo em parceria junto à Università degli Studi di Firenze (Itália) com o foco na experimentação e aplicação de pesquisas acadêmicas junto ao terceiro setor nas regiões periféricas de São Paulo e junto a grupos de produção artesanal e seu nome inicial foi Design Possível. Em 2009, se tornou uma associação e passou a atuar profissionalmente no terceiro setor, sintetizando suas atividades com modelo focado em projetos de sustentabilidade socioambiental.

Figura 32

Rede Design Possível, São Paulo, SP.

Fonte: *Website Rede Design Possível In: <https://www.designpossivel.org/>, acesso 2022.*



Laboratório Design Solidário

O LabSol - Laboratório Design Solidário desde 2007 atua como laboratório de extensão e pesquisa do Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista – UNESP – campus Bauru, promovendo ações conjuntas entre o design e o artesanato, a partir da troca de saberes acadêmicos e populares junto a comunidades que têm sua base de subsistência na produção artesanal. A equipe do LabSol atua na qualificação do produto e sua inserção no mercado por meio da conscientização ambiental e da economia solidária. Atuam também junto às escolas de samba da cidade de Bauru desenvolvendo figurinos a partir da reutilização de fantasias já utilizadas em outros carnavais destas mesmas escolas ou a partir de doações das escolas de samba da cidade de São Paulo.

Figura 33 e 34

LabSol - Laboratório Design Solidário, Bauru, SP.

Fonte: Website FAAC In: <https://www.faac.unesp.br/#1/departamentos/design/projetos-de-extensao/labsol/>, acesso 2022.

Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia

O NIDA - Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia, fundado em 2015, na Universidade Federal do Maranhão (UFMA), cidade de São Luís – pesquisa as relações entre artesãs, materiais, formas de conhecimento e práticas criativas, atendendo diversos grupos e comunidades da região, organizando eventos e publicações científicas a este respeito.

O CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) é uma agência de fomento à pesquisa científica e tecnológica e à formação de recursos humanos no Brasil, ligada ao Ministério da Ciência e Tecnologia do Governo Federal no Brasil. Entre suas plataformas está o Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil, onde ficam registrados os grupos, sua atuação, linhas de pesquisa, membros e repercussões. Atualmente, neste diretório, só estão registrados 5 grupos de pesquisa que têm em sua denominação como grupo ou em suas linhas de pesquisa as palavras design e artesanato. São eles: Cerne-Design, Arquitetura, Artesanato e Arte (FUMEC-Fundação Mineira de Educação e Cultura); Desenvolvimento de Produtos com Materiais Amazônicos (UEPA – Universidade do Estado do Pará); Design e Cultura (UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná); Design, Artesanato e Tecnologia (IFRJ-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro); Frente de Estudos do Trabalho Artesanal – FESTA (UFU-Universidade Federal de Uberlândia). Mas, se considerarmos que na área de design no Brasil temos o registro de por volta de 800 grupos de pesquisa e, apenas, 5 com as palavras design e artesanato nos nomes dos grupos ou nas linhas de pesquisa, podemos verificar que ainda existe resistência, preconceito ou temor em atribuir a relação do design com a manifestação do artesanato.

Além dos exemplos e questões acima colocadas, não podemos nos esquecer que os centros urbanos e as metrópoles tem propiciado o surgimento de um novo tipo de artesanato, aquele que utiliza materiais em abundância nestes locais, tais detritos industriais, parte do lixo constituído pelos recicláveis e os reutilizáveis. Por outro lado, todo o sistema tecnológico digital a partir da prototipagem e impressão em 3D gera produções «artesaniais digitais» e também o «Faça Você Mesmo» (*Do it Yourself*) está gerando uma série de manualidades e produções manufaturadas que, talvez, poderemos em breve considerá-las no segmento de artesanato contemporâneo.

Em um mundo onde cada vez mais se tem à disposição objetos e produtos em abundância de materiais e processos, mas com a redução de características personalizadas e estéticas, gerando uma grande massa de coisas iguais e sem sentido, o artesanal passará a ser cada vez mais valorizado e utilizado. Pois além de carregar a gestualidade traz características do único e exclusivo, mesmo quando produzido em pequenas séries.

O DESIGN deve se somar a novas fronteiras, territórios que se constituem discutindo novas relações, atuando em fusão, borrando bordas, miscigenando bordas e fronteiras e com novos enfoques, tal como as relações do artesanato e design. Onde não é possível trabalhar apenas com os conhecimentos oriundos do campo do design, fato que exige a busca e interlocução com outras áreas. Necessidades e questões surgem, inclusive, muitas vezes, indo contra a visão corrente do que seria o design. E aí entra a relação design e artesanato, pois em um país com tanta riqueza e diversidade da produção artesanal que constitui a nossa cultura, não é possível relegar o artesanal, o vernacular a um segundo plano, pois detém um grande aprendizado e só valorizam e ampliam no diálogo com o campo do design e podem levar à aplicação dos ODS em rumo à construção de novos conhecimentos, pensamentos e ações destinados a reconstrução e reconfiguração de uma sociedade mais equitativa, mais inclusiva, mais humana.

Referências

- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation* (Traduzido por: Coad, R.). MIT Press.
- Moura, M. (2014). *Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões*. Estação das Letras e Cores.
- Moura, M. (2015a). Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano. In: *Arte-Ciência processos criativos* (1.ª ed., pp. 61-80). Cultura Acadêmica.
- Moura, M. (2015b) Singularidade e Diversidade do Design Brasileiro Contemporâneo. In: *The Value of Design Research -11th International European Academy of Design Conference, 2015, Paris-França*. EAD11.
- Moura, M. (2018). Design para o sensível: Políticas e Ação Social na Contemporaneidade (INCLUSÃO E INOVAÇÃO SOCIAL). *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, 1, 44-67.
- Moura, M. C., Rodrigues, C. D., Guimarães, M.,; Torres, M. A., Portugal, C., Magro Junior, J. C., Nunes, V. A. V., Romano, R. B., & Perez, I. U. (2022). Design contemporâneo para além do design, o humanismo. In: *Ensaio em design: ensino, pesquisa e sociedade* (pp. 1-242). Canal 6 Editora.
- Perez, I. U., Moura, M., & Martins, S. B. (2019). Inovação Social e decrescimento: desenvolvendo alternativas In: *7º Simpósio Design Sustentável*. São Paulo.
- Quilley, S. (2012). System Innovation and a New “Great Transformation”: Re-embedding Economic Life in the Context of “De-Growth”. *Journal of Social Entrepreneurship*, 3 (2), pp. 206–229.
- Sasaoka, S. (2017). *Relações entre design, moda e artesanato na contemporaneidade: estudos de caso no segmento de vestuário a rigor e acessórios de couro no eixo centro-oeste e noroeste de São Paulo*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação]. Bauru.
- Serafim, E. F., Cavalcanti, V., & Fernandes, D. M. P. (2015). Design e Artesanato no Brasil: Reflexões Sobre Modelos de Atuação do Design Junto a Grupos de Produção Artesanal. *Simpósio de Design Sustentável (SBDS)*, 1,(2). Mix Sustentável (edição especial-V SBDS).
- Suzuki, M. (2020). *Atividades de design como capital cultural: novas tendências nos países latino-americanos* (Tradução de Mei Kawahara, ebook). Blucher Open Access.

Mônica Moura

Mônica Moura é Designer, Arte-Educadora, Professora e Pesquisadora em Design na graduação e na pós-graduação em Design da UNESP, Bauru, São Paulo, Brasil. Doutora em Comunicação e Semiótica com Pós-Doutorado pela PUC-Rio e Estágio Pós-Doutoral pela Universidade do Minho, Portugal. É Bolsista de Produtividade em Pesquisa nível 2 do CNPq-CA DI. Entre seus projetos de Pesquisa e Extensão destaca-se o Design Inclusivo e o Lembrei de Você – estudos, projetos e ações para pessoas com deficiência visual (PcDV) e em investigações e publicações relacionadas ao Design Contemporâneo Brasileiro e Internacional.

Fernanda Martins

16 — Legar

O legado do artesanato, os desafios do design e o nosso futuro comum

Este ensaio, mais que um texto acadêmico, vem humildemente trazer dúvidas e questões que me acometem desde meu envolvimento com o saber popular da Amazônia — região que adotei para viver e trabalhar em 2004. Faz-se necessário delimitar qual o ponto de vista desta reflexão: uma designer paulistana, brasileira, sul-americana, que deixa décadas de atuação em São Paulo para se encontrar nas comunidades amazônicas.

Qual o lugar do artesanato no contexto atual? O que dá direito (ou qualifica) ao designer a intervir em comunidades tradicionais, influenciando os seus modos de vida e de produção? Até que ponto pode, e deve, o designer interferir nesta comunidade? Questões estas que levam a muitas outras, tais como, quais valores e sentidos devem prevalecer? Quem deve aprender com quem? Qual o legado do artesanato para o mundo moderno? E, ao contrário, há legado do design para o artesanato?

Assim, seguindo o fluxo de meus pensamentos, em primeiro lugar, procuro esclarecer, dentre as diversas concepções sobre ambas atividades, de que «artesanato» e «design» o texto trata e, a seguir, narrar uma experiência de encontro com um saber amazônico e, por fim, refletir sobre as questões que têm me mobilizado.

A curta atuação humana no planeta vem causando uma crescente crise socioambiental com expressivos danos, especialmente a partir do final do século XX, ampliada por ideias de unificação e padronização do modo de pensar a sociedade e, principalmente, pelo consumismo sem limites. As estratégias de desenvolvimento econômico, construídas de cima para baixo, além de imporem um modelo dominante de organização social e produtiva, são responsáveis não apenas pela destruição da natureza como pelo desaparecimento dos elementos simbólicos, culturais e tecnológicos que são perdidos ao longo do tempo, processo que Boaventura de Sousa Santos (2000) chamou de *epistemicídio*, ou seja, «a morte do conhecimento socialmente produzido».

Ao longo da modernidade, o conhecimento científico estabeleceu-se como o único modelo epistemológico, descontextualizando e impedindo a emergência de outras formas de saber, o que levou à destruição de formas de saber locais, à inferiorização do outro, empobrecendo a diversidade cultural e as multifacetadas visões do mundo. Desperdiçou-se, assim, não apenas o conhecimento tradicional sobre modos de produção, materiais, hábitos, línguas, saberes e costumes encontrados nas comunidades tradicionais como, em especial, os sistemas de organização social coletiva e participativa de sociedades que convivem de forma mais harmônica com o contexto natural de seus territórios há séculos.

Miranda (2017) vai ao encontro de Boaventura de Sousa Santos (2007) quando cita que foram adotadas três grandes estratégias para a efetivação das formas do pensamento e da visão de mundo da dominação desenvolvimentista frente ao saber popular – a «*assimilação*», a «*invisibilização*», a «*destruição*». A primeira ocorre quando o conhecimento popular/tradicional é incorporado pelo sistema dominante distanciando-se de suas origens; a segunda, quando o sistema dominante estabelece a invisibilidade do conhecimento popular e de suas formas de reprodução e resistência; e, por fim, o processo mais comum, a destruição, ao eliminar completamente a possibilidade de resistência dos conhecimentos/saberes pela extinção dos seus mecanismos de produção e reprodução.

A separação entre o saber e o fazer no pensamento ocidental, cujos primórdios residem na Idade Média, é intensificada na Revolução Industrial quando a produção industrial gradativamente se sobrepõe à produção artesanal, eliminando as corporações de ofício, as associações formadas por artesãos profissionais, tirando o Homem do campo e concentrando a população nas cidades, o que ocorre ainda com mais intensidade a partir do século XX.

E qual o lugar do artesanato nesta estratégia modernista e desenvolvimentista atual? Enquanto o design é tratado como fator de inovação, o artesanato é equivocadamente entendido como algo do passado, atrasado, que não gera recursos e movimenta a economia e, por consequência, deve ser substituído pelo fazer industrial. Trata-se de uma visão equivocada do saber popular, do fazer manual, das atividades ligadas à cultura tradicional, que estão por excelência inseridas em seu contexto social e ambiental. Difícil citar atividades artesanais tradicionais que tenham gerado impacto negativo no planeta, ao contrário, no caso brasileiro, as comunidades tradicionais, sejam quilombolas, ribeirinhas, indígenas, convivem em sintonia com a natureza. Estas comunidades oferecem um conhecimento sobre esta relação que o Homem moderno-industrial insiste em ignorar, o que leva, como consequência, à intensificação da desigualdade social e ao desequilíbrio ambiental que vemos hoje.

É neste cenário que se inserem as propostas dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável do planeta — ODS, aprovados pela Organização das Nações Unidas (ONU) em 2015. Os ODS substituíram as Metas do Desenvolvimento do Milênio (ODM), de 2000, que propunham oito objetivos para combater desafios globais relativos à fome, educação, meio ambiente, desigualdade, entre outros. A agenda dos ODS é mais específica, distribuída em 17 Objetivos e 169 metas a serem atingidos até 2030. É importante ressaltar que a questão da Cultura é absolutamente ignorada seja nos 17 objetivos, seja em suas metas. A palavra «Cultura» é citada apenas uma vez. Quanto ao design, que sequer foi mencionado, ignora-se o seu potencial para atuar de maneira transversal em diversos destes objetivos, através de suas inúmeras especialidades, seja inserido em projetos de comunicação, de produtos ou de estratégia.

Assim, a proposta é refletir sobre a relação entre o design e os saberes e práticas populares, na qual se insere o artesanato. Buscar compreender a sua contribuição transversal para os desafios propostos pelos ODS, garantindo que todos possam desfrutar de paz e prosperidade, erradicando a pobreza, protegendo o meio ambiente e o clima.

O artesanato

É uma tarefa difícil determinar um conceito sobre o que é artesanato. Há milênios o Homem produz objetos manualmente para suprir as suas necessidades imediatas e, até hoje, em nossa rica civilização industrial e tecnológica convivemos com objetos produzidos manualmente. Estes são tradicionalmente colocados em oposição à produção mecânica, isto é, os objetos produzidos totalmente sem a interferência humana. Esta seria a mais simplista das classificações. Curiosamente, a utilização do termo «artesanato», foi introduzida durante a Revolução Industrial europeia, quando passa a ser fortemente empregado para diferenciar o objeto produzido pelas indústrias. Nesse mesmo contexto, e em caminho oposto, surgiram movimentos de valorização do artesanato, como o Artes e Ofícios, ou a escola da Bauhaus, cujo programa inicial aproximava o fazer manual e o técnico, movimentos que podem ser identificados como impulsionadores do design moderno no Ocidente. É importante notar que esta forte relação artesanato-design que ocorreu nos países europeus não é a mesma que aconteceu nos países latino-americanos, onde o design se consolidou mais tardiamente e de forma geral a partir da importação de metodologias e conceitos funcionalistas da Bauhaus.

A dificuldade maior relacionada ao conceito de manualidade reside em compreender os diferentes artesanatos. Não se trata de uma categoria homogênea, os múltiplos objetos produzidos manualmente por tecelões, ceramistas, pintores ou designers de joias, entre tantas designações, leva a um ponto comum: todos são considerados artesãos.

Ricardo Gomes Lima (s/d), em seu artigo «Artesanato e arte popular: duas faces de uma mesma moeda?», cita inúmeras classificações para o termo «artesanato», a saber, arte folclórica, artesanato tradicional, artesanato cultural, artesanato de raiz, arte popular, trabalhos manuais ou manualidades ou industrianato. O importante, segundo o autor, é evitar que estas definições sejam dominadas pela oposição entre o fazer popular e o fazer erudito resultante de uma postura elitista que deve ser abandonada

[...] em prol de uma análise da realidade social mais justa que incorpore as representações daqueles que, sob denominação de artistas populares ou artesãos, a par de serem reconhecidos como portadores de um saber de grande significado cultural refletido em suas criações, sejam também reconhecidos como integrantes de realidades históricas concretas, sobre as quais agem, reagem e refletem (Lima, s/d, p. 4).

Este é o ponto da presente reflexão — é a postura elitista que precisa ser evitada! No Brasil, Lina Bo Bardi (Suzuki, 1994) foi uma das primeiras a levantar esta questão:

O reexame da história recente do país se impõe. O balanço da civilização brasileira “popular” é necessário, mesmo se pobre à luz da alta cultura. Esse balanço não é o balanço do folclore, sempre paternalisticamente amparado pela cultura elevada, é o balanço “visto do outro lado”, o balanço participante. É o Aleijadinho e a cultura brasileira antes da Missão Francesa. É o nordestino do couro e das latas vazias, é o habitante das vilas, é o negro e o índio. Uma massa que inventa, que traz uma contribuição indigesta, seca, dura de digerir. (Suzuki, 1994, p. 12)

Lina Bo Bardi traz um novo olhar para o artesanato, tradicionalmente entendido como vindo de um mundo diferente, mais puro, em oposição ao mundo moderno, apartado do «mundo civilizado», e por consequência mais original. Esta «pureza» é, em verdade, o reflexo de uma relação de poder, comprometida com um tipo de desenvolvimento e planejamento econômico que, ao assumir o artesanato como «atrasado», traz como consequência a sua eliminação e, em última instância, a sua substituição pela produção industrial.

A maioria dos objetos produzidos no artesanato são de uso cotidiano, produtos locais ou de circulação restrita, que possuem uma forte vinculação com o seu território, desde a escolha das matérias primas e os processos de produção, até o uso de elementos de distinção cultural. García Canclini (1983) reconhece que artesanato é muito mais que descrição de desenhos e técnicas de produção e que seu sentido só é atingido quando consideradas as conexões com as práticas sociais daqueles envolvidos na sua produção, venda e compra, e a relação ao lugar que ocupa junto a outros elementos na organização social do espaço. Mais que uma tradição, o artesanato é rico em significados simbólicos advindos de um aprendizado que não é obtido na escola, mas na relação do próprio trabalho, o território e a história de vida de quem o produz.

Os trabalhadores artesãos estão organizados através de seu trabalho, onde materializam-se e reproduzem-se formas particulares de concepções de mundo, mais ricas em seus significados simbólicos do que sua maior ou menor autenticidade. (Alvim, 1983, p. 49)

Segundo Aloisio Magalhães (Magalhães e Leite, 2017), é a partir do fazer popular que se afere o potencial, se reconhece a vocação e se descobrem os valores mais autênticos de uma nacionalidade, e de onde surgem expressões de síntese de valor criativo. Magalhães reiteradamente afirmou a importância de se conhecer e valorizar o fazer de uma população como uma forma de entender o presente e projetar o futuro, utilizando diversas vezes a metáfora do estilingue (ou bodoque):

A pedra sempre irá mais longe quanto mais recuarmos a borracha, e é preciso que a borracha não parta, é preciso que nessa busca da força energética pretérita, não ocorra ruptura e, portanto, que se conheça, num contínuo, os componentes que fazem verdadeiramente esta energia, e aí a pedra irá mais longe; aí a nação encontrará fôlego de enveredar por um tempo novo. (Magalhães e Leite, 2017, p. 362)

Há nas afirmações de Aloisio Magalhães, todas da década de 1970, um pioneirismo no entendimento da importância do saber local, configurando-se num prenúncio de um posicionamento decolonial contra as forças padronizadoras da globalização. Magalhães chega a se opor claramente à imposição de transferência de tecnologia, das formas de fazer, denunciando tratar-se apenas de subordinação, cuja consequência seria uma nação rica, mas sem caráter.

É deste artesanato cheio de sabedorias, popular, comunitário, diverso, que traz consigo os valores locais de um território, que sobrevive nas sombras das políticas desenvolvimentistas que nos interessa tratar.

O design

O design está em crise, pois, por décadas, serviu ao consumo desenfreado e a um sistema que somente gerou desequilíbrio ambiental e desigualdade social. O design é corresponsável pela situação sem volta em que este planeta e seus habitantes humanos e não humanos se encontram e que exige novos paradigmas de enfrentamento desta situação. Está na hora de se repensar quais papéis o design deve representar neste cenário. Não vem ao caso discorrer sobre as inúmeras definições correntes de design: solução de problemas, pensamento multidisciplinar, concepção e planejamento, visualização criativa e sistemática, organização das partes de forma que produza o planejado, configuração, artífice, inventor, articulador, planejador estrategista, coordenador, inovador, etc. O design e o designer, responsáveis diretos pela imensa produção de artefatos materiais e virtuais que diariamente influenciam a relação do Homem com o mundo, não podem mais estar vinculados a conceitos elaborados à época da Revolução Industrial ou a modelos modernistas do século passado e, muito menos, se render ao consumismo midiático.

«Há profissões mais prejudiciais do que o design industrial, mas são poucas», já dizia Papanek em 1971. Também não vem ao caso abordar a discussão de Victors, Papanek e Margolin, ou tratar de linhas de pensamento como o chamado Design Social que, correndo o risco de ser generalista, na prática representa ações de *Designers Superiores*, *Deus-igners* que se propõem a levar soluções *top-down* para as comunidades em que acreditam contribuir. É lógico que existem bons projetos, que colaboram para a melhoria das condições de vida de comunidades tradicionais, urbanas ou periurbanas, a partir de processos participativos que respeitam as potências dos saberes locais, *mas são poucas*.

Busca-se aqui uma reflexão sobre os caminhos e as potencialidades da relação entre estas comunidades visitadas e os designers-viajantes. E qualquer reflexão sobre o tema deverá considerar as três ecologias propostas por Félix Guatarri (1990): o meio ambiente, as relações sociais e a subjetividade humana, ou seja, obrigando o Homem a reavaliar as relações entre si e si mesmo, entre si e o outro e entre si e o mundo.

Estas novas formas de atuar e pensar podem ser inspiradas, por exemplo, em cosmovisões de povos indígenas e comunidades tradicionais que já estão à nossa disposição, como o conceito sul-africano *Ubuntu*, e o andino *Bem viver*. O *Bem viver*, um conceito de comunidades originárias do Equador e da Bolívia, que foi sistematizado e conceitualizado em 1994 pelos Kichwa amazônicos, é assim explicado por Alberto Acosta (2016),

[...] é viver em aprendizado e convivência com a natureza, fazendo-nos reconhecer que somos “parte” dela e que não podemos continuar vivendo “à parte” dos demais seres do planeta. A natureza não está aqui para nos servir, até porque nós, humanos, também somos natureza e, sendo natureza, quando nos desligamos dela e lhe fazemos mal, estamos fazendo mal a nós mesmos. (Acosta, 2016, p. 14)

A partir da ótica da reponsabilidade, dos impactos causados por sua atuação, torna-se mister reavaliar a atuação do design, em especial o design do Sul Global, cujos profissionais formados por escolas de linhas de pensamento alheias a seu contexto ignoram a sua própria cultura e história locais. Nestes territórios, é necessário que o design se descole destas práticas importadas para se conectar às epistemologias vinculadas ao seu território. Para que, desta forma, à luz de conceitos pertinentes para a sua própria realidade, encontre formas de atuação responsáveis.

Essa lacuna de responsabilidade moral, resultante da lógica do processo de produção, criará, inevitavelmente, engenhos de moral condenável, caso não se consiga chegar a um acordo sobre uma espécie de código ético para o design. (Flusser, 2007, p. 202)

Assim, o que se propõe é uma ética específica ao campo do design, consciente de seus múltiplos impactos sobre os hábitos e as mentalidades.



Figura 1
Foto: Nailana Thiely/LQF

Um pequeno estudo de caso – o Projeto *Letras que Flutuam*

Desde 2008, o projeto *Letras que Flutuam* se relaciona de forma organizada com os pintores de barcos populares do Estado do Pará. Em especial com os pintores que aplicam os nomes nos barcos e que se utilizam de visualidade e técnica similares ao longo da calha do Rio Amazonas e são conhecidos como «Abridores de Letras».

O abridor de letras é o profissional pesquisado pelo projeto Letras que Flutuam, que busca registrar as letras de barcos da Amazônia enquanto manifestação cultural e gráfica. Cada um tem seu estilo, alguns com letras sombreadas, outros com o chamado “caqueado” (ou enfeite), uns com cores primárias, outros com cores mais diversas. Esse saber vem sendo passado de geração em geração em municípios ribeirinhos. Porém existe uma ameaça dessa arte se extinguir. Para valorizar e buscar a continuidade da arte dos abridores de letras é que o projeto Letras que Flutuam vem divulgando o trabalho desses artistas da grafia dos rios. (Letras que Flutuam, 2017)



Figura 2
Foto: Sâmia Batista/LQF



Figura 3 e 4
Foto: Fernanda Martins/LQF

A partir de 2008, a pesquisa torna-se um projeto mais amplo, contando com uma equipe maior em que as designers¹ envolvidas iniciam diferentes ações para a documentação e a identificação destes artesãos, para o entendimento das técnicas de pintura, bem como para compreender as formas de transmissão deste conhecimento. Entre os seus objetivos estão: aumentar a autoestima dos pintores; gerar renda aos pintores; aumentar a sensibilidade de brasileiros e amazônidas para uma cultura visual genuinamente brasileira; estimular os formuladores de políticas públicas a incorporar esse conhecimento imaterial como parte da cultura local; oferecer oportunidade para professores e alunos de escolas públicas entrarem em contato com esse conhecimento; e influenciar designers e profissionais de comunicação a incluir as referências culturais brasileiras em seus trabalhos. Assim, foram realizados dois documentários audiovisuais, oficinas de formação nos próprios municípios, palestras e *workshops*.

Entre estas ações, destacam-se: atividades para melhorar a geração de renda dos Abridores, como a participação no edital de emergência cultural que gerou o ABCdário das Letras Amazônicas (Letras que Flutuam, 2021); as ações de formação de jovens em seus municípios, bem como palestras e exposições em diferentes capitais do país, em que os detentores deste saber, os pintores, são os instrutores; e a influência desta prática em diferentes projetos de design e publicidade no país, que passam a se utilizar desta visualidade associada a serviços e produtos, culturais ou comerciais.

Por força de sua formação, as designers-coordenadoras do projeto realizam de forma constante a comunicação destas atividades em múltiplas mídias, gerando grande visibilidade sobre a visualidade amazônica e ampliando o impacto do projeto. Assim, é possível acessar informações sobre este saber em redes sociais, em *website* e a partir de 2021 em um livro — *Letras que Flutuam*, editado pela Secretaria de Cultura do Pará. Entre os efeitos positivos, pode-se citar a organização de um grupo de troca de informações entre os pintores e as designers por WhatsApp. Para quem mora em localidades distantes e isoladas, este é um meio de comunicação instantâneo e que permite aos pintores se entenderem como um grupo.

Em momento algum as designers do projeto criaram produtos próprios a partir do conhecimento obtido na relação com estes artesãos, ou que fossem para o seu benefício individual; em contraponto àqueles designers que se beneficiam das experiências com artesãos locais para criar os seus «próprios» produtos, apropriando-se de um «valor identitário» para que possam brilhar e praticar comércio em salões de design nacionais e internacionais. O aprendizado principal das designers do projeto relaciona-se à relevância do respeito às diferenças, de troca contínua e múltiplos aprendizados. Não se quer afirmar que o projeto seja um modelo a ser seguido, mas sim apresentar-se como uma tentativa de buscar novas práticas em prol de uma ética de atuação em design. Afinal, são muitas as incertezas sobre os impactos da atuação do design na sociedade.

¹ O Projeto *Letras que Flutuam* conta com a coordenação das designers Fernanda Martins e Sâmia Batista

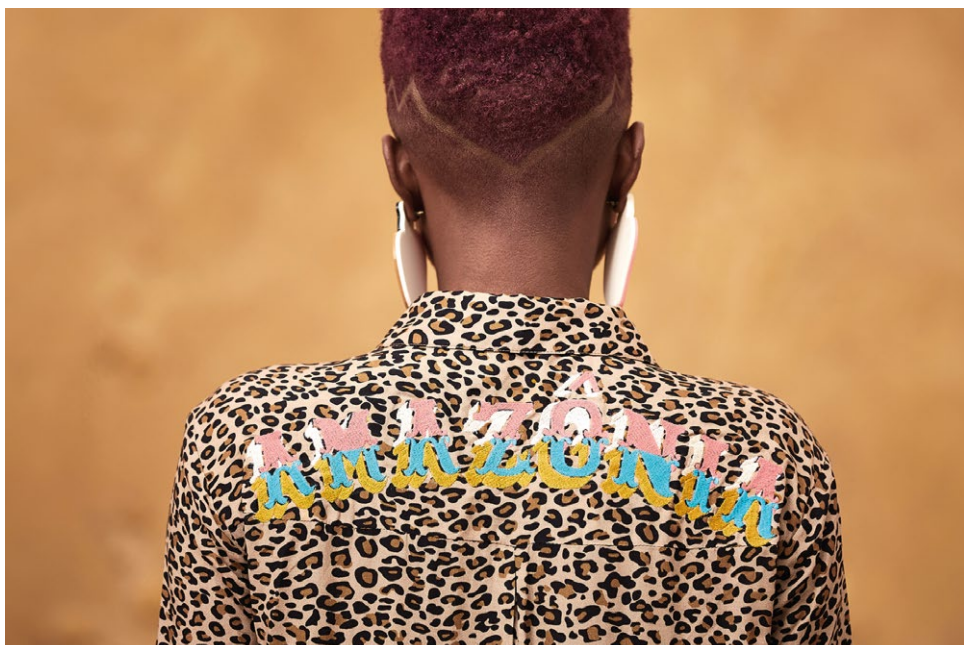


Figura 5
M - pintor Toninho.
Arquivo LQF

Figura 6
Sr Elcio.
Foto: Fernanda Martins/LQF

Figura 7
Coleção "O coração é o norte" - Farm- 2018.
Foto: divulgação FARM

A questão do legado

A proposta é refletir sobre o legado do artesanato para o design e seus reflexos para a sociedade e o planeta. As relações entre o design e o artesanato em sua grande maioria envolvem ações ou políticas públicas, em que o primeiro intervém no segundo para «melhorá-lo», aperfeiçoar o uso de matéria-prima ou a sua estética para, em última instância, inseri-lo no mercado, «nacional» ou global, sempre com a justificativa da tal ampliação da geração de renda. O que se dá, na prática, é que a maioria das políticas públicas são diminuidoras, colocam o artesanato em situação subalterna, ignorando os seus saberes e a sua colaboração para a sociedade. Ações desta natureza revelam as relações equivocadas, reforçando ainda mais a ideia do designer superior, racional, em oposição ao artesão que, ao usar as mãos, supostamente não pensa. E, mais grave, não leva em consideração o legado do artesanato.

Ainda que García Canclini afirme que o artesanato seja uma necessidade para a sobrevivência do capitalismo, a produção artesanal não precisa ser refém das regras desse sistema que desumaniza as relações e estabelece como padrão a homogeneização de manifestações culturais. E este «não ser refém destas regras do sistema» pode ser o lugar da atuação do design em relação ao artesanato. Através de processos participativos, da recolocação do design não como «melhorador» de produtos, mas aprendiz e partícipe, através de estratégias de organização produtiva e social que valorizem os patrimônios culturais populares, tirando-os da invisibilidade, resgatando-os da desconstrução promovida pelo modo de produção hegemônico, do epistemicídio.

Aloíso Magalhães é muito claro em relação ao legado do artesanato para o design:

Existem “coisas nossas”, muito brasileiras desde suas origens, há no brasileiro um jeito único de se adaptar às condições do momento, do lugar onde vive, tais como transformar latas de supermercado em utensílios de cozinha etc. Saber identificar essa cultura é importante para o design, porque só se chega ao conceito de desenvolvimento de um país a partir do estudo da cultura básica, natural, deste país. O desenvolvimento não se faz de forma independente, está implícito na realidade de um povo. E é esta realidade do povo brasileiro que gosto de observar, analisar, registrar, porque é ela que vai levar a uma tecnologia mais adequada às nossas necessidades, à nossa realidade. (Magalhães e Leite, 2017, p. 165)

Menos empatia e mais humildade

O que se deve é evitar a ênfase da «volta ao passado» em função do que o artesanato representa de raiz ou tradição e entender que o legado do artesanato está no presente. Este presente que engendra dentro de si os saberes, os hábitos, a verdade da expressão, a realidade visual de um povo. Neste sentido, é o design, em um processo ao revés, que precisa abrir os seus olhos para a cultura popular e, por consequência, para o artesanato, para aprendê-lo, apreendê-lo, contemplá-lo, de forma que seja incorporado em sua atuação, evitando a assimilação e a apropriação colonialistas.

Evitando a *empatia* e valorizando o coletivo pode, e deve, tomar partido das inúmeras cosmovisões de povos originários do Sul Global, como o *Ubuntu*, o *Bem viver*, dentre outros, para se inspirar na busca de novas práticas e romper com a lógica desenvolvimentista da modernidade. Processos que, incapazes de compreender a complexidade das relações sociais e ambientais nas quais estamos inseridos, operam de forma a anular os conhecimentos «*tradicionais*», assimilando-os, invisibilizando-os ou mesmo exterminando-os.

Diariamente observamos, de forma passiva, os resultados pernósticos do modelo econômico vigente, como o extermínio de indígenas e populações tradicionais, a urbanização extrema e forçada de grandes continentes humanos, as queimadas anuais e o desmatamento de áreas conservadas, e as consequências das mudanças climáticas, como a elevação do nível do mar, o aquecimento global e a extinção de espécies animais e vegetais, e a proximidade do limite do planeta em produzir alimentos para os seres humanos e outros seres.

Neste sentido, os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável são um alerta. Em um momento que o design participa ativamente de um modelo desenvolvimentista, conformando mentalidades, criando produtos desnecessários, promovendo a acumulação de resíduos, o planeta precisa do design responsável, trabalhando de forma horizontal, de igual para igual e buscando maneiras coletivas de atuar que colaborem para atender a maioria.

Referências

- Acosta, A. (2016). *O bem viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos*. Autonomia Literária, Elefante.
- Alvim, M. R. B. (1983). Artesanato, tradição e mudança social: um estudo a partir da "arte do ouro de Juazeiro do Norte". In B. G. Ribeiro *et al.*, *O artesanato tradicional e seu papel na sociedade contemporânea*. FUNARTE, Instituto Nacional do Folclore.
- Santos, B. de S. (2000). Crítica da Razão Indolente: contra o desperdício da experiência. Para um Novo Senso Comum: a ciência, o direito e a política na transição paradigmática, *Cortez*, 1(78), 3-46.
- Santos, B. de S. (2007). Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia dos saberes. *Revista Crítica de Ciências sociais*.
- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. Cosac Naify.
- García Canclini, N. A produção artesanal como uma necessidade do capitalismo. In N. García Canclini, *As culturas populares no capitalismo*. Brasiliense.
- Guattari, F. (1990). *As três ecologias*. Papirus.
- Letras que Flutuam. (2017). <https://www.letrasqflutuam.com.br> [acessado em: 10/10/2021]
- Letras que Flutuam. (2021) www.letrasqflutuam.com.br/cópia-abc-do-abridor [acessado em: 10/10/2021]
- Lima, R. G. (s/d). *Artesanato e arte popular: duas faces de uma mesma moeda?* <http://www.cnfcp.gov.br/pdf/Artesanato/ArtesanatoeArtePop/CNFCPArtesanatoArtePopularGomesLima.pdf> [Acesso em: 04/12/2021].
- Magalhães, A. e Souza Leite, J. (Org.). (2017). *Bens culturais do Brasil: um desenho projetivo para a nação*. Bazar do Tempo.
- Miranda, S. A. A. (2017). A crise ecológica, o epistemicídio e a destruição dos saberes. *Saberes da Amazônia*. 02(04).
- Suzuki, M. (1994). *Tempos de grossura: o design no impasse*. Instituto Lina Bo e PM Bardi

Fernanda Martins

Fernanda Martins, designer, pesquisadora, professora universitária reside em Belém-PA desde 2004, onde amplia sua atuação na integração do Design e o desenvolvimento local em diversas comunidades ribeirinhas. É diretora da Mapinguari Design que atua em Design estratégico e sustentável especialmente na Amazônia. Criadora do Projeto Letras que Flutuam, que investiga e divulga os abridores de letras da Amazônia realizando, mapeamentos, exposições, oficinas e os documentários “Letras que Flutuam” e “Marajó das Letras”. Possui doutorado na ESDI/UERJ. Atua, leciona e pesquisa Tipografia. Seu interesse em políticas culturais levou-a a ser representante nacional do Design no Conselho Nacional de Políticas Culturais, do Ministério da Cultura, onde também foi membro do Conselho Nacional de Incentivo à Cultura. Uma das fundadoras da Associação da ADG Brasil - Assoc. dos designers gráficos, onde foi diretora, e também de seu Conselho de Ética. Autora do livro Letras que Flutuam - Secult -Pará, 2021.

Lia Krucken

17 — Localizar

Localizar verbo movente e político

Iniciemos pedindo Agô¹ para adentrar o campo das palavras. As palavras são lugar de força e de movimento². Que nós saibamos buscar palavras para compor pensamentos que acolham diversidades e que nos coloquem em fluxo. As páginas são espaços públicos que ativamos ética-estética-politicamente. Neste ensaio propomos refletir sobre o verbo “localizar”, buscando formas menos colonizadas e colonizadoras para o nosso olhar e para a forma como percebemos e nos relacionamos com os lugares, os entes e a natureza.

um duplo movimento

Quando, por vezes, me falam em imaginar outro mundo possível, é no sentido de reordenamento das relações e dos espaços, de novos entendimentos sobre como podemos nos relacionar com aquilo que se admite ser a natureza, como se a gente não fosse natureza. (Krenak, 2019)

A tarefa que compartilhamos aqui é buscar palavras para contornar um sentido vivo de um verbo, refletindo sobre pressuposições e desdobramentos a ele associados. Nos pensemos enquanto sujeitos que podem localizar algo (e que também podem ser localizados nos espaços, em culturas, etnias e no tempo). De onde olhamos (e localizamos)? Quais perspectivas carregamos inerentemente connosco? O que somos capazes de ver/localizar e, além disso, o que queremos (ou não) ver/localizar?

Essas perguntas são importantes porque trazem ao verbo «localizar» um duplo movimento. Chamemo-lo, a partir de agora, de «verbo transitivo duplo». O fotógrafo chileno Alfred Jaar, em sua obra *Lamento das imagens*³, diz: «Você não tira uma fotografia, você faz uma fotografia» (citando uma frase atribuída ao fotógrafo estadunidense Ansel Adams, 1902–1984). Jaar aborda a política das imagens, salientando o fato de que uma imagem é mais do que um simples ato documental. Ela é uma construção.

¹ Agô, em iorubá é pedir licença ou permissão aos ancestrais.

² Ouvindo a Iyalorixá Marlene de Nanã.

³ A exposição *Lamento das Imagens*, realizada no Sesc Pompeia, integrou a 34.ª Bienal de São Paulo – *Faz escuro mas eu canto*, em 2021, <http://34.bienal.org.br/exposicoes/7455>.

Retomemos a ideia de verbo transitivo duplo para dizer que é sobre uma construção que estamos falando. «Localizar» tem uma dimensão ética-estética-política. O modo como vemos e nomeamos, assim como o modo em que somos vistos e somos nomeados, *foi, é e vai sendo* construído no tempo. É preciso ter olhos para ver as histórias que ainda não foram contadas e que fazem parte dos territórios. Busquemos as várias histórias que habitam os espaços, as singularidades das trajetórias que se cruzam na paisagem, respeitando suas formas não lineares.

No verbo «localizar» mora o perigo de ater-se ao que nosso imaginário coletivo construiu ao longo do tempo, ao que fomos condicionados a ver. Em *O perigo de uma história única*, Adichie (2019, p. 32) diz: «As histórias importam. Muitas histórias importam. As histórias foram usadas para espoliar e caluniar, mas também podem ser usadas para empoderar e humanizar.»

«Localizar» pode ser um verbo-arma na sociedade, quando usado por alguns grupos para priorizar formas de história e de memória, bem como para criar categorias, estigmatizar, qualificar ou desqualificar, acolher ou expulsar. Pois, mais interessante, então, seria uma política de «des-localizar». Deslocar, descolar... até achar formas mais diversas, respeitosas e significantes.

Walter D. Mignolo introduz a ideia de «des-vinculação» (*de-linking*) como «desprender-se da colonialidade do conhecimento controlado e administrado pelos princípios teo, ego e organo-lógico do conhecimento e suas consequências» (Mignolo, 2007, p. 459). A des-vinculação, assim como outras ideias ligadas à decolonização, promove uma visão em direção a um mundo em que muitos mundos podem coexistir. A des-vinculação, portanto, é uma espécie de «desobediência epistêmica» necessária para possibilitar e «caminhar em direção a uma comunicação verdadeiramente intercultural; a uma troca de experiências e significações como fundamento de uma outra racionalidade» (Quijano, 2010).

A desobediência epistemológica também está ligada à compreensão «das ficções universais da modernidade e da lógica da colonialidade propagadas para fazer avançar as promessas da modernidade», e aos modos de des-vincular-se delas, tornando-se «o principal fator impulsionador da decolonialidade», diz Mignolo (2007, p. 450). As ficções universais da modernidade, como afirma o autor, também são descritas pelo antropólogo haitiano Michel Rolph Trouillot (2003) como «ficções universais abstratas do Atlântico Norte». Essas violentas narrativas hegemônicas conduzem a uma hegemonia epistêmica que não se limita a lugares particulares, como sublinham diversos autores, o que sugere que «há uma história de violência epistêmica em todas as localidades geográficas, inclusive no Ocidente». Mais do que conseguir vê-las, precisamos ser capazes de perceber como essas narrativas contaminam nosso cotidiano e crenças, de modo que possamos quebrar círculos viciosos e abrir espaço para movimentos de decolonização.

E é especialmente nos campos da estética e das imagens, como aponta a curadora brasileira Diane Lima, que podemos pensar e praticar formas de abrir espaços:

[...] descolonizar o conhecimento é refutar os próprios padrões e valores, que, baseados nesse princípio hegemônico de uma universalidade ocidental, determinou as noções de beleza e, portanto, do que merece ser validado (regimes de verdade) e ser visto (regimes de visibilidade). [...] É pelo ato de se enunciar, gozando da própria faculdade humana de dar sentido ao mundo, que podemos nos expressar por meio de sistemas de representação que geram pertencimento, produzem conhecimento e instauram relações de autonomia e poder. Trata-se de um campo de forças onde disputamos a possibilidade de criar discursos sobre o eu, o nós e o mundo. (Lima, 2018, p. 246)

Sigamos com Lima, refletindo sobre o que «localizar» tem que ver com validar — assim como desvalidar — conhecimentos, significados e estéticas. Outro trabalho importante para citarmos aqui são as ações no território, em especial na Amazônia, realizadas pela fotógrafa Marcela Bonfim. Em seus projetos, Bonfim aborda, justamente, a importância da visualidade e da visibilidade: «Consciência da imagem significa o direito de existir como imagem.»⁴ Bonfim destaca que existem «diversas formas de (in)visibilidade cultivadas no território, quase todas relacionadas aos povos originários, aos indígenas, que vão sendo “apagados no tempo” pelos recém-chegados “pioneiros”» (Bonfim, 2021, p. 210). Em sua pesquisa sobre economia da imagem, na qual propõe uma reflexão prática e imagética, a autora destaca um outro verbo: «(re-)conhecer». Com este verbo, bastante relacionado ao tema que tratamos nessa reflexão, a autora evidencia a necessidade de exercitarmos a construção de visualidades diversas.

Voltemos à pergunta inicial, numa outra dobra, mais específica: Se uma das tarefas que nos colocamos, na prática de design, é localizarmos materiais, conhecimentos e modos de fazer que existem num território, a partir de qual perspectiva o fazemos? *Nos localizarmos* também é essencial nesse sentido, para que possamos refletir e nos conscientizar sobre os referenciais que trazemos e incorporamos nos projetos. O design é uma prática de cultura material e imaterial e a composição de objetos e imagens contribui ativamente para construir e desconstruir imaginários.

⁴ Vide projeto Amazônia Negra (<https://www.amazonianegra.com.br>) e o Festival Fotografia em Tempo e Afeto (<https://www.fotografiaemtempoeafeto.com>), ambos realizados no estado de Rondônia, na Amazônia.

um verbo movente e político

Com a extração de seus objetos, lhes foi negado um lugar como construtores de mundos (fabri), mesmo que suas habilidades tenham sido exaustivamente exploradas em uma variedade de atividades artísticas e artesanais, como cerâmica, talha, gesso, carpintaria, vidraçaria ou construção. (Azoulay, 2021)

Voltemos a nossa reflexão, nos aproximando da prática cartográfica. «Cartografar é sempre compor com o território existencial, engajando-se nele», nos dizem Passos *et al.* (2009). Segundo essa perspectiva, «a construção de um território existencial não nos coloca de modo hierárquico diante do objeto, como um obstáculo a ser enfrentado (conhecer = dominar, objeto = o que objetiva, o que obstaculiza)». Cartografar, então, não se trata «de uma pesquisa sobre algo, mas uma pesquisa com alguém ou algo» e «tal processo coloca o cartógrafo numa posição de aprendiz, de um aprendiz-cartógrafo».

É especialmente interessante este ponto que os autores ressaltam: o «fazer com» e a implicação não hierárquica do cartógrafo com territórios. Pensemos a «prática de localizar» nessa abordagem, como uma prática engajada.

Assim, «localizar», como verbo de construção, é também verbo de movimento, e pode contribuir para quebrar círculos viciosos e criar relações diversas de autonomia e poder. Podemos relacioná-lo à ideia de «criatividade da prática», introduzida pelo filósofo camaronês Achille Mbembe (Shiple et al., 2010)⁵, como «as formas com as quais as sociedades compõem e inventam a si próprias no presente». Estas práticas estão sempre adiante de qualquer conhecimento que podemos produzir sobre elas, diz o autor. Podemos pensar, então, que a «criatividade prática» constitui um tipo de saber, de natureza prática e coletiva, fortemente situado no contexto em que as comunidades vivem e que (re)criam para si⁶.

A ideia de criatividade da prática é muito importante porque implica em mudar a forma como observamos, desvinculando-nos de modelos pré-determinados e de lugares de observadores que «criam» categorias, que parecem estar por trás da ideia de produção de conhecimento acadêmico. Algo está vindo e está por vir nos territórios e nos lugares — em movência⁷, num processo que podemos, talvez, em colaboração, perceber direções e nos engajar.

Neste sentido, é imprescindível pensarmos o design como uma prática colaborativa e situada, que se conecta com atividades das comunidades que habitam, criam, produzem, consomem, ou seja, com um processo confluyente com os processos de vida de um lugar.

a desconstrução é uma construção

O (ou a) artista – assim como o artesão – é um itinerante, e seu trabalho comunga com a trajetória de sua vida. Além disso, a criatividade do seu trabalho está no movimento para frente, que traz à tona as coisas. (Ingold, 2012)

Habitar o mundo, nos diz Ingold (2012, p. 33), «é se juntar ao processo de formação». «E o mundo que se abre aos habitantes é fundamentalmente um ambiente sem objetos», continua o autor, que faz uma crítica à «objetificação» e lógicas redutoras: «As coisas se movem e crescem porque elas estão vivas, não porque elas têm agência. E elas estão vivas precisamente porque não foram reduzidas ao estado de objeto» (p. 34). Com vários exemplos sobre como as coisas existem na natureza, o autor questiona os movimentos teóricos que tomam as coisas «em sua qualidade de objeto (*objectness*), retirando-as dos fluxos que as trazem à vida.» Ingold (2012, p. 35) sugere «uma regra simples: seguir os materiais»; aprender a pensar «matéria em fluxo».

Essa crítica é central para pensarmos o verbo «localizar». Como podemos, em nossas práticas projetuais, evitar abordagens redutoras, que objetificam os recursos, a natureza e a nós mesmos? Ou, ainda: Como podemos aprender modos de localizar (e cartografar e projetar) que sejam epistemologicamente desvinculados de abordagens colonizadas/colonizadoras?

⁵ Em entrevista conduzida por Shiple.

⁶ Tema abordado por Krucken e Britto (2019) em *Insurgências: resistência/re-existência: modos de resistir e reinventar relações*.

⁷ Movências e deslocamentos nos processos de criação artística e de design são temas investigados pela autora. Vide Krucken (2019) e Krucken (2021a, 2021b).

Talvez seja importante lembrar que, em muitas práticas profissionais, como as de design, iniciamos com essa ação, a de localizar: sintomas, problemas, potencialidades. E nessa «investigação», muitas vezes, prioriza-se uma visão analítica e cartesiana, enquadrada não só pelos modelos, métodos e ferramentas mas também pela nossa própria capacidade de ver e de não ver, de perceber e não perceber. Pode ser que nem nos apercebamos das perspectivas «viciadas» que podemos adotar e, por esse motivo, mais uma vez, a importância da colaboração: trazer perspectivas diversas, que questionam «histórias únicas». Em *Ideias para adiar o fim do mundo*, Krenak (2019, p. 31) avisa: «não se deixe iludir com o aparato da técnica»; «a ciência inteira vive subjugada por essa coisa que é a técnica».

Vamos chegando ao fim e é um desafio propor uma reflexão assim, em que a desconstrução é uma construção. Mas é importante sustentarmos esse espaço reflexivo. O desejo é de acolher um lugar de perguntas e de aberturas sobre as formas como pensamos (com) a natureza. E, também, sobre como podemos repensar a prática de projeto de design no território. Podemos buscar e criar «modos de fazer» pesquisa que tenham a diversidade como valor central e que não sejam viciados pela técnica. Que «localizar» não seja um jogo de pensar utilidades para o mercado. Que sejamos capazes de praticar uma forma movente e sensível de escuta, de redescobrir sentidos com os habitantes dos lugares e de compor os fluxos dos quais fazemos parte.

Agradecimento

A autora agradece ao Programa Nacional de Pós-Graduação PNPd/CAPES/Brasil e ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Bahia pelo apoio à investigação. Este texto faz parte do projeto «Artistas em deslocamento» que envolve interlocução com outros artistas pesquisadores.

Referências

- Adichie, C. N. (2019). *O perigo de uma história única*. Companhia das Letras.
- AZOLAY, Ariella Aisha. (2021) Arte que destrói o mundo comum. *Piseagrama*, Belo Horizonte, (15), pp. 46-55.
- Bonfim, M. (2021). Amazônia Negra. *REVISTA POIÉSIS*, 22(37), pp.209-220. <https://doi.org/10.22409/poiesis.v22i37.47272> [Acesso em: 10 jan 2022]
- Heidegger, M. (2013) *Explicações da poesia de Hölderlin*. Trad. Claudia Drucker. Editora UnB.
- Ingold, T. (2012) Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. *Horizontes Antropológicos*, 18(37), 25-44.
- Krenak, A. (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo*. Companhia das Letras.
- Krucken, L. (2021a). Movência. In L. Krucken e I. Linke (Org.), *Verbetes moventes*. Tiragem: Duna.
- Krucken, L. (2021b). Movências no ensino e na prática do design para inovação social: refletindo sobre dispositivos para decolonização. In P. Souza (Org.), *Design para inovação social: perspectivas metodológicas e casos relevantes* (pp. 57-74). EdUFBA. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/34501> [Acesso em: 20 dez 2021]
- Krucken, L. (2019). The body writes. In G. Lynch, F. L. Barbera, e E. M. Maland (Ed.) *Spinning triangles: Ignition of a Design School*. Savvy Contemporary.
- Krucken, L. e Britto, L. (2019). Insurgências, Resistências e re-existências: modos de resistir e reinventar relações. *Revista Miolo 2*, pp. 75-81.
- Lima, D. (2018) “Não me aguarde na retina”. A importância da prática curatorial na perspectiva decolonial das mulheres negras. *SUR Revista Internacional de Direitos Humanos*, 15(28), pp. 245–257.
- Mignolo, W. D. (2007). Delinking. *Cultural Studies*, 21(2), pp. 449–514. <http://dx.doi.org/10.1080/09502380601162647>. [Acesso em: 10 nov 2020]
- Passos, E., Kastrup, V., Escóssi, L. da (Org.) (2009). *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Sulina. pp. 131-150.
- Quijano, A. (2010). Coloniality and modernity/rationality. In W. Mignolo and A. Escobar (Eds.) *Globalization and the Decolonial Option* (pp. 22-32). Routledge.
- Shiple, J. W. et al. (2010). Africa in Theory: A Conversation Between Jean Comaroff and Achille Mbembe. *Anthropological Quarterly*, 83(3), pp. 653–678 www.jstor.org/stable/40863671 [Acesso em: 25 mai 2019]
- Trouillot, Michel-Rolph. (2003) *Global Transformations: Anthropology and the Modern World*. Palgrave Macmillan.

Lia Krucken

Lia Krucken é artista e professora na área de Design e Artes Visuais. Conduz oficinas e práticas colaborativas, com especial interesse na cultura afro-brasileira. Tem pós-doutorado em Design, pelo Politécnico de Milão, Itália (2011), e em Arte Contemporânea, pelo Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, Portugal (2019). Colabora com universidades e instituições de pesquisa no Brasil, em Portugal, na Itália e na Alemanha desde 2003. Integra o Intervalo-fórum de artes e o coletivo de artistas latino-americanos Insurgências, em Berlim, que propõe projetos engajados socialmente. É professora visitante do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na Universidade Federal da Bahia com apoio do PNPd-CAPES, em Salvador, Brasil.

Inês Secca Ruivo

18 — Projetar

Design, artesanato, projeto & sustentabilidade

Em *O Senhor dos Anéis, O Retorno do Rei* (1955/1994, p. 148), John R. R. Tolkien ilustra o cenário, transversal no tempo, de apelo à consciência de reinados sobre o legado de sobrevivência a deixar às gerações do futuro:

[...] não é nossa função controlar todas as marés do mundo, mas sim fazer o que pudermos para socorrer os tempos em que estamos inseridos, erradicando o mal dos campos que conhecemos, para que aqueles que viverem depois tenham terra limpa para cultivar.

Por seu lado, em *Furti ad Arte* (1980/2001, p. 1812), Italo Calvino relembra-nos o sentido alquímico da ideia de criação coletiva enquanto experiência partilhada que congrega a noção de consciência da nossa marca no tempo, como extensão protésica das marcas deixadas por outros antes de nós.

Ambas as concepções pode dizer-se representarem, na sua essência, o núcleo do pensamento subjacente ao conceito de desenvolvimento sustentável, no qual se inscrevem propostas como Design para a Sustentabilidade, *Slow Design* ou Design Circular, qualquer delas intimamente relacionada com a evolução do pensamento crítico, informado e proactivo, intrínseco ao processo de projetar no século XXI.

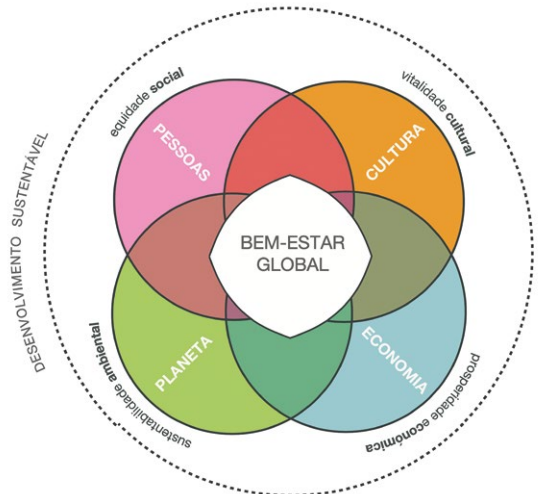
*A memória é a consciência
inserida no tempo.*

Fernando Pessoa

Em 2022, encontramos-nos trinta e cinco anos após a constatação oficial da crise ambiental de oitentas, em que a Comissão Mundial da ONU World Commission on Environment and Development publica o estudo *Our Common Future*, também conhecido como *Relatório Brundtland*, em que é enunciada a definição de “Desenvolvimento Sustentável” como referindo-se ao *progresso ou desenvolvimento que satisfaz as necessidades do presente sem comprometer a capacidade das futuras gerações satisfazerem as suas próprias necessidades* (Brundtland; Khalid, 1987). Para a operacionalização do conceito é, nesse contexto, ineditamente, defendido como obrigatório um trabalho de colaboração entre governo, indústria e universidades.

Dez anos depois, John Elkington (1997) propõe o método *Tripple Bottom Line* como chave de sucesso para os negócios do futuro, defendendo que «sustentabilidade» é um conceito apenas possível de aplicar através da relação equilibrada de três fatores: Lucro — na perspetiva da prosperidade económica, Planeta — na visão de qualidade ambiental e Pessoas — considerando a igualdade social. Em 2001, esta noção é pertinentemente atualizada por Jon Hawkes, que propõe a Cultura como o quarto pilar do Desenvolvimento Sustentável, defendendo-o como sendo basilar e indissociável de qualquer processo de planeamento das sociedades, ao longo dos tempos e no futuro.

Figura 1
Os quatro pilares do
Desenvolvimento Sustentável.
Adaptado de: John Hawkes (2001).



Desde a proposta de Hawkes, passam catorze anos até que, no âmbito da definição dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), aprovados pelas Nações Unidas em setembro de 2015, a Assembleia Geral das Nações Unidas assumiu inequivocamente a Cultura como um dos quatro pilares da sustentabilidade, facto amplamente aclamado pela UNESCO (2017) dois anos depois:

A cultura é quem somos e o que molda a nossa identidade [...] Do património cultural às indústrias culturais e criativas, a Cultura é tanto um facilitador quanto um impulsionador das dimensões económica, social e ambiental do desenvolvimento sustentável.

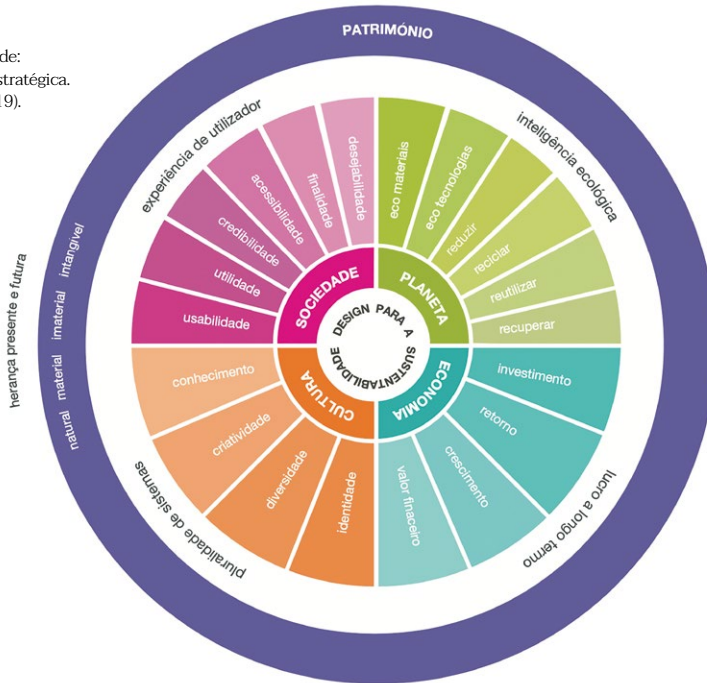
Não obstante os anos passados desde a institucionalização dos ODS, é hoje premente cultivar-se de forma sistémica uma responsabilidade crescente e global que persiga os modelos da sua operacionalização, a qual tem necessariamente de assentar em moldes culturalmente colaborativos. Assim, no âmbito de estudos especificamente relacionados com o desenvolvimento sustentável de uma cidade ou região, sublinha-se o método *Circles of Sustainability* (2007), desenvolvido pela colaboração entre a Metropolis, o Programa Global de Ciências do Pacto das Nações Unidas e outras organizações. Essa proposta, que faz parte de um projeto intitulado *Circles of Social Life*, é dirigida a governos municipais e regionais que colaboram com o sector privado e com a sociedade civil, e tem como objetivo constituir uma plataforma para uma ação em parceria, focada na abordagem a desafios globais complexos refletidos a nível local, pela articulação dos fatores-chave: Economia, Ecologia, Política e Cultura.

Pensar Design e respetivo Projeto de forma consequente e positiva no tempo obriga hoje, sempre, a uma visão ampla, congregadora, crítica, autocrítica, colaborativa, estratégica e sensível dos quatro pilares do desenvolvimento sustentável. Pensar Artesanato, Design e Projeto, necessariamente, também. Sendo que, nesse caso, o universo específico da identidade cultural e ecológica de determinado lugar ocupa o espaço do reconhecimento da memória comum de um legado do passado e a responsabilidade de o preservar, reposicionar e/ou reinterpretar, colocando-o no futuro.

O Design é, desde a sua origem, um mediador colaborativo de outras áreas e motor criativo multifacetado propulsor de inovação. É igualmente uma área assente numa abordagem holística, atenta à sociedade, à cultura, ao ambiente, à economia, à tecnologia e às necessidades específicas de determinado grupo de indivíduos (Secca Ruivo, 2017).

Desse modo, o papel do Design é cada vez mais fundamental na construção dos caminhos de evolução da produção humana, tendo uma enorme responsabilidade no que respeita à salvaguarda do património herdado pelas gerações vindouras, seja esse natural, material, imaterial ou intangível.

Figura 2
Design e Sustentabilidade:
Uma visão holística e estratégica.
Fonte: Secca Ruivo (2019).



Perante a complexidade do atual contexto de desenvolvimento da ciência, da tecnologia, dos negócios e da sociedade, no qual se inclui a noção causa-efeito, nomeadamente em termos ambientais e de comportamento, uma dimensão de atuação do Design para a Sustentabilidade que tem ganhado expressão internacional, sobretudo desde a Convenção da UNESCO para a Salvaguarda do Património Imaterial, em 2003, é a orientada para a relação do Design com o Artesanato. Se no início, num primeiro olhar, pôde soar contraditório que uma área de projeto interventiva na cultura de consumo de massas, como o Design, pudesse contribuir positivamente para a proteção das tradições culturais, e em particular para a preservação do património intangível da humanidade, no qual se inclui o Artesanato tradicional, a verdade é que, mediante modelos exploratórios diversos, tem-se verificado internacionalmente que o Design pode representar um contributo determinante nessa missão, a par com os governos nacionais, organizações culturais e comunidades de artesãos.

Contudo, o contributo do Design para o desenvolvimento sustentável do Artesanato obriga a uma reflexão e a um mapeamento cuidado de necessidades efetivas. Por um lado, considerando a equação de responsabilidades e oportunidades de gestão intrínsecas à preservação e reposicionamento no mercado de técnicas e de produtos artesanais tradicionais, muitas vezes, tal como se apresentam, sem necessidade de uma intervenção ao nível do redesign desses mesmos objetos. Por outro lado, por via do desenvolvimento efetivo de renovados ou novos produtos que permitam contribuir para a Sustentabilidade de modelos de negócio adequados ao impulsionamento do mercado do Artesanato e que, por essa via, potenciem a preservação e o crescimento do saber-fazer a si associado. Atualmente, verifica-se a afirmação de alguns fenómenos que no seu conjunto podem ser favoráveis a esse investimento. E não obstante a tendência nacional de quebra da produção manufaturada, assistimos hoje a uma tendência global de evolução do mercado do Artesanato, o que se configura como oportunidade, também para Portugal.

Segundo o último relatório do Grupo IMARC, intitulado «Handicrafts Market: Global Industry Trends, Share, Size, Growth, Opportunity and Forecast 2018-2023», o mercado global de Artesanato atingiu, em 2017, o valor de 526,5 mil milhões de dólares norte-americanos (Trading Economics, 2019).

Por outro lado, é de destacar, além de questões culturais simbólicas e técnicas ancestrais, a dimensão ecológica do Artesanato tradicional na medida em que, tendencialmente, explora matérias-primas locais e tecnologias de baixo consumo, implicando um impacto reduzido no ciclo de produção. Também os materiais utilizados são maioritariamente naturais, o que propicia um ciclo de vida tendencialmente ecológico, nomeadamente por via do respetivo potencial de circularidade.

Igualmente de sublinhar, e diretamente relacionado com o fator anterior, é o registo de uma tendência de evolução do mercado de consumo ecológico. De acordo com o World Business Council for Sustainable Development: “Consumidores de mercados em rápido desenvolvimento — particularmente China, Austrália, Suécia e EUA — relatam uma propensão para privilegiar a compra de produtos de empresas com uma reputação de responsabilidade ambiental e social.

Por outro lado, segundo um estudo realizado pela União Europeia, em 2008, 75 % da população inquirida confirmou que pagaria mais por produtos ecologicamente corretos” (World Business Council for Sustainable Development, 2008). Esse fenómeno, se adequadamente explorado na comunicação de produtos artesanais, pode constituir-se como uma mais-valia na delimitação das estratégias definidoras do seu posicionamento no mercado.

Também a valorização da dimensão funcional de produtos artesanais se apresenta como potencial oportunidade a explorar, sendo que deverá ser acompanhada do adequado enquadramento do respetivo valor cultural e simbólico. Em 2018, Xy Zhan e Stuart Walker publicaram um estudo intitulado «Value Direction: Moving Crafts toward Sustainability in the Yangtze River Delta, China», no âmbito do qual identificam e relacionam quatro categorias do Artesanato — Tradicional-decorativo, Cultural-funcional, Utilitário e Artístico — com a definição dos respetivos valores a nível ambiental, económico, social, cultural e espiritual. Não obstante o contexto específico do estudo, o resultado dos inquéritos efetuados espelha a perceção de um público internacional, mostrando-nos que a tipologia de produtos enquadrada na categoria Cultural-funcional é a que reúne globalmente a avaliação mais elevada e equilibrada em termos de preferência e de valorização dos fatores auscultados, seguida da categoria Tradicional-decorativo (que tendo o maior valor espiritual é a que apresenta menor valor económico), e da categoria Artesanato-utilitário, com uma relação inversa da avaliação desses dois valores.

Desde finais do século XX, e principalmente desde inícios do século XXI, que têm vindo a ser desenvolvidos diversos projetos, também em Portugal, que na sua relação com o Artesanato articulam precisamente a intervenção ao nível de produtos situados na categoria Cultural-funcional.

Contudo, para que o seu impacto seja positivo no desenvolvimento sustentável das regiões, a longo prazo, é fundamental que o processo de implementação desses projetos seja alicerçado, além de no Design, em modelos de negócio adequados, definidos colaborativamente com outras áreas e com entidades de governo local e regional, e com as associações a que pertencem os artesãos de determinado lugar (Secca Ruivo, 2004, p. 23).

A falta de uma visão holística do artesanato por parte do artesão gera normalmente dificuldades no processo de inserção competitiva da atividade, no mercado. Por intermédio da gestão de design, observa-se a possibilidade de contribuição para a actividade da visão estratégica e sistémica do designer. Com um diagnóstico inicial, é possível identificar potencialidades e fragilidades, internas e externas, do contexto no qual o artesão está inserido, sendo possível uma visualização panorâmica do todo e o planeamento de estratégias específicas, de acordo com cada realidade. (Aguiar, 2015, p.7)

Na figura 3, tendo por base a proposta «Process Value Design» de Micelli e Orquestra Group (2019), complementa-se o modelo por recurso à ilustração da dimensão holística do Design, numa relação sistémica de geração de valor nas diferentes fases do processo. Aplicado ao contexto do Projeto de Design e Artesanato, além da visão estratégica que articula as variáveis relacionadas com o produto (tecnologia, materiais, mercado, ecologia) e com a experiência de utilização, é privilegiada a dimensão sensível da identidade, da história do lugar, das pessoas e dos objetos que nele habitam, amplificando-se a exploração dos valores simbólicos e culturais a si associados (Secca Ruivo, 2011).



Figura 3
 O Design como gerador sistémico de valor.
 Fonte: Secca Ruivo (2021).
 Adaptado de Micelli & Orchestra Group.

O Design, no âmbito específico da sua relação com a ciência, a tecnologia, o meio empresarial, natural e o público é, historicamente, marcado pelo seu contributo como mediador dos progressos ocorridos em diferentes domínios, assim como na identificação, aplicação ou superação, das evoluções, ou carências de evolução do ambiente social, socioeconómico e/ou ecológico com que interatua (Secca Ruivo, 2008). No século XXI, pensar a Sustentabilidade do desenvolvimento de novos produtos, sistemas, ou serviços é necessariamente, cada vez mais, passar de modelos multi e/ou interdisciplinares para modelos de trabalho assumidamente transdisciplinares. O princípio que subjaz a esta conceção é o de que, por via do diálogo partilhado em torno de um mesmo problema/oportunidade, o trabalho transdisciplinar incida na busca conjunta de uma solução que privilegie o mais eficaz resultado. Participando centralmente em todas as fases do processo, ao Design compete o trabalho amplo de interpretação e síntese do conhecimento alcançado individualmente e em equipa, transformando-o em solução e significado usufruível pelo utilizador. Como refere James Hunt:

Increasingly, designers establish conditions, rule sets, and scripts that can inspire and catalyze new social outcomes. There is no longer a primary emphasis on giving form; instead the role of the designer is to devise executable instructions for operation or play. (2012, p. 8)

Design é investigação, conhecimento, criatividade e pensamento estratégico informado, “de janelas abertas para o mundo”, assente num processo – colaborativo, iterativo e cumulativo – de múltiplas variáveis orientadas para a relação problema/oportunidade-solução, consolidado pela tomada de decisões e pela descoberta de novas visões, sintetizadas no ato de idealizar, desenhar, conceber, testar e disponibilizar respostas (Secca Ruivo & Carlan, 2017).

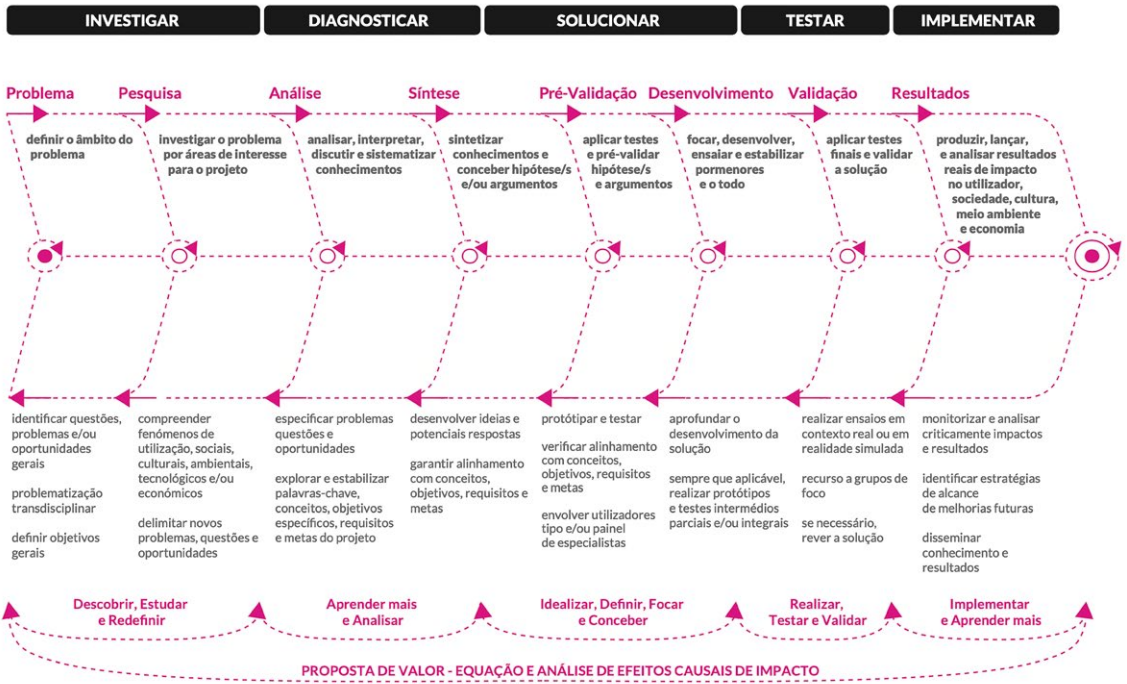


Figura 4
 Modelo para a Inovação Transdisciplinar
 (colaborativo, iterativo, cumulativo).
 Adaptado de: Secca Ruivo (2017).

Design ao serviço do Projeto do Artesanato pode ser coisas muito diferentes, consoante as premissas de origem, as metas definidas, a existência ou não de processos efetivamente colaborativos e transdisciplinares, a equação, ou não, de fatores relacionados com os quatro pilares do desenvolvimento sustentável, relacionados com circularidade, com humanidade, sensibilidade, curiosidade, humildade, respeito e tempo.

Tempo para ensinar e tempo para aprender com o outro, seja ele artesão, gestor ou político. Tempo para contemplar, para explorar, experimentar, partilhar, testar, redefinir e, se necessário, voltar à raiz, mas, sempre, consciente do seu fundamental papel de mediação, que se quer empático: entre a matéria, a alma, a cultura, a sociedade, a economia, a tecnologia, o planeta e a memória que se constrói do futuro, através dos nossos passos no presente.

Referências

- Aguiar, Mariana C. et al. (2015). *Gestão de Design e Artesanato: da teoria à prática*. XI Congresso Nacional de Excelência em Gestão, p. 7.
- Brundtland, Gro Harlem, & Khalid, Mansour. (1987). *Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future*. Disponível em: <http://www.un-documents.net/our-common-future.pdf>. [Acesso em: 18/02/2017].
- Brown, Tim. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperBusiness.
- Calvino, Italo. (2001). *Furti ad arte*. 1.ª Edição de 1980. In Barengui, Mario (Org.). *Italo Calvino. Saggi. 1945-1985*. Mondadori.
- Circles of Sustainability (2007). Disponível em: <https://www.circlesofsustainability.org>
- Cross, Nigel. (1982). Designerly ways of knowing. *DESIGN STUDIES*, 3(4) 221-227.
- Elkington, John. (1997). *Cannibals with Forks: the Triple Bottom Line of 21 st Century Business*. New Society Publishers.
- Hawkes, John (2001). *The Fourth Pillar of Sustainability – Culture’s essential role in public planning*. Common Ground Publishing Pty Ltd and the Cultural Development Network. [ISBN: 1863350497]
- Koen, Peter et al. (2001). *Providing clarity and a common language to the ‘Fuzzy Front End’*. Disponível em: http://www.stevens-tech.edu/cce/NEW/PDFs/Clarity_FEE.pdf. [Acesso em: 3/05/2015].
- Kumar, Vijay. (2012). *101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. John Wiley & Sons, INC. [ISBN: 9781118083468]
- Hunt, Jamer (2012). *Letter from the Editor - The Journal of Design strategies. Transdisciplinary Design*. Disponível em: <https://vizuarna.files.wordpress.com/2013/04/jds-vol5-screen-1.pdf>. [Acesso em: 07/02/2014].
- Micelli, Alessandro C. & Orchestra Group. (2019). *Process Value Design*. Disponível em: <http://bpmmasterclass.com.br/process-value-design/>
- Secca Ruivo, Inês. (2021). Co-creation & Sustainability: the holistic contribution of Design. Comunicação por convite no âmbito do European Regions for Smart Communities- Cocreation New European Bauhaus, a 6 de maio. European Commission. Agenda disponível em: <http://www.eu-smart.community/#/2021>
- Secca Ruivo, Inês. (2019). *Design, Património e Sustentabilidade: Inovar com Responsabilidade*. Comunicação por convite no âmbito do Dia Internacional dos Museus, a 18 de maio. Museu Nacional Frei Manuel do Cenáculo.
- Secca Ruivo, Inês, & Carlan Carina P. (2017). Design, Biomimética e Transdisciplinariedade: Estratégias Sustentáveis com foco na Inovação. In *No Contínuo da Sustentabilidade* (p. 207-226). Coleção Sustentabilidade, Impacto, Direito, Gestão e Educação Ambiental. Appris Editora
- Secca Ruivo, Inês. (2011). Artesanato e Design para a Sustentabilidade: Um novo paradigma do Século XXI. In *Artes da Casa: Ambientes Singulares* (p. 172-181). Centro de Emprego e Formação Profissional.
- Secca Ruivo, Inês. (2008). *Design para o futuro. O individuo entre o artifício e a natureza: Design Biônico, Design Natural, Biodesign e Design Simbiótico*. [Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro]. [ISBN: 9789892013381] Disponível em: <http://ria.ua.pt/handle/10773/1262>. [Acesso em: 07/03/2017].
- Secca Ruivo, Inês. (2005). Design para a Sustentabilidade: Promoção de produtos de carácter artesanal em Portugal. In *[SM] Design – Significados da Matéria no Design* (p. 22-24). SUSDESIGN.
- Simon, Herbert (1981). *As Ciências do Artificial*. 1.ª Edição de 1969. Arménio Amado Editor Sucessor.
- Trading Economics (2019). Disponível em: <https://pt.tradingeconomics.com/portugal/manufacturing-production>
- UNESCO (2017). Disponível em: <http://en.unesco.kz/culture-for-sustainable-development>
- World Business Council for Sustainable Development (2008). Disponível em: https://saipatform.org/uploads/Modules/Library/WBCSD_Sustainable_Consumption_web.pdf
- Zhan, Xy, & Walker, Stewart. (2018). Value Direction: Moving Crafts toward Sustainability in the Yangtze River Delta, China. In *Sustainability* 10(4) 1252 | <https://doi.org/10.3390/su10041252>.

Inês Secca Ruivo

Professora Associada da Universidade de Évora (UÉ) e investigadora do CHAIA. Doutora em Design pela Universidade de Aveiro (2009). Investigação em inovação aplicada ao Design Biomimético, Sustentabilidade e processos transdisciplinares. Produção que inclui artigos, capítulos de livros, patentes e palestras. Orientação de vários mestrados e doutoramentos. Coordenação de projetos financiados. Membro de diversas comissões científicas, editoriais e painéis de avaliação (A3ES, FCT e DGArtes). Cargos de gestão na UÉ: cofundadora da Unidade Transdisciplinar IDEIA; Membro do Conselho Geral; Pró-reitora para a Promoção Institucional da Qualidade e Avaliação no Ensino Superior; Presidente da Assembleia da Escola de Artes (EA) e do Conselho Pedagógico da EA; Diretora do Departamento de Artes Visuais e Design, do Mestrado e da Licenciatura em Design. Vasta atividade na indústria incluindo como diretora do Centro de ID&I da Apolo SA.. Vencedora de Prémio BfK Ideas 2019 promovido pela Agência Nacional de Inovação.

Cristina Mendes
Luís Rocha

19 — Qualificar

Artesanato e Design: Qualificar

A transmissão do saber e a renovação geracional

A forma como se ensina e aprende constrói o profissional.

O caminho percorrido pelas atividades artesanais nas últimas décadas fica marcado por grandes alterações que contribuíram para a expansão e renovação das mesmas. Estas são simultaneamente o resultado e a consequência de mudanças a diferentes níveis, particularmente nos profissionais, nas produções, nas dinâmicas associativas, na organização do setor, no quadro legislativo e regulador, na atitude do artesão perante a profissão, no relacionamento com o mercado, na certificação das produções artesanais, nos apoios públicos, na exploração de novas áreas/novos conceitos e novos mercados e, de forma particular, nas formas de transmissão de conhecimentos e dos saberes.

Se muita coisa mudou no panorama do artesanato português, a mais relevante foi sem dúvida a alteração do perfil do artesão, muito por força do investimento que tem sido feito na sua qualificação, pela formação do CEARTE – Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património e de outras entidades formadoras.

A partir da década de 90, por todo o país, surgiram cursos de formação profissional cujo grande objetivo era formar novos profissionais detentores das competências e das técnicas tradicionais e que dominassem os meios de produção tradicionais: a roda de oleiro, o tear, a goiva, o escopro, o martelo... que permitiram sustentar e inverter o processo paulatino de decréscimo e desaparecimento dos ofícios artesanais.

À aprendizagem do ofício na oficina do mestre, observando o e praticando com ele durante anos, sucede-se a aprendizagem em grupo, com vários formadores, fortemente alicerçada na componente prática ofical (saber-fazer), mas pedagogicamente sistematizada e com acesso a outros saberes — tecnologias dos materiais e da produção, desenho/design, gestão e *marketing*, etc. —, essenciais ao exercício dessa profissão multifacetada e complexa que é e sempre foi a profissão de artesão.

Como em todas as outras profissões, a aprendizagem do ofício artesanal deixou de ser um processo finito que se esgota no momento da aprendizagem inicial (**qualificação profissional/formação inicial**) para passar a ser um processo contínuo de aquisição de competências e saberes (**formação contínua**).

Os modelos de ensino-aprendizagem estão hoje, no artesanato, sistematizados, formais e totalmente integrados no sistema de ensino e formação

profissional nacional. O Artesanato é uma das 40 Áreas de Educação e Formação que integram o Catálogo Nacional de Qualificações, com 19 saídas profissionais em domínios como os dos metais, do têxtil, da madeira, da ourivesaria, da pedra, da cerâmica, do vidro, etc. Com esta integração no Sistema Nacional de Qualificações (SNQ), a aprendizagem dos ofícios artesanais atingiu plena paridade com as outras profissões.

Sendo uma vantagem e um reconhecimento do valor das competências profissionais artesanais, também é verdade que a inserção em modelos e sistemas formatados e parametrizados dificulta a resposta a especificidades e necessidades de um setor pulverizado em múltiplas atividades, disperso geograficamente e composto de empresas de reduzida dimensão como o do artesanato. A aprendizagem do ofício em nichos profissionais onde existem poucos artesãos e em que o mercado requer apenas a reposição destes, ainda que pedagogicamente enquadrável no SNQ, é de difícil implementação.

Este é certamente, na área da formação e da qualificação, um desafio de futuro ao qual devemos estar atentos, pois qualquer aprendizagem nas artes e ofícios, ainda que de *formato específico* e para *profissões específicas*, não pode deixar de ter o enquadramento e a tutela do SNQ, sob pena de ter sido em vão o longo caminho na formação do artesão.

Issues affecting the viability of heritage crafts. Training issues: Training and the general lack of training opportunities, be it formal or informal training. This included the quality of training and lack of standards, qualifications and accreditation in training.

Chegados aqui e resolvidos o «como» qualificar e o «como» transmitir o saber, agiganta-se o desafio: a renovação geracional.

Transmitir o saber — de quem para quem?
Como preservar os ofícios? Quem serão os mestres do futuro? Quem quererá aprender?

A resposta à pergunta reside, nesta como outras profissões, no sucesso da atividade económica, no sucesso do artesanato.

Só um setor do artesanato criativo, qualificado, sustentável, expressão da cultura, da identidade e dos territórios e gerador de riqueza será capaz de valorizar os seus profissionais e atrair os novos «artesãos» necessários para a renovação geracional.

Capacitar o setor e os seus produtores

Do artesanato espera-se desempenho económico, capacidade de desenvolvimento socioeconómico, intervenção local e regional, atitude cultural, defesa do património e da memória. Mas este é um setor composto por multiatividades organizadas em subgrupos com afinidades de técnicas e materiais (cerâmica, vidro, madeiras, etc.), mas de tal forma vasto e abrangente que acolhe em si o oleiro ou o serralheiro, mas também o craft designer. É um setor pulverizado em microempresas de um só trabalhador (91% das unidades produtivas artesanais têm um só produtor) que sofre dos constrangimentos e debilidades das microempresas: insuficiências de capital, dificuldades de acesso a crédito, pouca capacidade de internacionalização...

Se atentarmos ao mais recente estudo sobre o setor *Estudo sobre as Artes & Ofícios*, elaborado pela Quaternaire para a Direção-Geral das Atividades Económicas (DGAE), que refere:

«Em Portugal, as atividades artesanais correspondem a um tecido económico frágil, com alguns setores de atividade em que os artesãos têm uma idade média elevada, constituído por microempresas com dificuldades e insuficiências ao nível do capital, com dificuldades de acesso a crédito e a garantias bancárias, com uma débil formação profissional, designadamente nas áreas da gestão empresarial, das técnicas de abordagem ao mercado, da inovação tecnológica na produção, da utilização das novas tecnologias de apoio à gestão de informação e comunicação e com carências ainda ao nível da formação estética e artística indispensável para a inovação das produções», verificamos que a resposta às debilidades do setor reside essencialmente na capacitação dos seus produtores.

Qualificar o setor depende da qualificação dos seus produtores, os artesãos.

Esta é uma das linhas de ação com a qual, aliás, plenamente concordamos e que se encontra plasmada na estratégia nacional para o Saber-Fazer definida na Resolução do Conselho de Ministros n.º 89/2020, de 23 de outubro, que cria o Programa Saber-Fazer e no Decreto-Lei n.º 43/2021, de 7 de junho, que cria a Associação Saber Fazer e no qual são definidas as *«medidas para a salvaguarda, o reconhecimento e o desenvolvimento sustentável da produção artesanal,[...]»*

a qualificação do setor e dos artesãos assume particular importância quer num quadro de preservação e valorização das artes e ofícios tradicionais, quer para o estímulo de novas formas de artesanato e de inovação na produção» (DL 42/2021).

A qualificação dos profissionais conhece no artesanato uma particular relevância uma vez que, neste setor, toda a produção está fortemente alicerçada nas competências do seu produtor:

o artesão.

O artesão é em regra um **produtor singular** quer em número (como já referido, 91% das unidades produtivas artesanais têm um só produtor) quer em qualidade. O produtor, o artesão tem de ser detentor de saberes de elevada qualidade e complexidade técnica e em simultâneo empresário, gestor e promotor do seu próprio negócio.

Mas a contemporaneidade que exige ao artesão, além da competência tecnológica, saber empresarial, destreza digital, perícia comercial é também a contemporaneidade que retoma os valores que qualificam o produto artesanal.

Neste mundo onde somos «consumidos pelo consumo», voltamos a querer objetos que durem, que sejam especiais, preciosos para cada um, justos com todos e com a natureza.

Bonito, sustentável e juntos — os valores do Novo Bauhaus Europeu, uma iniciativa criativa e interdisciplinar que liga o Pacto Ecológico Europeu aos nossos espaços e experiências.

Esta iniciativa europeia convida-nos a todos a imaginar e a construir juntos um futuro sustentável e inclusivo que seja bonito para os nossos olhos, mentes e almas. Belos são os lugares, práticas e experiências que são:

Enriquecedores, inspirados na arte e na cultura, respondendo a necessidades além da funcionalidade.

Sustentáveis, em harmonia com a natureza, o meio ambiente e o nosso planeta.

Inclusivos, incentivando um diálogo entre culturas, disciplinas, géneros e idades.

A contemporaneidade renova o olhar sobre o produto artesanal e redescobre o seu valor.

Aprender ao longo da vida

Nos constrangimentos, debilidades, forças e oportunidades que se identificam no setor, podemos ler os eixos essenciais do percurso de aprendizagem/qualificação dos artesãos.

O domínio técnico do ofício

A produção artesanal é feita de saberes de elevada qualidade e complexidade técnica. Para manter este desempenho, o artesão necessita de permanentemente aperfeiçoar as suas.

Se na Formação Inicial do artesão é essencial a aprendizagem dos saberes inerentes à tecnologia da produção artesanal em causa, seja ela a olaria, a azulejaria, a tecelagem, ou outra, garantir a Formação Contínua ao longo da vida profissional do artesão é essencial. A atualização técnica é essencial para qualquer profissional e é-o também para o artesão. Aperfeiçoar «*velhas*» e aprender «*novas*» técnicas, trabalhar novos materiais, experimentar equipamentos, ensaiar outros processos de produção, estes são os desafios de aprendizagem dos quais o artesão não poderá alhear-se ao longo da sua vida profissional.

O diálogo com o mercado

O domínio técnico do ofício é vital, mas é também essencial que a produção artesanal mantenha o diálogo com os clientes e com o mercado e, para tal, o artesão necessita de competências que lhe permitam qualificá-la e torná-la competitiva. O artesão necessita de ser capaz de avaliar o seu mercado de forma analítica, crítica, qualificada e criativa e, para isso, precisa de competências nos domínios do:

Marketing, Comunicação, Comércio Eletrónico, *Marketing* Digital, Análise de Mercados e Tendências do Design. Este último, o design, que no seu conceito amplo representa o processo criativo, é um domínio de grande importância para o artesão e para o artesanato. Qualificar os artesãos nestes domínios faz-se, por um lado, através de ações de formação contínua, desenvolvidas de forma modular, de curta ou média duração e complementarmente através da implementação de projetos que fomentem a parceria, complementaridade e troca de experiências entre artesãos e designers e outros profissionais.

A compreensão do valor patrimonial do produto artesanal

O produto artesanal contém em si uma complexidade de valores históricos, patrimoniais, culturais, identitários e vários usos.

Inovar, trazer ou manter o produto artesanal na contemporaneidade exige mobilizar competências artísticas e técnicas e conhecimentos antropológicos, históricos, sociológicos ... e de design.

E, de novo, o design. A leitura do produto artesanal na contemporaneidade necessita do design «enquanto meta-disciplina, com apetência transdisciplinar na gestão da complexidade dos contextos, relacionando-se com os vários atores em presença» (Albino, 2017).

Mas é também urgente e indispensável fortalecer a interdisciplinaridade com a antropologia, a arqueologia, a história, a geografia, a sociologia e tantas outras.

É preciso estimular o surgimento de estudos e projetos de investigação sobre o artesanato e as produções artesanais que informem e suportem as intervenções criativas integradas no desenvolvimento de uma identidade regional inovadora e forneçam informação e instrumentos que auxiliem na investigação e construção do seu processo criativo.

A tecnologia digital

A produção artesanal está fortemente alicerçada na sua componente de produção manual, mas sempre conviveu e usufruiu da evolução tecnológica e soube incorporá-la inteligentemente.

São disso exemplos evidentes equipamentos como os fornos cerâmicos, as rodas de oleiro, as garlopas, os tornos que são todos eles (ou quase todos), hoje em dia, elétricos, a gás ou mecânicos.

Trata-se de incorporações tecnológicas que se traduzem na modernização de alguns equipamentos que permitem designadamente: minorar a penosidade das tarefas, em particular nas operações de preparação da matéria-prima; aumentar o controlo de determinadas fases produtivas e, assim, garantir a qualidade do produto; aumentar a rentabilidade produtiva.

Mas como a capacidade inventiva humana é inesgotável, eis-nos perante o desafio das tecnologias digitais e, em particular, perante o desafio da fabricação digital.

As tecnologias digitais como a manufatura aditiva, impressão 3D, o corte e a gravação a laser, fresagem CNC fazem hoje parte do nosso quotidiano e representam para qualquer produção uma oportunidade e um desafio.

Conhecer as novas tecnologias, as suas potencialidades e as suas aplicações são conhecimentos essenciais para o artesão contemporâneo.

O conhecimento permitirá ao artesão a decisão sobre o seu uso, a reflexão sobre as suas vantagens e limites, a escolha dos modos de utilização.

A sustentabilidade

A produção artesanal tem com a natureza uma relação virtuosa.

«Recorrendo sobretudo a trabalho manual e materiais naturais, a produção artesanal acompanha os ciclos biológicos da natureza e contribui para a relação equilibrada entre atividade humana e paisagem» (Origem Comum, 2022).

Mas se a relação entre o artesanato e o planeta é natural e ancestral, a verdade é que na complexa sociedade em que vivemos não basta ao produto artesanal ser natural e justo, é preciso que se mantenha como tal e, sobretudo, que seja capaz de o demonstrar e comunicar.

Economia circular, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030, gestão de embalagens, matérias-primas e modos de produção sustentáveis, energia verde, gestão de resíduos... são apenas alguns dos conceitos que o artesão, tal como os outros produtores, tem de conhecer, aplicar e respeitar.

O conhecimento destes temas e o seu uso competente é essencial para manter e comunicar a produção artesanal como modo de produção sustentável situado nas práticas e leituras da contemporaneidade.

A missão do CEARTE

Com estas necessidades, ambições e estratégias prospetivas, a missão do CEARTE enquanto centro de formação profissional especializado na formação, capacitação e transmissão de saberes no artesanato e património, de promover em todo o território, num trabalho de parceria com entidades dos setores cultural, criativo e do património (em particular da área das artes e ofícios) ações de qualificação profissional, de reconhecimento dos produtores, de orientação na inovação e de apoio técnico a criadores adquire ainda maior relevância e oportunidade.

O CEARTE — Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património, é um centro da rede de centros do IEFP, cujo objetivo é a resposta às necessidades de formação do setor do artesanato em todo o país. Com 35 anos de atividade, é amplamente reconhecido pela relevância do trabalho na formação de novos artesãos, na formação ao longo da vida dos ativos, na preservação e desenvolvimento das artes e ofícios, no empreendedorismo social e criativo, na inovação, no reconhecimento dos produtores através da carta de artesão e unidade produtiva artesanal e na certificação de produções artesanais, instrumentos estruturantes para o desenvolvimento do artesanato português e para a valorização dos artesãos. Temos como visão que a formação é um instrumento valioso e decisivo para a qualificação dos artesãos, imprescindível para criar valor e colocar o artesanato e os artesãos no caminho da inovação e da excelência.

O contributo para a integração do Artesanato no Sistema Nacional de Qualificações (SNQ)

O CEARTE participou na construção de vários dos referenciais que integram a Área de Educação e Formação 215, Artesanato, no Catálogo Nacional de Qualificações, com 19 saídas profissionais em domínios como o dos metais, do têxtil, da madeira, da ourivesaria, da pedra, da cerâmica, do vidro, etc. Como já referido anteriormente, esta integração no SNQ foi um passo muito significativo e um enorme contributo para a qualificação dos novos artesãos e para o estímulo da formação contínua dos artesãos e permitiu que a aprendizagem dos ofícios artesanais se faça hoje em plena paridade com as outras profissões.

Neste momento, integra um consórcio que está a realizar um Estudo de Diagnóstico de Necessidades de Qualificações e Competências para Atualização do Catálogo Nacional de Qualificações (CNQ) na área do artesanato, de forma a construir referências de formação que respondam às dinâmicas de evolução do setor, que têm impacto nos empregos, profissões, competências e qualificações.

A qualificação do setor — a chave para o sucesso

Desde 1986, o CEARTE desenvolve formação inicial e contínua, a qual tem contribuído para a renovação geracional dos artesãos e para o desenvolvimento das competências dos profissionais, contribuindo, por sua vez, para o desenvolvimento e consolidação das unidades produtivas artesanais.

Para esta missão de qualificação do setor através da qualificação dos seus produtores, o CEARTE dinamiza e mobiliza parcerias em todo o país.

Em todo o território nacional são estabelecidas anualmente mais de 100 parcerias com associações de artesãos, autarquias, estabelecimentos de ensino superior, museus e outras entidades para responder às necessidades de formação do setor artesanal, formando profissionais, recuperando saberes e reforçando o valor económico do setor.

Mas o desenvolvimento de competências dos artesãos não se faz apenas através dos modelos formais. Faz-se também através do apoio técnico, do aconselhamento individual no desenvolvimento de ideias, projetos e modelos de negócio; do suporte à investigação, produção e difusão de conteúdos relevantes para o setor, num contexto de partilha e aprendizagem e trabalho em rede.

O CEARTE tem tido, desde sempre, um papel relevante de dinamização e apoio à inovação. Pela formação e pelo apoio técnico, assume um papel central, identificando oportunidades, dinamizando parcerias, apoiando o desenvolvimento e experimentação de novos produtos e soluções tecnológicas e assegurando a respetiva disseminação.

Há mais de 30 anos que trabalha e disponibiliza aos artesãos e criativos, através da formação, do apoio técnico, da informação e desenvolvimento de projetos, competências que lhes permitam cruzar as tecnologias tradicionais e o seu exímio saber-fazer com as linguagens estéticas contemporâneas.

Concretiza-se, além da formação, a quatro níveis:

1.

Através dos serviços do CEARTEaidlabs — Serviço de apoio, inovação e desenvolvimento

Procurando dar respostas às necessidades específicas dos *players* do setor das artes e ofícios e das indústrias criativas que não eram passíveis de pôr em prática através dos processos formais da formação profissional, desenvolveu e aperfeiçou um conjunto de «ferramentas» de apoio ao empreendedorismo e à inovação no setor.

Estas diferentes ferramentas culminam na criação de um serviço de apoio e consultoria, dirigido principalmente a todo o setor das artes e ofícios e das indústrias culturais, mas também aberto a todo o universo de empreendedores que queiram ter como ponto de partida o saber-fazer artesanal e a sua identidade cultural, com o objetivo de obter um reposicionamento do setor no universo competitivo que é o mercado atual.

O CEARTE AIDLab's — serviço de apoio e consultoria à inovação e desenvolvimento no setor do artesanato e indústrias criativas presta três serviços que funcionam sempre de forma interligada, não só entre si mas também com todos os outros serviços prestados pelo CEARTE.

Apoio técnico

Neste serviço, é possível aceder a todo o parque oficial disponível no CEARTE, desde as rodas de oleiro, fornos cerâmicos, passando pelos teares, máquinas de costura de diversas tipologias, bancas de carpinteiro, CNC, máquina de impressão 3D por filamento plástico, máquina de corte e gravação a laser ou mesmo o estúdio de fotografia e todo o equipamento a ele associado para o desenvolvimento de protótipos, execução e finalização de peças ou recolha fotográfica para desenvolvimento de materiais de comunicação.

Consultoria à medida

Através deste serviço, é possível aceder a um vasto conjunto de informações, conhecimentos e contactos que o CEARTE põe à disposição de todos os que queiram criar ou desenvolver um projeto no setor das artes e ofícios e das indústrias criativas em Portugal.

Laboratório de Orientação Criativa

Recorrendo a uma vasta rede de serviços de análise de tendências de moda, design, mercado e evolução social, mas nunca perdendo o foco no saber-fazer artesanal e na identidade cultural, este é um serviço que disponibiliza apoio e acompanhamento personalizado a cada promotor que queira desenvolver novos produtos ou reposicionar-se estrategicamente dentro do setor do artesanato. É também através desta ferramenta que o CEARTE lança todos os anos os relatórios Tendências e Tradições, relatórios de tendências de moda, design e mercado para o setor do artesanato em Portugal.

Este serviço orienta atualmente em média 100 promotores/artesãos por ano, em serviços tão diversos como o apoio ao desenvolvimento de novos produtos, estratégias de *marketing*, criação de negócios ou elaboração de preços, passando pela utilização de ferramentas ou espaços oficiais do CEARTE, bem como a consulta de bases de dados de tendências de moda e de design internacionais.

2.

Centro de Recursos em Conhecimento para o Artesanato

Um serviço que reúne, trata e difunde informação relativa ao artesanato, tem como missão principal colocá-la à disposição de profissionais do artesanato, técnicos, formadores, designers, criadores, consultores, operadores e todos os interessados em geral, para que possam desenvolver adequadamente as suas atividades e trabalhos de investigação.

3.

Publicações próprias e apoio a publicações

Neste âmbito, destaque para as edições próprias do CEARTE como diversos manuais técnicos, o livro *Questões de comercialização* ou o livro *À Procura de Práticas Sábias - design e artesanato na significação dos territórios* da autoria de Cláudia Albino e no apoio, o largo contributo dado, por exemplo, ao *Estudo de Diagnóstico para a Proteção e Dinamização das Artes e Ofícios Tradicionais* elaborado pela Quaternaire para a Direção-Geral das Atividades Económicas ou o *Livro vermelho das atividades artesanais Algarvias* da Proactivetur.

4.

Desenvolvimento de projetos específicos de Inovação e Qualificação no espaço nacional e em projetos transnacionais

Nos últimos anos, o Centro integrou parte significativa dos projetos de design e de inovação no setor (não só com projetos específicos, mas com intervenção continuada e duradoura, potenciando a criatividade, a inovação e o Design em todos os processos produtivos) e de instituição difusora do conhecimento técnico e científico sobre uma das áreas mais atuais e decisivas para o futuro do artesanato em Portugal — a ligação entre o artesanato e o design.

Por poderem constituir-se como inspiração, apresentamos exemplos de alguns projetos de trabalho e parcerias internacionais que incidiram neste espaço de interseção entre artesanato e design, mas sempre com o objetivo de dar mais competências aos artesãos e deixar «sementes de futuro»:

Memórias para o futuro

Projeto Internacional que deu a conhecer jovens artesãos que cedo apostaram na inovação, que assumiram claramente comportamentos virados para o mercado, partindo de matrizes culturais e associando a capacidade de inovação, a qualidade dos produtos e uma atitude comercial e empresarial. Tratou-se de um projeto com um objetivo didático, mostrando os aspetos atrativos destas profissões para os jovens que procuravam uma carreira profissional digna e socialmente reconhecida.

Desafios

Projeto-piloto de desenvolvimento de metodologias para criação e intervenção no produto: 8 designers e 10 artesãos, analisando tendências de moda, de *marketing* e sociais, desenvolveram coleções de produtos destinadas a nichos de clientes específicos, definidos através das análises desenvolvidas.

AvantCraft

O *AvantCraft*, um projeto internacional de inovação no artesanato que envolveu várias equipas constituídas por artesãos e designers e teve como resultado a execução, com base na identidade atlântica, de produtos artesanais de excelência com novo design e superior qualidade, com forte identidade local, mas adaptados às tendências atuais globais.

O projeto culminou com exposições promocionais e de comercialização dos novos produtos, em galerias de arte em Kilkenny, na Irlanda, em Lugo, Espanha e no Viadut des Arts, em Paris. Os produtos foram ainda comercializados no âmbito de uma ação promocional de produtos portugueses nas Galerias Harrods, em Londres, e na Feira de Artesanato de Milão.

Pelos resultados de impacto socioeconómico para o setor do artesanato e para as regiões rurais onde decorreu, o *AvantCraft* foi selecionado como boa prática pela União Europeia.

Movimento

Conjunto de eventos que pretenderam contribuir para uma reflexão sobre os novos desafios do artesanato e mostrar alguns ingredientes necessários para traçar um novo caminho: desenvolver o espírito e as práticas empreendedoras, converter criatividade e inovação a partir da identidade em criação de valor, em crescimento e em emprego.

Crafting Europe

Apoiado pela Europa Criativa, o projeto *Crafting Europe* foi inspirado pela necessidade de desenvolver capacidades e aplicar ferramentas de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), além dos métodos tradicionais, na inovação e no desenvolvimento de produtos artesanais para o mercado contemporâneo. Trata-se de uma parceria entre nove organizações especializadas em toda a Europa.

As prioridades específicas do projeto incluem:

Apoiar a cooperação política transnacional que leva ao desenvolvimento de políticas comuns para o artesanato na Europa.

Promover a capacitação por meio de abordagens inovadoras para o desenvolvimento de competências e de modelos de negócios para profissionais do artesanato e organizações representativas na Europa.

Permitir que as pessoas adquiram novas competências que enriquecerão a sua vida profissional e abrirão novos canais no mercado de trabalho.

**Esta é uma oportunidade
única para designers/
criadores com a ambição de
aprender novas habilidades,
combinando tecnologias
de fabrico digital com
habilidades tradicionais
para expandir as capacidades
profissionais no mercado
de produtos e artesanato.**

Assim, no âmbito deste projeto, Portugal, Espanha, Geórgia, Irlanda, Itália, Holanda, Ucrânia e o Reino Unido propuseram-se desenvolver entre 2019 e 2022 um conjunto de ações e programas que fossem ao encontro daquelas prioridades.

Estudo sobre o impacto do setor de artesanato na economia europeia

Na sequência do trabalho desenvolvido pelo World Crafts Council Europe (WCCE) e após levantamento/questionamento junto de todos os membros do WCCE, concluiu-se que não existem estatísticas concretas e oficiais sobre artesanato na maioria dos países, muito menos ao nível europeu. Essa falta de dados e informações impede a criação de políticas que favoreçam a sobrevivência e a competitividade do setor artesanal. O setor tem grande potencial de crescimento económico e pode contribuir para a criação de empregos, mas sofre de falta de representação e apoio. Para promovê-lo, é necessário, primeiro, compreender a situação atual.

Está neste momento a ser realizado um **Estudo sobre o Impacto do Setor do Artesanato na Europa**, a fim de determinar o grau de contribuição deste para a economia europeia. Além dos países envolvidos no projeto, este estudo também irá abranger outros países da União Europeia.

Durante o ano de 2022 serão divulgados os resultados do estudo europeu e partilhadas as suas conclusões.

Apoio ao desenvolvimento do negócio — Crafting Business

É um programa destinado a empreendedores que pretendam iniciar uma atividade no setor criativo, em particular, no artesanato, e ainda a detentores de negócios emergentes que estejam interessados em desenvolvê-los e em aceder ao mercado internacional.

As novas tecnologias — iAtelier

Criação de um espaço de tecnologia e práticas inovadoras, de inovação de produtos/artesanato, oferecendo aos participantes formação gratuita, acesso a novas ferramentas e cria oportunidades de interação entre designers, artesãos e especialistas da área do artesanato e da produção digital. Os projetos desenvolvidos no âmbito do iAtelier serão apresentados publicamente na Feira Internacional do Artesanato (FIA) de 2022 em Lisboa e internacionalmente na Dutch Design Week 2022, juntamente com os projetos dos designers e artesãos de outros países que integram o projeto.

Qualificar

O sucesso do setor do artesanato assenta na qualificação dos seus produtores, os artesãos.

Só a qualificação e desenvolvimento de competências poderá trazer o artesanato para a contemporaneidade e garantir a sua sustentabilidade.

O fator diferenciador das produções artesanais reside nos seus produtores, no seu conhecimento e no seu inigualável saber-fazer.

Qualificar e capacitar os produtores, dar apoio técnico e de inovação, reconhecer os artesãos e certificar as produções artesanais valoriza, renova e moderniza o setor do artesanato e do património e acrescenta valor económico aos produtores, aos territórios e ao país.

Qualificar os artesãos, a Missão do CEARTE.

Referências

Albino, C. M. (2017). *À procura de Práticas Sábias – Design e Artesanato na significação dos Territórios*. Ed. CEARTE.

Cunha, G. (2011). *Artesanato, Questões da Comercialização* Ed. CEARTE.

Curado, C. e Lameira, S. (2006). *O sector das atividades artesanais em Portugal*. Ed. IQF.

Decreto-Lei n.º 43/2021 da Presidência do Conselho de Ministros. (2021). Diário da República: I série, n.º 109. <https://dre.pt/dre/detalhe/decreto-lei/43-2021-164712110>

Mendes, A. C. e Rocha, L. (2015). *Artes e Ofícios Portugueses – caminhos de inovação*. Ed. IEFP.

Mendes, A. C. Rocha, & L. E. Amaral, J. (2018). *CEARTE – Memória e Futuro*. Ed. CEARTE

Origem Comum. (2022). *Manifesto*. <https://origemcomum.com/manifesto/> [Acesso em: 28/ 02/2022].

Resolução n.º 89/2020 do Conselho de Ministros. (2020). Diário da República: I série, n.º 208. <https://dre.pt/dre/detalhe/resolucao-conselho-ministros/89-a-2020-146435548>

Quatenaire. *Estudo sobre as Artes & Ofícios*. Elaborado para a Direção-Geral das Atividades Económicas.

Cristina Mendes

Diretora Adjunta do CEARTE. Membro da Direção do World Crafts Council Europe. Vasta experiência na preparação de projetos de formação e preparação de candidaturas a Programas Comunitários e na coordenação e acompanhamento de projetos transnacionais de formação.

Autor de vários artigos e comunicações no âmbito da temática Ofícios e Formação Profissional. Coordenador da equipe de trabalho de atualização do Catálogo Nacional de Qualificações na área do Artesanato e Ourivesaria.

Membro do grupo de trabalho do Estudo Setorial de Atividades Artesanais.

Comunicações em Congressos e Seminários em Portugal, Europa e América Latina sobre Formação Profissional, Artesanato, Património e Inovação.

Luís Rocha

É Licenciado em Política Social com especialização em Gestão Pública. É Diretor do CEARTE -Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património; membro dos Conselhos Sectoriais nas áreas do Artesanato e da Cultura e Património no âmbito da ANQEP; membro da Comissão Consultiva para a Certificação das Produções Artesanais Tradicionais; membro do Grupo de Trabalho que analisa os processos relativos à atribuição da Carta de artesão e da Unidade Produtiva Artesanal. Integrou o conselho redator da Revista “Mãos” - revista de artes e ofícios e é co-autor de três livros e vários artigos sobre Formação Profissional e Artesanato; apresentou dezenas de comunicações em Congressos e Seminários em Portugal, na Europa e na América Latina sobre Formação profissional, Artesanato, Património e Inovação.

Carla Paoliello

20 — Saber

Saber entresaberes

A primeira vez que eu tive a noção de que eu sabia algo foi quando eu estava no 2.º ano do ensino fundamental. Na sala de aula, estávamos a estudar os meios de transporte e minha turma havia sido dividida para que cada aluno apresentasse um dos modais. Me lembro de estudar a carroça e de entender tudo sobre o carro de madeira puxado por animais. Confesso que o fato de já ter andado em muitas facilitou minha compreensão e a partilha com os meus colegas. Entretanto, não veio da carroça a minha primeira lembrança sobre o saber, e sim através de uma amiga que havia escolhido o helicóptero. Me lembro até hoje dela explicar corretamente sobre o aparelho de aviação que se sustenta no ar por meio do giro de hélices horizontais, mas o que me marcou foi o fato dela não conseguir pronunciar a palavra corretamente. Ao falar, saiam outros sons similares, menos he-li-có-p-te-ro. Foi neste momento, com 7 anos de idade e a partir do não-saber, que experienciei o saber.

«Saber» vem do latim *sapĕre*, que tanto quer dizer «ter gosto, sentir gosto», como «compreender»; diz respeito à valoração e acumulação de informações, postulando uma experiência. É, portanto, um processo constantemente transformado e adaptado ao longo de nossa vida. Este texto-reflexão é um convite para entendermos um pouco mais este verbo e, através dele, discutirmos os saberes do design e os artesanais.

A diferença entre saberes e a preponderância do conhecimento racional sobre o conhecimento vulgar nos foi exposta por Platão na *Alegoria da Caverna*. Entretanto, a sua verdadeira transformação aconteceu entre meados dos séculos XVI e XVIII, com a criação do método científico por Descartes. Com este, o processo de apreender centrou-se na transformação (controle e observação) do mundo. Conhecer implicava dominar e, mesmo tendo sido questionado no século XX, o conhecimento científico ainda hoje organiza o nosso saber.

Para Boaventura (Santos, 2018, p. 24), o racionalismo, o progresso e o universalismo invisibilizam e impedem que outros conhecimentos sejam descobertos — admitidos e reconhecidos socialmente. Vivemos uma era em que «tudo que é categorizado de irracional, atrasado, incivilizado, arcaico, selvagem, incontrolável, baderneiro, desviante das ordens dessas três bases foi silenciado e descredibilizado» (Santos, 2018, p. 25). É, portanto, urgente superarmos essa abordagem conservadora, rígida, linear, reducionista e hierárquica. Precisamos de nos reaproximar das múltiplas visões, ou seja, «o mundo precisa ser entendido como um complicado tecido de eventos no qual conexões de diferentes tipos se alternam, se sobrepõem ou se combinam na textura do todo» (Capra, 1996, p. 12). Precisamos quebrar com a compreensão nortecêntrica que descredibiliza conhecimentos não-hegemônicos e marginaliza os que não assinam a mesma cosmovisão.

*Maá munhã ira apigá upé rikué
Waá perewa, waá yuká
Waá munhã maá putari.*

(tradução)

O que fazer com o homem da vida
Que fere, que mata
Que faz o que quer?

Márcia Kambéba (excerto) in *Território ancestral*
Revista *Acrobata* – literatura, artes visuais e outros desequilíbrios, 2020.

Atualmente, já existem conceitos alternativos que trazem um pensar mais horizontal e diverso como o *ubuntu* (humanidade para, com e através dos outros); a *ecologia dos saberes* (conhecimento como interconhecimento); *asabiyya* (solidariedade e coesão social); *pachamama* (compreensão de que a natureza também é um sujeito); entre outros. Vozes como as de Ailton Krenak, Antônio Bispo dos Santos, bell hooks, Malala Yousafzai, Nei Leite Xakriabá, Paulo Freire, José Pacheco, Valerio Borgonuovo ou Hirokazu Miyazaki nos ajudam a superar o falso universalismo, recuperam a beleza da diversidade das experiências e promovem a justiça cognitiva global.

A proposta do *Programa de Formação Transversal em Saberes Tradicionais* também caminha no sentido desse saber mais amplo. Trata-se de uma iniciativa do Professor Dr. José Jorge de Carvalho que, atualmente, se encontra presente em diversas universidades brasileiras. Este programa parte do pressuposto de que os saberes tradicionais devem chegar e estar nas universidades através dos seus próprios mestres e mestras. Baseia-se na potencialização da inventividade cultural a partir de uma formação mais integral. Nesta realidade, acontece o alargamento do papel social, político e pedagógico da universidade agora experienciada como um espaço «verdadeiramente dialógico, livre da hierarquia entre pesquisadores e “pesquisados” para conseguir abordar o ser-em-comum pelo viés do múltiplo» (Guimarães *et al.*, 2016, p. 183). Trata-se do reconhecimento de que existem «muito mais regimes de conhecimento e de cultura do que supõe nossa vã imaginação metropolitana» (Cunha, 2009, p. 329) e da criação de um espaço acadêmico pluriversitário (Santos, 2008, p. 35).

Encontrei nesse programa brasileiro a inspiração e validação de que é possível abrirmos espaço para todos os saberes e incluir perspectivas que valorizam a vocação, a intuição, a vivência e outras culturas. Devemos acolher e reconhecer o saber tácito e o que emerge de situações tradicionais ou práticas, de forma quase inconsciente (Schon, 1995).

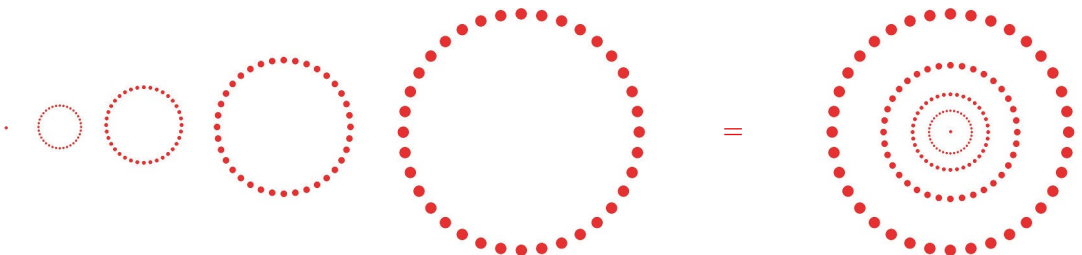


Entendo que a construção do conhecimento se dá na transformação contínua dos próprios saberes. Primeiro, e em acordo com o modelo proposto por Dahlgren e Whitehead (1991), nos posicionamos no centro junto com nossas características pessoais como idade, sexo e fatores genéticos. Nossos comportamentos e estilos de vida situam-se num patamar superior, sendo relevantes, mas já sujeitos à interferência de novas informações. A camada circular seguinte refere-se às redes sociais, comunitárias e de apoio que contribuem para a coesão social. Em outro nível, estão as condições de vida e o acesso a serviços essenciais, como saúde, alimentação e educação. No último patamar desse modelo circular, estão os marcos determinantes económicos, culturais e ambientais da sociedade em geral. A partir do segundo círculo, somos porosos como esponjas e sofremos influência

do que está ao nosso redor. Temos estas camadas de subjetivação (*in-between*) que são nossas fronteiras de identidade e que atuam como *frontiers* permeáveis e sempre em mutação, lugares entre *what is known and what is unknown*.

O percurso de aquisição/construção de um outro saber inicia-se a partir do encontro desse nosso *background* (de habilidades, ideias e compreensões existentes) com a nova experiência.

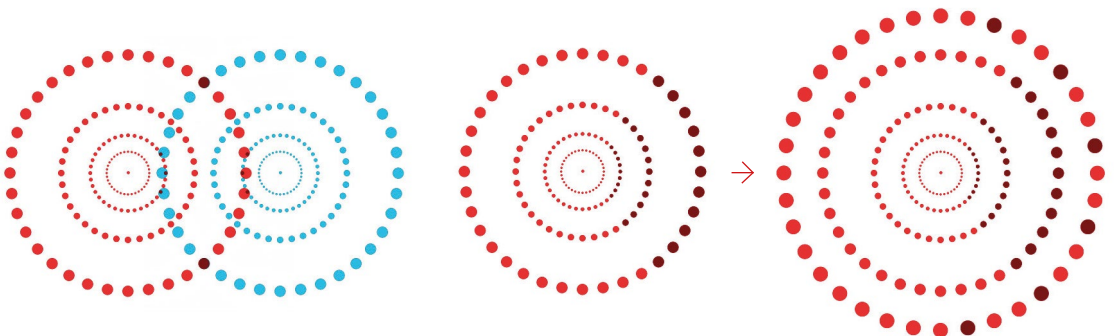
Quando confrontados com outras realidades, nos reestruturamos e nos fortalecemos. Não é eliminado ao que já sabemos, mas ocorre uma alteração quando nos abrimos e nos fundimos ao outro, surge a emancipação que desafia o pré-estabelecido, questiona o atribuído, e se engrandece com o diverso.



Para compreender os saberes, valores e práticas dos sujeitos que habitam um (outro) território é preciso criar uma suspensão fenomenológica dos sentidos usuais que atribuímos às coisas e aos outros sujeitos. Somente nesse vazio meditativo é possível emergir a percepção do outro como legítimo outro, uma epoché, no sentido husserliano, reveladora do encoberto e que produz um sentido e significado, também inéditos (Santos, Palavizini e Catalão, 2019, p. 277).

Neste momento, desenvolvemos novas habilidades que, com o tempo, são incorporadas aos nossos planos iniciais. O conhecimento, deste ponto de vista, não se dá apenas pela sua transmissão, o que resultaria em uma mera reprodução dos saberes adquiridos. O que acontece é uma apropriação de uma sabedoria (*mekukradjá* em caiapó), e, acima de tudo, sua construção e expansão auspiciosa.

Conhecer implica agora modificar. Trata-se de «um processo que inclui diferentes momentos: compreensão, transformação, avaliação, reflexão e nova compreensão» (Shulman, 1987, pp. 15-19) e que amplia nosso *statu quo*. Mesmo porque quem opta por ouvir apenas as mesmas ideias ou crenças anteriores, na verdade, não quer aprender, e sim alimentar o próprio ego narcísico. Temos (e é importante) que nos deixar afetar pelo outro.



*É uma coisa estranha: ser poeta
é converter-se em terra para entender a chuva,
é converter-se em folha para saber de outonos,
é converter-se em morto para aprender a ausência.*

Miguel D'Ors (excerto) in *O fiasco perfeito*.
Editora Língua Morta, 2021.

Esse universo particular que habitamos mostra que existem múltiplos interiores que interagem entre si que, quando integrados a outras culturas, saberes e identidades, nos ajudam a produzir infinitos outros exteriores, sempre dinâmicos, relativos, incertos e surpreendentes. Percebemos que existem muitas realidades possíveis.

O Homem vive essa condição de ser inacabado, em constante transformação, o que acarreta uma dinâmica de busca pelo «fazer e refazer constantemente o seu saber» (Freire, 2006, p. 47). Temos, na tomada de consciência do pouco saber, a motivação para saber mais e, acredito, para saber em conjunto. Trazemos para esse estudo os de Vygotsky (2003), para o qual «a construção do conhecimento se estabelece nas relações interpessoais, dependendo, portanto, da experiência vivida na coletividade». Voltamos ao *ubuntu* e ao conceito de interdependência, que altera o «penso, logo existo» para o «relacionamo-nos, logo existimos». Em um mundo cada vez mais polarizado e fragmentado, urge a necessidade de criarmos pontes, de ligar margens (*borderlines*) nem sempre próximas e de nos deixar transformar pelas conexões.

To enter water is, of course, to cross a border. You pass the lake's edge, the sea's shore, the river's brink – and in so doing you arrive at a different realm, in which you are differently minded because differently bodied.

Robert Macfarlane
in *Landmarks*
Penguin Books, 2015.

Faz-se necessário um trabalho de reconhecimento, de abertura e empatia para com o outro. Em um primeiro momento, temos o choque espontâneo que surge pelo encontro das diferenças. Temos consciência do outro, do que cada um é e o que cada um sabe. Depois da acolhida de outro modo de pensar, da resolução dos conflitos que emergem desta interação entre seres e, a partir da crença na força da ação conjunta, abrimo-nos para a (con)vivência. Buscamos o enriquecimento mútuo no *entre* com equidade, tolerância e solidariedade. Este é o caminho para ampliarmos a centralidade do conhecimento científico, monocultural (Michaels, 2011, p. 6) e ocidentalizante para a inclusão de outros saberes tradicionais, interculturais, locais e globais.

A interculturalidade desenvolve identidades abertas e plurais. Ela «potencia os processos de empoderamento, principalmente de sujeitos e atores inferiorizados e subalternizados e a construção da autoestima, assim como estimula a construção da autonomia num horizonte de emancipação social» (Candau, 2012, p. 26).

Proponho romper com o daltonismo cultural para criar novas maneiras de nos situar no mundo, de valorizar todas as histórias de vida, favorecer o reconhecimento mútuo e promover o intercâmbio, transformando o saber-fazer e o saber-ser num processo que Ingold (2018) chamou de *doing-undergoing*, ou que Noronha e Abreu (2021, p. 67) traduziram como de afetar e ser afetado de volta.

*Um corpo não esquece nunca
nem
nunca vai embora*

*Um corpo fica
devagar
em outro como ele*

Rui Caeiro (excerto)
in O sangue a ranger nas curvas apertadas do coração.
Maldoror, 2019.

Tenho a compreensão que inexistiu uma posição privilegiada de onde eu possa avaliar e julgar outras culturas. Minha base é a do diálogo, cooperação, reciprocidade e respeito absoluto às diferenças entre saberes. Como na palavra «con-versação» (quando as pessoas se voltam — do latim *versare* — umas para as outras para falar, decidir e agir juntas), defendo a construção de um modelo de conhecimento menos fragmentado, que adote a complexidade inerente, transgrida zonas cognitivas e metodológicas para ampliar os nossos e emergir novos repertórios.

Neste momento da escrita, fui lembrada por outro amigo de infância da frase «impossível um homem aprender aquilo que ele acha que sabe» de Epictetus. O encontro com o outro e a consequente transformação só acontece se estivermos expostos a participar. Precisamos de dois para termos o *entre*. O prefixo e a preposição «entre», do latim *inter*, indica a posição entre duas coisas, um limite espacial — entreato, entremeio, entrelinha — e também temporal — entreabrir, entretecer, entremear. Entre manifesta também troca e reciprocidade, como quando nas palavras «entre-apoio», «entrever» e «entre-ter».

Entre-saberes é a minha proposta, um lugar/tempo aberto para que diversos conhecimentos se misturem, se completem, se ampliem em uma perspectiva plural. Ele referencia e expõe as inter-relações, misturas, miscigenações, mestiçagens e hibridações entre o eu e o outro. Evidenciam-se os pontos de contato que definem um lugar, que não é mais meu ou do outro, mas sim dos dois, que renasce no *entre-lugar*, proposto por Pratt, em um *entre-tempo* de *entre-seres*.

Se estivermos de acordo que o encontro *entre-saberes* é pertinente e que a constelação de conhecimentos é um caminho para a superação da colonialidade do saber. Chega, assim, o momento de discutirmos a imersão do saber-fazer acadêmico do Design no fazer-saber empírico do Artesanato e vice-versa. É possível criarmos um processo de interdependência, sem uma hierarquização dos conhecimentos, a partir desses saberes+fazer entretecidos? Como conseguimos associar estas duas disciplinas de *ethos* e lógica tão distintas e peculiares sem que haja o privilégio de um em detrimento do outro?

O Design, por si, já tem as características inerentes do *entre*. Ele é uma atividade que se associa constantemente a outros campos de estudo por ser potencialmente interdisciplinar e transversal. É interdisciplinar porque adota contribuições de outras áreas na construção de seus objetos, linguagens, sistemas e formas de comunicação. Aplica outros questionamentos, faz novas buscas, para a transformação e ampliação da sua própria realidade e por isso se faz também transversal, «apoia-se na intercomunicação entre as áreas de conhecimento, tratando efetivamente de um tema/objetivo comum (transversal) por meio de projetos de integração e reintegração das diversas dimensões dos saberes» (Nojima *et al.*, 2006).

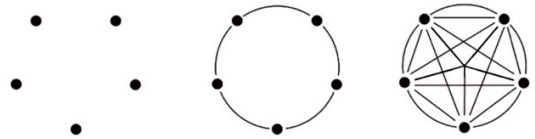
Já o Artesanato é fruto do acúmulo de conhecimentos transmitidos por gerações, sendo relacional por natureza, resultado das interações multidimensionais entre os diversos integrantes de uma história ancestral. Seu saber, tradicionalmente partilhado pela oralidade, também é repassado pela observação e imitação da ação do mestre, pelo fazer conjunto em comunidade, pela repetição incansável em busca do domínio da técnica e também de sua (re)invenção. O conhecimento está costurado às habilidades manuais adquiridas corporalmente do contato com os materiais. Nas palavras de Ingold, o saber artesanal é «nascido de uma percepção sensorial e um engajamento prático; não entre a mente e o mundo material, mas da habilidade do praticante participando do mundo dos materiais» (2011, p. 31, novamente traduzido por Noronha *et al.*, 2016, p. 3776). Constitui-se um saber de pele, ossos e músculos, sensorial e mental. Além disso, sua produção é resultado do encontro Homem-natureza em um determinado território. Ela exala o sol, ar, água, fogo, terra, ciclo anual, flora e fauna, ou seja, o espaço e seus ecossistemas são (con)formadores de suas atividades, de seus ritos, linguagens e símbolos e, por consequência, do ser.

Para que ambos (designer + artesão) estejam «atentos para» o diálogo e para a escuta do outro, é preciso criar as condições para que cada um fale «com voz própria, diga sua própria palavra e articule seus logos sem pretensões nem deformações impostas» (Brum, 2018, p. 37). Esse encontro também é uma oportunidade valiosa de construir um saber coletivo e já vem sendo estudado por muitos, a saber: Adélia Borges, Marcelo Rosenbaum, O Imaginário, Paula Dib, Raul Cunha, Raquel Noronha, Renato Imbroisi e também por mim e pela Cláudia Albino. Apresentamos e defendemos um modo de produzir coletivo, realizado junto, a partir de uma respeitosa rede de trocas democráticas e solidárias.

Destaco a fala de Manuela da Cunha no seu texto sobre as relações entre o saber científico e os tradicionais, tomando a liberdade de ampliar essa dicotomia para: cultura e natureza, civilizado e selvagem, acadêmico e leigo, cientista e popular.

Talvez vocês estejam esperando que eu diga que saberes tradicionais são semelhantes ao saber científico. Não: eles são diferentes, e mais diferentes do que se imagina. Diferentes no sentido forte, ou seja, não apenas por seus resultados. (Cunha, 2007, p. 78)

Não pretendo, com o *entre-saberes* e a escolha pela relação colaborativa entre Design e Artesanato, afirmar que não existam semelhanças (ambos possuem processos e modos próprios de fazer e ver o mundo) e diferenças (um visa o entendimento universal e o outro usa protocolos menos hegemônicos; num imperam as unidades conceituais e no outro as perceptuais). A proposta é interagir exatamente na semelhança e na diferença, de modo que o inteligível e o sensível se complementem e não se anulem. É dar valor a cada particular (do individual para o coletivo) e apontar para a construção de práticas mais emancipatórias e menos centralizadoras, para que os saberes possam ser distribuídos em uma plataforma aberta e horizontal, em um espaço que visa ao comunal (Escobar, 2016).



**Os encontros Design +
Artesanato são e devem
resultar em uma oportunidade
de transformação social,
cultural, econômica e ambiental
com a consideração das
histórias, memórias, crenças,
tradições e simbolismos de
cada ator envolvido.**

Um território relacional múltiplo e «*continuum*» que se instaura pela complementaridade, pela união dos conhecimentos acadêmico + tácito, dos rigores metodológicos + formas autóctones e orgânicas de se produzir.

Pode parecer uma visão otimista e ingênua, mas trata-se de um trabalho com o objetivo de recuperar outras versões históricas e gerar um movimento de consciência a respeito de um saber-fazer amplo, capaz de formar sensibilidades, de legitimar diversos sistemas de conhecimento. Proponho a ampliação das matrizes epistemológicas para a construção de saberes com uma base mais comunitária e comprometida com «a liberdade (afirmação do diferente) e a fraternidade (reconhecimento de que somos todos parentes)» como afirmado por Santos, Palavizini e Catalão (2019).

Para conseguir este espaço partilhado (*topoi*), defendo a existência da «comunalidade» de Stravrides. Para esse autor, a capacidade de tornar comum pressupõe o compartilhar culturas, conhecimentos e recursos, uma predisposição para a ampliação e autogestão comunitária. Portanto, ela é incompleta, infinita e indeterminável, sempre a ser reescrita pelos participantes. Para tal, reivindico um espaço neutro de celebração e resistência dessa comunalidade intercultural e interpessoal provinda do Design e do Artesanato.

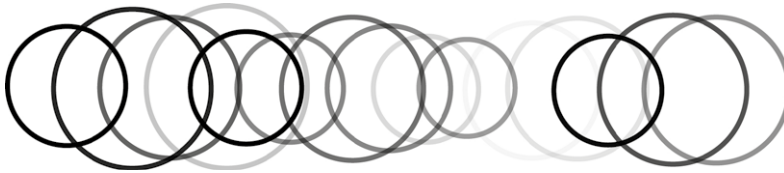
Será que a atual universidade, os museus, os espaços de cocriação ou as associações de artesãos conseguem ser este *loci neutrum*? Estão eles abertos a receber «práticas inesperadas e improváveis, modos extemporâneos de dissidência e zonas momentâneas de liberdade» como descritas por Smith (2012, pp. 143-64) ou as «possibilidades decoloniais» de Walter Dignolo (Dignolo e Vásquez, 2013)? Ou precisamos de inventar um outro campo de projeto e também de regeneração de outras culturas em comunhão com a cultura científica?

Escrevo «regeneração» porque tenho medo de uma provável perda, pelo menos no território português, de saberes tradicionais cuja dimensão material e imaterial diminui a cada morte de um profissional detentor desse saber. O registro destes saberes-de-vida e dos processos de (re)construção de memórias é um trabalho delicado que merece ser valorizado. Não como congelamento do que existiu e ainda (re) existe, mas para sua projeção para este futuro por vir. Faz-se urgente o desenvolvimento de ações de transmissão destes conhecimentos.

Enfatizo também um aprendizado que interliga teoria e práxis, representação e experiência, distanciamento e participação, crítica e ação. Que se inicie pela expressão individual, como um meio de autodescoberta e de florescimento para, depois, implementar práticas colaborativas, empáticas e de reconhecimento do outro.



Vamos num caminho oposto ao da tradição nagô que nos ensina que quem muito se mistura acaba se perdendo. Proponho a incorporação do plural com a manutenção das especificidades culturais e identitárias. Acredito ser este o passo para a geração e ampliação de novas ideias, para configuração de uma rede de saberes, criada com unidade, mas sem uniformidade, com diversidade, mas sem divisão. Como no texto-prefácio de Paola Berenstein e Margareth Pereira, é a hora de nos abirmos para o pensar por meio de nebulosas, de atravessar as subjetividades e assumir nosso desejo de compartilhamento e de construção coletiva contínua.



Pensar por nebulosas desfaz fronteiras, desarma verdades, desmonta recortes nacionais, identidades cristalizadas e a xenofobia dos nacionalismos e aponta para formas de cultura e do mundo social feitas de misturas, de impurezas, de hibridações –conformando como nuvens culturais nômade no pleno sentido da palavra. Ensina que as identidades se constroem e se reconstroem a cada gesto, a cada ação, a cada movimento que se sente como um sopro coletivo em relação ao qual se reposiciona.
(Jacques e Pereira, 2019, p. 16)

Espero que o *entre-saber* se torne um processo de compreensão de cada sujeito a partir da sua realidade, «enquanto “seres-em-situação” que se encontram submersos em condições espaço-temporais que influem neles e nas quais eles igualmente influem» (Freire, 1980, p. 33). Que todos se transformem em relação, movimento e mudança e que, esperançosamente, ao final deste *entre-processo*, não exista mais os outros ou o eu, mas apenas o *nós*, uma construção coletiva entretecida.

*Atento ao que sou e vejo,
Torno-me eles e não eu.*

Fernando Pessoa (excerto) “Não sei quantas almas tenho”.
in *Novas Poesias Inéditas*.
Ática, 1993.

Referências

- Albino, C. (2017). *À Procura de Práticas Sábias. Design e Artesanato na Significação dos Territórios*. CEARTE.
- Andrade, A., & Cavalcanti, V. (coord.). (2020). *Laboratório O Imaginário: uma trajetória entre design e artesanato*. Zoludesign.
- Borges, A. (2011). *Design + Artesanato: o caminho brasileiro*. Terceiro Nome.
- Borgonuovo, V., & Franceschini, S. (2019). *Global Tools 1973-1975: when education coincides with life*. SALT.
- Brum, A. L. C. (2018). *Caminhos para uma educação intercultural libertadora: a ação saberes indígenas na escolar*. [Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul].
- Candau, V. M. (2012). *Didática: entre saberes, sujeitos e práticas*. XVI Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, ENDIPE -23 a 26 de julho de 2012, FE/ UNICAMP, Campinas.
- Capra, Fritjof. (1996) *A teia da vida-uma nova compreensão científica dos seres vivos*. Editora Cultrix Ltda.
- Carvalho, J. J., & Águas, C. (2015). *Encontro de Saberes: Um desafio teórico, político e epistemológico*. Colóquio Internacional Epistemologias do Sul: aprendizagens globais Sul-Sul, Sul-Norte e Norte-Sul. vol. 1, Democratizar a democracia, junho.
- Cunca, R. (2019). Design, identidade e produção local. *i+Diseño-Revista científico-académica internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*. XI (14), 150-163.
- Cunha, M. C. (2007). Relações e dissensões entre saberes tradicionais e saber científico. *REVISTA USP*, (75), 76-84.
- Cunha, M. C. (2009). "Cultura" e cultura: conhecimentos tradicionais e direitos intelectuais. In *Cultura com aspas e outros ensaios* (p. 311-373). Cosac Naify.
- Dahlgren, G. e Whitehead, M. (1991). *Policies and Strategies to Promote Social Equity in Health*. Institute for Future Studies.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño: la realización de lo comunal*. Sello Editorial.
- Freire, P. (1980). *Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. Moraes.
- Freire, P. (2006). *Extensão ou comunicação?* Paz e Terra.
- Freire, P. (2007). *Pedagogia da Autonomia*. Paz e Terra.
- Guimarães, C. et al. (2016). Por uma universidade pluriépistêmica: a inclusão de disciplinas ministradas por mestres dos saberes tradicionais e populares na UFMG. *Tessituras, Pelotas*, 4(2), p. 179-201.
- Hooks, B. (1994). *Teaching to Transgress: Education as the Practice of Freedom*. Taylor & Francis Ltd.
- Imbroisi, R., & Kubrusly, M. E. (2011). *Desenho de Fibra. Artesanato Têxtil No Brasil*. SENAC.
- Ingold, T. (2011). *Being Alive. Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.

- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.
- Ingold, T. (2018). *Anthropology and/as Education*. Routledge.
- Jacques, P. B., & Pereira, M. S. (org.). (2019) Modos de fazer. In *Nebulosas do pensamento urbanístico. Tomo II*. EDUFBA.
- Krenak, A. (2020). *Ideias para adiar o fim do mundo*. Companhia das Letras.
- Michaels, F. S. (2011) *Monoculture-How One Story is Changing Everything*. Red Clover.
- Mignolo, W., & Vázquez, R. (2013). Decolonial aethesis: Colonial wounds/decolonial healings. *Social Text*. https://socialtextjournal.org/periscope_article/decolonial-aethesis-colonial-woundsdecolonial-healings
- Miyazaki, H. (2006). *The method of hope: anthropology, philosophy, and fujian knowledge*. Stanford University Press.
- Nojima, V. L. M. S., De Leon, M. P., & Almeida Junior, L. N. de. (2006). A transversalidade como prática nas linhas e “entrelinhas” do design. In *7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Curitiba.
- Noronha, R. et al. (2016). Ciranda de saberes: o diálogo entre saberes tradicionais e especializados, no âmbito da produção artesanal. 12º P&D 2016–Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Belo Horizonte. *Blucher Design Proceedings*, 9(2).
- Noronha, R., & Abreu, M. (2021). Conter e contar: autonomia e autopoiesis entre mulheres, materiais e narrativas por meio de Design Anthropology. *Pensamentos em Design | revista online*, 1(1), p. 60-75.
- Pacheco, J. (2019) *Inovação Educacional: obstáculos e possibilidades*. Edições Mahatma.
- Paoliello, C. (2020). *Investigação de parâmetros de análise do design enquanto ferramenta de impacto social*. [Doutoramento em Belas Artes-Especialidade Design de Equipamento. Universidade de Lisboa].
- Pratt, M. L. (1999). *Os olhos do império: relatos de viagem e transculturação*. UDUSP.
- Santos, A. B. (2015). *Colonização, Quilombos: modos e significados*. INCTI/UnB.
- Santos, B. S. (2007). Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. *Novos estudos*. 79. <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-33002007000300004>
- Santos, B. S. (2018) *Na oficina do sociólogo artesão*. Cortez.
- Santos, B. S., & Almeida Filho, N. (2008). *A universidade no século XXI: Para uma Universidade Nova*. CES.
- Santos, R. S. S., Palavizini, R., & Catalão, V. M. L. (2019). Entre saberes, identidades e territórios. *Ambiente & Educação, Revista de Educação Ambiental*, 24(2),.
- Schon, D. A. (1995). Formar professores como profissionais reflexivos. In A. Nóvoa, (org.), *Os professores e sua formação*. Publicações Dom Quixote.
- Smith, L. T. (2012). *Decolonizing methodologies: Research and Indigenous peoples*. Zed Books.
- Stravrides, Stravus. (2021). *Espaço comum – a cidade como obra coletiva*. Orfeu Negro.
- Shulman, L. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), p. 1-21.
- Vygotsky, L. (2003). *A formação social da mente*. Martins Fontes.
- Xakriabá, N. L. (2021). Ensinar sem ensinar. *Piseagrama*. 15 [conteúdo exclusivo online].
- Yousafzai, M. (2013). *I Am Malala: The Girl Who Stood Up for Education and Was Shot by the Taliban*. Little, Brown & Co.

Carla Paoliello

Carla Paoliello já sonhou em ser, já foi e ainda é: filha, neta, amiga, irmã, estudante, ginasta, artista, professora, arquiteta, esposa, engenheira, mestre, coordenadora, mãe, doutora, designer, empresária, artesã, bordadeira, promotora cultural, investigadora, bailarina, madrinha, borboleta, peregrina, poeta e pós-doutora. Atualmente desempenha também a função de professora auxiliar convidada na licenciatura e mestrado nos cursos de Design da Universidade de Lisboa, da Universidade da Beira Interior e do Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes; sempre com um imenso interesse pelo aprender, pelo saber fazer, pelo design, pelo artesanato e pelos encontros e desencontros diários.

Cláudia Albino

21 — Significant

Os sentidos do lugar Design e artesanato na construção dos territórios contemporâneos

A partir do verbo significar procurarei colocar em evidência e explicar a pertinência e a oportunidade das parcerias entre o design e o artesanato — para uma ressignificação dos territórios, pela continuidade e aspiração das suas experiências, nas suas práticas e na praxologia do design — nos territórios contemporâneos.

O artesanato está presente na minha vida desde criança, as minhas duas avós eram artesãs. A avó materna fazia, por encomenda, camisolas de malha, e a avó paterna era modista. Ambas me foram ensinando os seus ofícios e com 11 anos criei e produzi bonecos de tecido e malha que comecei a vender nas lojas de Aveiro, no período que antecedia o Natal.

O meu interesse na investigação deste tema que relaciona artesão, design e território advém da minha formação em Arquitectura na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto (FAUP), num período em que se explorava essencialmente as relações com o território, com o *genius-loci* (Norberg-Schulz, 2003), dizendo-se que a ideia está no sítio. Assim, no último ano de curso, o sexto, integrada no Centro de Estudos da FAUP, explorei a possibilidade de realizar uma intervenção, estruturada pela ideia de que com muito pouco se pode fazer muito, na aldeia de Cabeça e na vila de Loriga, do Parque Natural da Serra da Estrela, num contacto muito próximo com o *modus vivendi* das pessoas destas aldeias. No percurso da minha actividade profissional desenhei, na maioria das vezes decorrente dos projectos de arquitectura, mobiliário que realizei com artesãos — marceneiros e serralheiros — com os quais aprendi a construir. As primeiras concretizações dos meus projectos foram efectivamente de mobiliário em marcenaria, produzidos por José de Sousa Almeida, artesão de Gondomar, que pacientemente, na sua oficina e na minha presença, possibilitava a afinação dos artefactos, como o que se pode observar na figura 1. Trabalhei com este marceneiro durante duas décadas, sendo uma das últimas peças de mobiliário por ele produzida as Caixas de Canto (figura 2).



Figura 1 e 2
Tabuleiro Tabuladro (1994), em pau de cetim.
co-criado por Cláudia Albino e José Almeida



Figura 3 e 4
Caixas de Canto (2010), em pau de cetim.
co-criado por Cláudia Albino e José Almeida

Desde o início do presente século, tenho vindo a investigar as práticas de colaboração entre artesanato e design na construção dos territórios contemporâneos a partir de um universo de observação e de análise que prioriza a experiência de habitar o território no sentido proposto por Yo-Fu Tuan de *topofilia* (1980). Esta abordagem conduz a problematizar o território enquanto lugar civilizacional, da natureza, das pessoas, dos objectos, ou seja, na sua dimensão cultural.

Abordar o território pela experiência de o habitar permite-me também constatar que na grande maioria das sociedades contemporâneas, as suas dinâmicas actuais, decorrentes da aceleração do sentido do tempo, de utilização e ocupação do(s) território(s) pelas pessoas conduzem à diluição de fronteiras entre o urbano e o rural, dando origem à liquidificação social (Bauman, 2000), construída por experiências incertas (Moraes, 2008) e performativas (Quental, 2011), qualidades consideradas, pelos autores referidos, necessárias actualmente à sustentabilidade da própria vida. Actualmente, a multiplicidade e diversidade de experiências não permite encontrar e definir um único sentido para os lugares contemporâneos, mas uma multiplicidade de sentidos que coexistem e que advêm das relações das pessoas com o mundo e com os outros.

O reconhecimento da polissemia dos lugares confere uma nova natureza aos reconhecidos territórios multiculturais, designados por *metapolis* (Ascher, 1998) e que eu designo por urbano-rurais, onde sessenta por cento da população mundial irá viver em 2030 (UNFPA, 2011).

O conceito de cultura é, neste contexto, entendido como o que se obtém por tradição, mas, também, e não menos importante, pelo que se cria, tendo sido observado por vários autores, entre os quais destaco Bauman (2011) e Flusser (2010), que o conceito de diferença no qual os valores humanos são sublinhados é fundamental para o entendimento das múltiplas culturas que coexistem hoje nos territórios. Deste modo, a cultura representa os modos que perpetuam a vida e que garantem historicamente a sobrevivência humana em todas as suas dimensões, sendo um processo interactivo, vivo, na construção dos territórios, pela relação biunívoca entre as pessoas e a natureza. Sublinho que a cultura é um constructo não confinável a espaços ou territórios, é humana e não geográfica, e fundamental para a qualificação dos territórios, pela integração de valores humanistas no pensamento económico.

Considerando que a técnica é humanizadora do território e promotora de experiências, sendo catalisadora de transformações espaciais, sociais, económicas e culturais que, nas suas várias fases, moldaram o território, evidencio a importância da experiência vivida, que nos permite estabelecer relações emocionais com os lugares. A emoção, que advém de uma memória e história individual bem como coletiva, é fundamental para exaltar e usufruir de experiências no espaço, que possibilitam a atribuição de sentidos aos lugares. Considerando que o sentido é a regularidade que atravessa a irregularidade do conhecimento, a experiência da tradição, na sua dimensão veicular, continua a ser fundamental para os sentidos dos lugares na contemporaneidade. Esta consideração permite concluir que a experiência da tradição é não só imprescindível às relações das pessoas com o território, como as potencia e possibilita lutar contra o anonimato dos espaços na actual era da globalização.

O artesanato significa, neste contexto, o conhecimento tácito do artesão intergeracionalmente transmitido, incluindo-se aqui, naturalmente, o próprio artesão, o produto desse conhecimento e os serviços que lhe estão associados. O artesanato enquanto actividade ancestral remete-nos para a tradição, porque é inerente à condição humana pela sua vida em sociedade, de produção de conhecimento e modo de habitar, ou seja, como *habitus* (Bourdieu, 1994). O artesanato utiliza, na grande maioria das suas produções, técnicas que não intimidam a natureza (Heidegger, 1990). Por estes motivos, o artesanato é considerado conhecimento que pode induzir, não só, a um reequilíbrio do ecossistema global mas também à construção de necessárias e renovadas identidades dos territórios num mundo global, uma vez que a sensibilidade para o local é hoje relevante no contexto de um mundo globalizado, perante uma tendência evidente de homogeneização.

Relembro que até pelo menos ao século XV, o Homem foi construindo, só por processos artesanais, soluções endógenas que possibilitaram uma melhoria da qualidade de vida da sua comunidade, de acordo com as suas necessidades quotidianas. Aqui se incluem necessidades de carácter vital, emocional, simbólicas, entre outras. Assim, as técnicas que um artesão desenvolve correspondem a habilidades associadas a um território, aos seus recursos materiais e imateriais, a uma cultura local, territorialmente isolada e construída ao longo do tempo.

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 adoptam como meio distintivo os nomes dos lugares de origem, porque como aponta Luís Barros, a sua produção

(...) exprime um valioso património cultural acumulado por um artesão ou comunidade, ao lidar com técnicas tradicionais transmitidas, muitas vezes, de geração em geração, e com matéria prima regional. Por isso o artesanato é um dos grandes meios de identificação cultural de uma comunidade. (Barros, 2006, p. 16)

Isto possibilita-me considerar as técnicas artesanais enquanto factor de identidade, ou seja, caracterizadoras das identidades dos lugares. Isto é, como manifestação cultural dos territórios numa certa unidade de tempo, capaz de estabelecer relações emocionais de afecto e de pertença entre as pessoas em determinado território sociocultural e geográfico.

A investigação que tenho vindo a desenvolver permite-me reconhecer que não são os produtos tradicionais artesanais que podem contribuir para um reequilíbrio do ecossistema global, assim como para a construção de necessárias e renovadas identidades dos territórios. Isto porque a maioria dos seus produtos se encontra funcionalmente desajustada às necessidades de consumo contemporâneas. Contudo, foi-me possível observar que os processos artesanais, nas perspectivas cultural, económica e social, pelas suas qualidades pragmáticas, performativas, abertas, experienciais, se apresentam muito pertinentes para a sociedade contemporânea. Deste modo, é o conhecimento das *técnicas artesanais*, expressão cunhada por Ortega y Gasset (1963, pp. 79-80), que me tem interessado investigar.

Sublinho que verifiquei que as pequenas e médias empresas (PME) dominam o tecido empresarial europeu, das quais 93 % são micro-empresas. Portugal é o segundo país da União Europeia onde o peso das micro-empresas é mais elevado, situando-se apenas atrás de Itália. Em Portugal, estas empresas correspondem a 99,3 % das PME nacionais (Eurostat, 2019), e utilizam nas suas produções maioritariamente técnicas artesanais, em risco de se perderem pela idade média avançada dos seus protagonistas. Deste modo, fica também ameaçado o contributo das micro-empresas, quer para a sustentabilidade da indústria, como para a significação dos territórios.

Portugal, território que investigo de forma mais próxima, apresenta muitas semelhanças com os territórios de carácter urbano-rural que acima referi, devido à sua condensada diversidade de contextos e características multiculturais que lhe foram reconhecidas por vários autores (Ribeiro, 1945; Silva & Jorge, 1992; Leal, 2000; Lourenço, 2000; Santos, 2002; Mattoso, 2003). Deste modo, considero um território pertinente e profícuo para investigar a combinação de saberes entre designers e artesãos.

A análise que tenho elaborado sobre esta combinação de saberes, realizada no território português, permite-me reconhecer que as milenares técnicas artesanais existentes em Portugal continuam a ser estruturantes do tecido empresarial português, apesar da difícil legibilidade dos seus resultados económicos que, certamente, estará associada à informalidade que afecta o sector. É também possível constatar que o conhecimento português das *técnicas artesanais* é factor de diferenciação positivo no mercado global, apesar do défice da marca *Made in Portugal* no mercado local e global.

A investigação desenvolvida sobre território e artesanato conduz-me a estabelecer as seguintes considerações:

- o território é um ecossistema global com recursos limitados;
- o desenvolvimento dos territórios deve ser estruturado a partir de economias cognitivas, ou meta-economias, que valorizem as competências das pessoas, no sentido de uma alter-globalização baseada nas pessoas;
- o mercado global, na actualidade, deve ser investigado a partir de desejos e necessidades individuais das pessoas enquanto entidades plurais;
- a indústria portuguesa é estruturada por um tecido produtivo de baixa intensidade tecnológica;
- a sustentabilidade dos lugares depende da sustentabilidade dos seus processos produtivos.

Esclareço que faço um entendimento antropológico do lugar no sentido que define Augé,

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, 1992, p. 43)

O sentido sugerido por Augé, que adopto, situa-se na procura de um potenciar da relação das pessoas com os territórios, que julgo fundamental aos *sentidos de pertença*, interagindo com a nova flexibilidade dos modelos organizativos que caracterizam a contemporaneidade, animados por um processo de *fluxo* (Castells, 2007) associado ao conhecimento e à inovação pelo design. É importante reforçar a responsabilidade disciplinar do design, sobre este ponto de vista, como formador de opinião, particularmente em relação aos valores que as pessoas atribuem à cultura — incluindo-se aqui a própria natureza — que possibilitam a sustentabilidade dos territórios. Esta visão do design como formador de opinião está implícita na última definição da disciplina, em 2015, pelo World Design Organization, sendo assim definida:

design é um processo estratégico de resolução de problemas que impulsiona a inovação, promove o sucesso do negócio e conduz a uma melhor qualidade de vida através de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadoras. O design preenche a lacuna entre o que existe e o que é possível existir. É uma área transdisciplinar que faz uso da criatividade para resolver problemas e cocriar soluções com a intenção de melhorar um produto, um sistema, uma experiência ou um negócio. Na sua essência, o design promove uma maneira mais otimista de olhar para o futuro, uma vez que reformula os problemas como oportunidades. Interliga a inovação, a tecnologia, a pesquisa, os negócios e os clientes com o intuito de conferir novos valores e vantagens competitivas, sociais e ambientais. (WDO, 2015)

Sublinho que o interesse dos designers pelos saberes artesanais é antigo, constituindo-se, em vários momentos, parte integrante da história do design, e que há actualmente, não só pelo design mas também por várias outras áreas dos saberes, uma renovada e generalizada atenção pelo artesanato.

O estudo efectuado sobre os projetos que envolvem designers e artesãos em Portugal permitiu-me descobrir que a maioria destas iniciativas foi promovida com o objectivo de demonstrar a capacidade de transcrição das técnicas artesanais pelo design, de forma a torná-las adequadas às actuais exigências de consumo. No entanto, os motivos que as espoletaram foram diversos, tendo verificado que, na meia centena de projectos que analisei em Portugal, os seus promotores consideraram que as técnicas artesanais são um conhecimento rico e identitário dos lugares que tem sido negligenciado, porque os seus produtos deixaram, na sua grande maioria, de ter oportunidade de comercialização na sociedade actual. Contudo, e como foi visível na exposição *Burilada, Artefactos para a Sobrevivência*, com curadoria de Francisco Providência e Sofia Silva, realizada em 2016, na Casa do Design, em Matosinhos, o saber das técnicas artesanais continua a ser motor contemporâneo de inovação.

Dos projectos estudados saliento agora o *Re/nventar a Matéria* (2001) com curadoria de Francisco Providência e o *Editoria* (2012) com a minha coordenação científica. Os dois projectos foram desenvolvidos no sentido de demonstrar publicamente as possibilidades de resignificação do artesanato pelo design a partir de um comprometimento político e de cidadania. O *Re/nventar a Matéria* foi desenvolvido no âmbito do Porto Capital Europeia da Cultura em 2001. O projecto através de uma *workshop* e de uma exposição, visou «fomentar o incremento do artesanato nos mercados, sugerindo a ligação criativa de permuta entre as tipologias de objectos e os materiais convencionalmente convocados para a sua realização, e promover a reflexão sobre os limites ontológicos do design e do artesanato» (Providência, 2001, p. 12). O *Editoria*, desenvolvido no âmbito de Guimarães Capital Europeia da

Cultura 2012, visou demonstrar a aptidão do design enquanto actividade relacional para identificar os elementos caracterizadores dos lugares, para os amplificar e redesenhar, potenciando recursos locais e reinventando as habilidades tradicionais, ao criar um conjunto inédito de produtos de acordo com as exigências impostas por códigos de um mercado global. Enquadrando o *Editoria* nas políticas dirigidas à regeneração social, económica e urbana inscritas no programa estabelecido pela Fundação Cidade de Guimarães, foram realizados vários seminários dirigidos à comunidade de divulgação dos ofícios artesanais ainda presentes no território. Realizou-se também um *workshop* no qual participaram artesãos de Guimarães e jovens designers europeus convidados a integrar o projecto porque revelavam, na sua produção, uma afinidade com o tema estabelecido. Foi neste projecto possível perceber que há um desconhecimento mútuo, quer dos designers, quer dos artesãos, dos códigos das duas práxis, contudo, observou-se uma grande disponibilidade de todas as pessoas para perceberem o trabalho uns dos outros.

Os produtos criados, condicionados pela mobilidade dos públicos, foram apresentados num catálogo (Albino, 2013) e numa exposição inaugurada na recepção desta Capital, aos Comissários Europeus das Capitais da Cultura.

Estes projectos contribuíram efectivamente para sensibilizar as políticas públicas do valor actual dos diálogos ente o artesanato e o design para a promoção turística dos seus lugares (local e globalmente). Na segunda década do século XXI, em Portugal, assiste-se ao desenvolvimento de alguns outros projectos que surgem com este propósito, referimos, entre outros, *Água Musa*, *l4Craft* e o *Agricultura Lusitana* promovidos pela Agência para o Desenvolvimento Turístico das Aldeias de Xisto, sendo a coordenação de design de João Nunes.

Na maioria dos projectos que estudei, a combinação de saberes tácitos e técnico-científicos entre artesãos e designers foi apreciada e considerada muito profícua pelos actores neles envolvidos. A oficina artesanal revelou-se, nas experiências, um espaço estimulador de criatividade — usando a expressão de Sennett, como um *laboratório filosófico de pragmatismo* (Sennett, 2010) — indutor de inovação pela combinação dos conhecimentos mais teóricos e globais dos designers e dos conhecimentos mais práticos e locais dos artesãos.

Dos projectos estudados destaco, como excelentes exemplos deste tipo de combinação de conhecimentos, as duas parcerias: Helena Cardoso e as artesãs das Capuchinhas de Montemuro e Liliana Guerreiro e os artesãos Joaquim e Guilherme Rodrigues. Os dois projectos resultantes destas parcerias são hoje negócios em funcionamento que continuam a crescer. Quando se iniciaram, ambas as designers assumiram vários níveis de compromisso, nomeadamente de:

- **promotora;**
- **co-autora** (leitora, intérprete e transcriadora);
- **co-produtora** (desenvolvendo as habilidades locais, reforçando as suas identidades);
- **curadora** (identifica, organiza e partilha, comunicando globalmente, atribuindo sentido(s) ao produzido);
- **gestora** (consolidando a rede de competências, promovendo a sua continuidade e desenvolvimento sustentável, à escala local e global).

Deste modo, o design apresenta-se revelando a sua apetência, a que historicamente aspira, como mediador cultural, relacionando-se com uma rede alargada de actores num determinado contexto. Das experiências estudadas, as mais gratificantes, tanto para os artesãos como para os designers, são aquelas nas quais o respeito pelo conhecimento de cada um e a transparência no processo de criação e produção permitiram estabelecer cumplicidades entre o artesão e o designer, capazes de atingir qualidade a vários níveis:

- **no valor significativo** (capacidade de identificar os valores distintivos do território);
- **no valor técnico** (qualidade dos materiais e das habilidades técnicas);
- **no valor estético** (capacidade de actualização da evocação tradicional das técnicas artesanais às novas necessidades culturais de consumo);
- **no valor económico** (geração de fluxos de rendimentos positivos capazes de garantir a sustentabilidade dos negócios).

Estamos a falar do que Tomás Maldonado, em 1991, designou por *qualidade total* quando reviu a redacção da sua obra, *Design Industrial*, escrita em 1976, na qual apresentou uma primeira definição de design. Na revisão desta definição, o autor revela a sua posição sobre o papel da disciplina do design num mundo em constante alteração, dizendo que «exige uma espécie de criação contínua, em que por outro lado a tarefa de recriar tem um papel determinante no alcance dessa qualidade» (Maldonado, 2009, p. 103). A missão de recriação nas iniciativas investigadas é tarefa das *praxis*, por processos distintos, de designers e de artesãos. O estudo de meia centena de projectos resultantes de parcerias de designers e artesãos, realizados em Portugal nas últimas duas décadas, permite-me considerar que a combinação dos seus processos de trabalho foi muitas vezes indutora de inovação. Esta constatação vem reforçar a importância da visão de Schumpeter sobre inovação. O autor disse que se alcança inovação pela combinação de saberes, ou elementos já existentes ou inventados, através de novas combinações (Schumpeter, 1954, *apud* Fagerberg, 2004, p. 6). Esta ideia da promoção da criatividade pela combinação de saberes de várias áreas disciplinares, na contemporaneidade, tem, de resto, vindo a ser defendida também por muitos outros autores. Assim, a *qualidade total*, nos momentos de co-criação e co-produção na transcrição das técnicas artesanais, nos quais se combinam saberes existentes, é exponenciada quando se estabelecem parcerias entre designers e artesãos, desde que, cada um deles, detenha individualmente talento. Contudo, a qualidade centrada apenas nos momentos de co-criação e co-produção não garantiu nos projectos estudados, só por si, a permanência dos projectos no território. Isto deve-se, no meu entender, ao facto observado de a maioria dos seus promotores ter tido como grande objectivo das iniciativas a demonstração das possibilidades de transcrição das técnicas artesanais pelo design. Deste modo, aos designers e aos artesãos envolvidos na maioria das experiências, apenas foram solicitadas as tarefas de transcriber as técnicas artesanais e de comunicar os projectos e os seus resultados, tendo o trabalho terminado com a criação de protótipos que, posteriormente, foram comunicados em variadíssimos suportes, sendo os mais comuns os catálogos e as exposições.

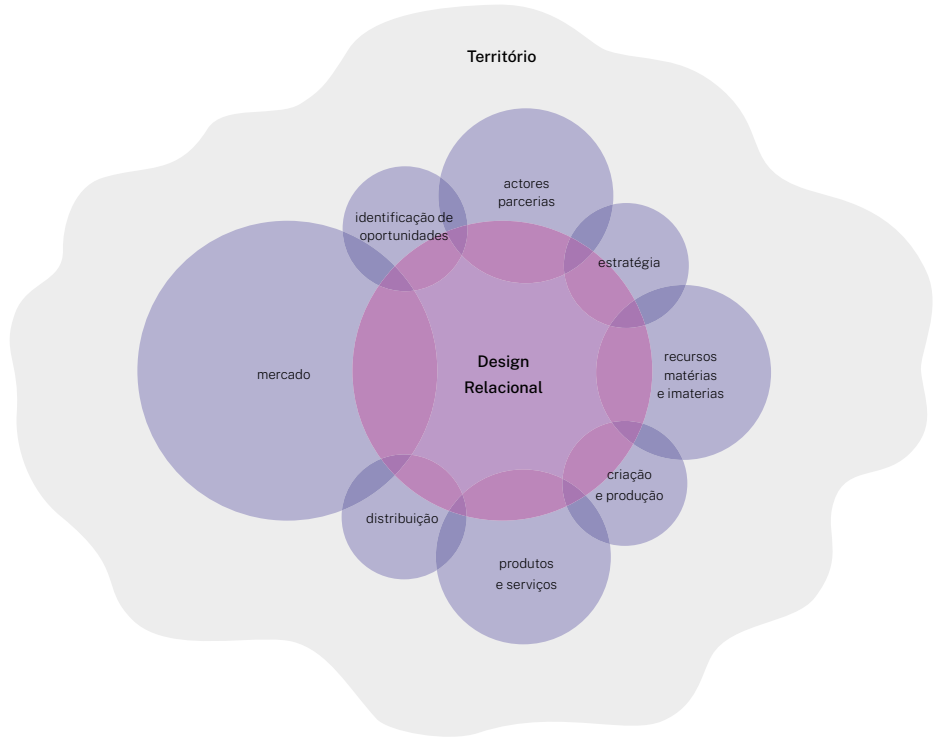
Detectei que a grande maioria das experiências, que resultaram efémeras, não tiveram como objectivo inicial a sustentabilidade da própria experiência, pelo que o grau de compromisso da rede de actores envolvida nos projectos não implicou o trabalho necessário, a montante e a jusante dos momentos de co-criação e de co-produção, para que as experiências gerassem fluxos de rendimento positivos, isto é, para que se transformassem em negócios rentáveis.

Através da análise de projectos — Capuchinhas de Montemuro, Liliana Guerreiro, Saberes e Fazeres da Vila, Técnicas Ancestrais, Saberes Actuais, Design e Ofícios e Loulé Design Lab, entre outros — que estabelecem actualmente relações com o mercado, percebi que em todos eles foram definidas tarefas a montante e a jusante dos momentos de co-criação e de co-produção. Estas tarefas incluem a definição de uma estratégia para o projecto que foi sempre, nestes casos, entendido como um negócio capaz de gerar fluxos culturais e económicos positivos, o que implicou também o planeamento da comunicação, distribuição e comercialização dos novos produtos e serviços. Na análise destes projectos, percebi também que as experiências que conseguiram identificar o seu público-alvo e, a partir dele, identificar oportunidades de trabalho são as que revelam maior capacidade de crescimento. Compreendi ainda que a rede telemática encurta as distâncias entre o momento de co-produção e o mercado e é, cada vez mais, um meio de divulgação e promoção dos projectos, de vendas dos produtos e uma facilitadora de diálogos com os clientes.

O estudo dos projectos referidos tornou evidente que aqueles que procuram a valorização do território implicam um conhecimento profundo dos lugares nos quais se realizam, e a criação de uma rede de actores capaz de desenvolver um trabalho relacional, cujo grau de complexidade varia de projecto para projecto.

Voltando ao conceito de *qualidade total*, Maldonado (1991) esclareceu que, para que esta seja alcançada, «é necessário que todas as capacidades participem em todas as fases do ciclo produtivo e, se necessário, trocando frequentemente de papéis e de tarefas» (Maldonado, 2009, p. 103).

Confirmando a pertinência desta definição de Maldonado, observei nas experiências que permanecem no mercado que as tarefas de identificar oportunidades, implementar os projectos, co-criar, comunicar, fazer a gestão das redes locais e globais e re-promover são realizadas por actores com características diversificadas. Observei que os projectos são mais profícuos quando, além de completarem o ciclo de trabalho representado na figura 3, a cumplicidade estabelecida na fase de co-criação e co-produção é mantida e alimentada através de um processo de transparência ao longo de toda a cadeia de valor do produto, desde a selecção dos materiais até ao cliente final, como se pode observar, por exemplo, nos projectos das Capuchinhas de Montemuro e da Liliana Guerreiro.



Essa relação de cumplicidade é reconhecida pelo público que, num número significativo de vezes, também se torna cúmplice dos projectos, estabelecendo muitas vezes um conhecimento pessoal, quer com os artesãos, quer com os designers, que se concretiza na troca de correspondência e em visitas a feiras, exposições, bem como às oficinas artesanais que se situam nos locais de origem dos produtos, possibilitando novos conhecimentos e novas vivências desses lugares. Esta aproximação entre o público e os artesãos e designers foi revelada pelos designers e pelos artesãos como muito gratificante para todos. Deste modo, estes diálogos, quando profícuos, não criam apenas produtos mas também relações, o que reforça o entendimento do design como uma actividade relacional.

O trabalho desenvolvido por estas parcerias é um trabalho comunicativo e cooperativo, desenvolvido difusamente no território, que necessita de sistemas de comunicação que permitam reorganizar a informação, assim como o acesso ao mercado, encurtando os momentos de distribuição e promovendo eficazmente os diálogos entre os actores da rede, incluindo-se, aqui, o mercado.

No estudo elaborado, foi ainda possível observar que o público que adquire os produtos resultantes destas parcerias é constituído por pessoas que pertencem a segmentos de mercado que representam os sectores da sociedade mais líquidos e dinâmicos e que habitam em territórios que apresentam características urbano-rurais que, como percebi, estão em expansão, pelo que julgo poder *prospectivar* (Innerarity, 2011) que os públicos-alvo destes produtos também aumentarão exponencialmente.

A investigação das parcerias entre o design e o artesanato com resultados positivos para os seus territórios de desenvolvimento permite-me concluir que o bom conhecimento de ancestrais técnicas artesanais poderá, no contexto actual, local e globalmente, ser uma oportunidade para a regeneração, recuperação e consequente actualização do tecido empresarial português. Esta constatação é passível de ser estendida a outros territórios, nomeadamente da Europa, uma vez que a realidade actual do mercado exige grande flexibilidade produtiva e, simultaneamente, a optimização de técnicas de rosto humano, que não intimidem a natureza e que possibilitem uma alter-globalização baseada nas pessoas.

Figura 5

Diagrama representativo das iniciativas que se estruturaram a partir da identificação de oportunidades e necessidades do mercado. Estas iniciativas, nas quais o design actua estrategicamente estabelecendo políticas de actuação com missões estabelecidas a partir de contextos definidos, revelam-se capazes de permanecer no mercado, contribuindo para a ressignificação dos seus lugares de desenvolvimento.

A análise elaborada, que me permitiu identificar os factores que possibilitam viabilizar as parcerias entre artesãos e designers, também me possibilitou concluir que esta constatação só é válida se:

- o design estabelecer estratégias de actuação na construção de constelações de valor, propondo missões sistémicas a partir do conhecimento real dos territórios nas suas dimensões cultural (incluindo-se aqui a ambiental) e económica;
- forem pensadas como negócios estruturados a partir da identificação de marcadores identitários dos territórios passíveis de serem relacionados com oportunidades e necessidades de nichos de mercado bem definidos;
- as constelações de valor integrarem artesãos e designers, promovendo um fluente diálogo entre actores cúmplices na ressignificação das técnicas artesanais, com o objectivo de, em parceria, promoverem globalmente experiências, através de produtos significantes dos territórios, que possibilitem atribuir renovados sentidos aos lugares;
- as constelações de valor revelarem capacidade de alocação de recursos materiais e imateriais, que possibilitem o planeamento e desenvolvimento de todas as tarefas a desenvolver durante a rede de valor do produto, incluindo-se serviços de acompanhamento aos clientes, após a venda dos produtos, de forma a fomentar a sua fidelização.

Se estes requisitos forem cumpridos, o estudo formulado permite-me considerar que, na conjuntura sócio-económica europeia, na qual a portuguesa se insere, as parcerias entre o design e o artesanato podem contribuir efectivamente para a valorização das identidades dos territórios, gerando fluxos económicos e culturais contributivos, capazes de ressignificarem os lugares. Deste modo, devem, de facto, ser consideradas um dos eixos estratégico para o desenvolvimento cultural e económico do território português, contribuindo para «o princípio da coesão económica, social e territorial, reconhecido como novo paradigma do desenvolvimento territorial» (Cabaço, 2017, p. 12).

Neste contexto, o design português, na sua relação com o artesanato, poderá actualizar as vocações dos conhecimentos tácitos, através de artefactos de valor sustentável em harmonia com a diversidade, proporcionando qualidade ambiental, redesenhando ainda espaços de comunicação, de serviços e de distribuição. Com este designio, os designers constituem-se como actores com capacidade de interpretar recortes paisagísticos, demonstrando uma grande atenção e «cuidado» para com o território, os seus valores locais, as suas habilidades artesanais, e revelam ainda capacidade de incluir, de múltiplas maneiras, o artesão, tornando-o cúmplice do processo e do projecto, de forma colaborativa. Falo de um design relacional e contextual, considerando que se trata ainda de um design inclusivo, entendido aqui numa visão alargada do termo, no sentido de ser capaz de fomentar uma economia que designio de experiência cultural, renovadora da experiência sensível — aqui considerada como a despositivização do sensível, isto é pensar por dentro da vida (Pereira, 2006, p. 101) — na ambição de uma periferia perfeita.

Referências

- Albino, C. (coord.). (2013). *Editoria: Design, Artesanato & Indústria*. Fundação Cidade de Guimarães.
- Augé, M. (1992). *Não-lugares. Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Bertrand.
- Ascher, F. (1998). *Metapolis. Acerca do futuro da cidade*. Celta Editora.
- Ascher, F. (2010). *Novos princípios do urbanismo, novos compromissos urbanos, um léxico*. Livros Horizonte.
- Barros, L. (2006). Design e Artesanato: as trocas possíveis. *Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro*. <http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca>
- Bauman, Z. (2000). *Modernidade líquida*. Zahar.
- Bourdieu. (1994). *Raison pratiques – sur la théorie de l'action*. Seuil.
- Cabaço, L., Brás, H., & Motta, G. (2017). *Relatório nacional sobre a implementação da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, por ocasião da Apresentação*.
- Castells, M. (2007). *A era da informação I. A Sociedade em rede* Fundação Calouste Gulbenkian.
- Eurostat. (2019). *Small and medium-sized enterprises (SMES)*. <https://ec.europa.eu/eurostat/en/data/statistics-by-theme>
- Fagerberg, J., Mowery, D. & Nelson R. (eds). (2004). *The Oxford Handbook of Innovation*. Oxford University Press.
- Flusser, V. (2010). *Uma filosofia do Design. A forma das Coisas*. Relógio de Água.
- Heidegger, M. (1990). La question de la technique. *In Essais et Conférences*. Gallimard.
- Innerarity, D. (2011). *O futuro e os seus inimigos*. Teorema.
- Leal, J. (2000). *Etnografias Portuguesas (1870-1970): Cultura Popular e Identidade Nacional*. Publicações D. Quixote.
- Lourenço, E. (2000). *O Labirinto da Saudade*. Gradiva.
- Maldonado, T. (2009). *Design Industrial*. Edições 70.
- Mattoso, J. (2003). *A Identidade Nacional*. Gradiva.
- Moraes, D. (2008). *Limites do design*. Studio Nobel.
- Norberg-Schulz, C. (2003). *Genius Loci: paesaggio, ambiente architettura*. Electa.
- Ortega y Gasset, J. (1963). *Meditação da técnica*. Livro Ibero-americano.
- Pereira, P. (2006). *Do Sentir e do Pensar. Ensaio para uma antropologia (experimental) de matriz poética*. Edições Afrontamento.
- Providência, F. (2001). *Re/ventar a Matéria*. Ed. Porto 2001.
- Quental, J. (2009). *A ilustração enquanto processo e pensamento. Autoria e interpretação*. [Tese de Doutoramento apresentada na Universidade de Aveiro].
- Ribeiro, O. (1945). *Portugal, o Mediterrâneo e o Atlântico*. Ed. Coimbra.
- Innerarity, D. (2011). *O futuro e os seus inimigos*. Teorema.
- Santos, B. (2002). *Pela Mão de Alice, O Social e o Político na Pós-Modernidade*. Edições Afrontamento.
- Sennett, R. (2010). *El Artesanato*. Editorial Anagrama.
- Silva, A. & Jorge, V. (orgs.). (1992). *Existe Uma Cultura Portuguesa?* Edições Afrontamento.
- UNFPA. (2011). *State of World Population*. <http://www.unfpa.org/pds/urbanization.htm>
- Tuan Y. (1980). *Topofilia: um espaço da percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. Difel.
- Tuan Y. (1983). *Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência*. Difel.
- WDO. (2015). *Design Industrial*. <http://www.wdo.org/about/definition>

Cláudia Albino

Professora de Design na Universidade de Aveiro (DeCA-UA, 2006-2022) e investigadora do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Doutorada em Design pela UA, mestre em Design e Marketing pela UM, licenciada em Arquitetura pela FAUP, foi professora na ESAD, Matosinhos (1995-2009). Desenvolve projetos de *valorização das identidades dos territórios pelo design*, através da revitalização e ressignificação de técnicas artesanais. Neste âmbito, tem realizado serviços de consultoria em vários países, participado em congressos nacionais e internacionais e publicado em revistas e livros da especialidade. Autora do livro *À procura de Práticas Sábias. Design e Artesanato na significação dos Territórios*, 1º prémio de Investigação sobre Artesanato em Portugal, 2018. Fez a tutoria de Design dos projetos vencedores do concurso Ecotrophelia Portugal e Europe (2020 e 2022).

Maria Emilia Kubrusly

22 — Transcriar

Transcriar - Renato Imbroisi

trans·cri·a·ção
s. f.

Tradução de textos feita com grande criatividade, para que determinada palavra, locução ou texto tenha a mesma conotação que apresenta na língua original.

ETIMOLOGIA *voc comp de trans+criação.*

A escolha deste verbo para o capítulo sobre Renato Imbroisi traduz a parceria desenvolvida por ele no trabalho de criação e produção junto a artesãos de diferentes lugares e em diversas técnicas, mas com predomínio do artesanato têxtil. E que se iniciou em meados dos anos 1980, quando ele chegou ao povoado do Muquém, no município de Carvalhos, Sul de Minas Gerais, em busca de tecelãs dispostas a produzir suas criações nos teares centenários que elas haviam herdado de suas mães, avós, bisavós, assim como o conhecimento da técnica de tecelagem manual em teares de pedal, passado de geração em geração. O que houve ali, porém, não foi uma mera linha de produção de tecidos idealizados por Renato, e sim a construção de uma parceria de criação entre o designer e as primeiras tecelãs que o acolheram, as irmãs Eva e Noeme Maciel.

Simbolicamente, pode-se dizer que Imbroisi traduz o artesanato tradicional já produzido por indivíduos, núcleos ou comunidades para a linguagem contemporânea do design, sem deixar que se percam, porém, a identidade e as referências culturais e ambientais locais.

A palavra «transcriar» talvez seja uma metáfora do método de trabalho que ele desenvolveu empiricamente a partir da experiência, então inédita no Brasil, de desenvolver peças artesanais com design em parceria com artesãos. Sobre este conceito, Imbroisi diz, em entrevista à autora:

Entendo que o conceito de transcriar, para mim, refira-se ao meu encontro com um artesão ou uma artesã onde se estabelece uma sintonia e reconhecimento nele ou nela a vontade de crescer de várias maneiras: como criador ou criadora, como artista, como profissional, como empreendedor ou empreendedora.

Renato traz a seguir descrições de pessoas com quem trabalha ou trabalhou e que considera exemplos representativos deste tipo de encontro. São artesãs e artesãos de diferentes lugares, cada um com suas características pessoais e artísticas, técnicas e tipologias variadas, e todos com «o objetivo maior de ter seu trabalho reconhecido e de torná-lo fonte de renda e sustento».

A começar por **Eva Maciel**, uma das duas irmãs que o recebeu em 1986 (Noeme faleceu em 1996) e concordou em executar suas propostas — como, por exemplo, coletar no entorno das casas e usar fibras vegetais e sementes nos tecidos de algodão que faziam no tear, coisa inédita até então. Do encontro cultural entre o carioca morador de São Paulo e as mineiras de um povoado onde a eletricidade só chegaria no ano 2000 nasceu imensa e intensa produção de tecidos feitos à mão de ampla utilização e que hoje também são bordados. Acabamentos em crochê, faixas de pinhão, sementes de guatambu, olho-de-cabra, lágrimas-de-maria e muitas outras inovações foram e são praticadas ao longo destes quase 40 anos. Muitas tecelãs foram capacitadas por Eva e Noeme, entre as quais **Mônica Cunha** que hoje, além de tecer e ensinar aos mais novos (há tecelões também, rapazes), faz praticamente todos os riscos dos bordados temáticos: com um lápis, diretamente sobre os tecidos feitos no tear. Os temas replicam a paisagem, as árvores locais, os animais silvestres e as «criações» (como os moradores se referem a suas vacas, cavalos, galinhas...).

No Muquém, onde a economia girava em torno da criação de gado para fornecimento de leite a pequenos laticínios da região, e as mulheres teciam apenas para a própria família e realizando um sistema de trocas de peças quando necessário, hoje há produção significativa de tecidos e outras peças têxteis artesanais, sob a orientação de Imbroisi, numa parceria criativa que se mantém viva. As mulheres possuem renda própria e os artesãos estão sendo capacitados como microempreendedores individuais. Eva e Mônica são responsáveis pela organização da produção que envolve, hoje, cerca de 70 artesãos e artesãs, e também pela formação de jovens tecelãs e tecelões que ganham, assim, a opção de permanecer no local onde nasceram e cresceram sem precisar procurar trabalho em centros urbanos, se não quiserem. Ali é o ninho também do empreendedorismo de Imbroisi: onde tudo começou, aos seus 23 anos e antes mesmo de se tornar designer — ou seja, do trabalho criativo que realizava intuitivamente ser designado «design».

Renato Imbroisi nasceu no Rio de Janeiro e cresceu em torno de sua avó costureira, que tomava conta de uma penca de netos enquanto se debruçava na máquina de costura, na qual virava muitas noites. Ele se diz diretamente influenciado por ela. Por volta dos 15 anos, aprendeu a tecer em tear de pregos. Aos 19 anos, mudou-se para São Paulo, onde fez formação em tecelagem manual com mestras em tecelagem da escola antroposófica Rudolf Steiner. Começou a produzir e comercializar tapetes e tecidos, mas não tinha mãos nem tempo para dar conta de encomendas e, principalmente, criações, ideias que povoavam, aceleradas, sua mente. Foi daí que partiu país a dentro pesquisando a tecelagem manual brasileira, com foco na tecelagem mineira, uma das mais representativas desta técnica artesanal no Brasil.

Eva e Noeme não tinham a intenção de «crescer profissionalmente, como artistas, etc.» quando aceitaram trabalhar com o Renato, mas elas e a comunidade de tecelãs e tecelões do Muquém obtiveram este resultado, com profissionalização e a bem-vinda sustentabilidade.

Hoje, Renato é presidente do Instituto Renato Imbroisi (IRI) que tem sua filha Maria Kubrusly na vice-presidência, e os outros dois cargos da diretoria ocupados por Eva e Mônica. O IRI está localizado no distrito Muquém de São Lázaro (atual denominação do pequeno povoado) e ele criou ali a escola de Artesanato do Muquém, na sede de uma escola municipal que estava fechada há 12 anos, onde serão ministradas aulas de tecelagem e muitas outras capacitações, além de eventos culturais.





Figura 1

A mestra tecelã Mônica Cunha, de Munquém de São Lázaro, autora também dos riscos do bordado que faz diretamente sobre o tecido feito à mão. Foto de Lena Trindade.

Figura 2

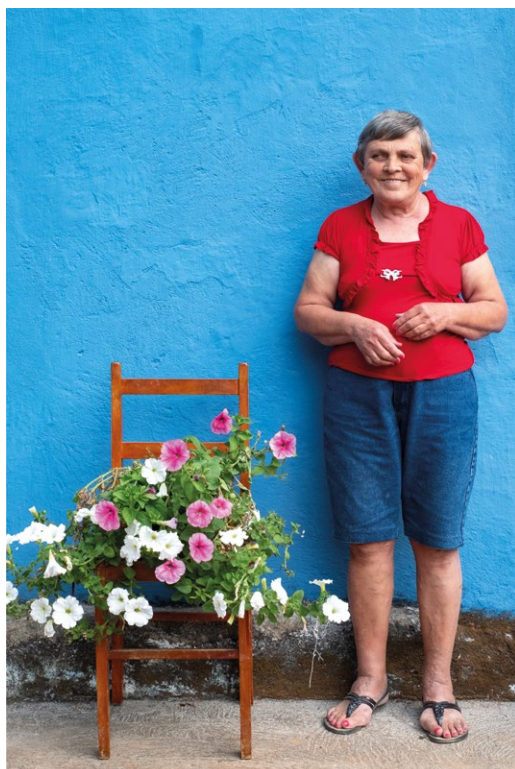
Almofada em tecido feito à mão bordado sobre riscos de Mônica Cunha. Foto de Marcos Muzi.

Figura 3

Colcha tecida em tear manual e bordada sobre os riscos feitos por Mônica Cunha diretamente no tecido. Foto de Marcos Muzi.

Além da Eva e da Mônica, suas parceiras constantes no núcleo produtivo do Muquém, Renato menciona aqui outros exemplos de artesãs e artesãos com quem sente ter vivenciado o que entende por transcrição.

São pessoas com quem trabalhou em oficinas ou em outras configurações de parcerias e que tiveram comprometimento com o processo de criação e produção, crescendo profissionalmente, alguns tornando-se empresários, outros, mestres no repasse de conhecimento, enfim, ampliando as possibilidades profissionais e criativas.



Maria Ana Neta da Rocha conheceu Renato numa oficina de design de artesanato realizada pelo SEBRAE (Serviço Brasileiro de Apoio às Médias e Pequenas Empresas) no Distrito Federal, no começo dos anos 90. Ela mostrou os panos de prato que fazia e que, segundo Renato, tinham excesso de informações: apliques de crochê, pinturas, bicos de crochê imensos. Ele percebeu a vontade dela de crescer profissionalmente e sugeriu panos de prato lisos, apenas com barras de frutas de crochê. Depois vieram legumes, milho, e por aí se foi criando e crescendo. Maria Ana se tornou empresária, deu formação em artesanato a muita gente, contratou colaboradores, gerou empregos e prestação de serviços. Seus panos de prato invadiram prateleiras de grandes e pequenas lojas de cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, foram exportados para os Estados Unidos e outros países. Hoje, ela diversificou sua linha de produtos, produzindo também peças como almofadas, mas o forte continua sendo a copa cozinha. Ela vive do seu artesanato e tem reconhecimento como criadora e empresária.

Figura 4

Eva Maciel, mestra tecelã do Muquém e primeira artesã que, ao lado de sua irmã Noeme, aceitou criar e desenvolver novas peças em parceria com Imbroisi. Foto de Lena Trindade.



Figura 5 e 6
Maria Ana Neta da Rocha, de Brasília, e seus panos de prato com barras de crochê: frutas, legumes, animais da fazenda e flores que conquistaram o mundo. Foto de Lena Trindade.



Figura 7

Rose Mendes (da esquerda), em pleno cerrado no entorno de Brasília, mostra o painel de folhas esqueletizadas e crochê; é ali que coleta as folhas-moeda usadas em seu trabalho.

Figura 8

Painel com base de sisal.

Figura 9

Detalhe da flor feita com folhas esqueletizadas. Fotos de Lena Trindade.

Rose Mendes também participou de oficinas dirigidas por Renato no Distrito Federal, onde ele trabalhou por muitos anos, prestando serviço como consultor de design de artesanato para o SEBRAE. Rose conseguiu realizar o painel de folhas esqueletizadas idealizado por Renato, que se tornou uma peça emblemática na produção artesanal da empresa dela, Flor do Cerrado, cuja matéria-prima são as folhas esqueletizadas. Quando se conheceram, ela já dominava o processo de esqueletização, uma técnica que permite secar as folhas das plantas sem que elas percam sua estrutura e forma originais. Rose sempre trabalhou com conhecimento e respeito ao bioma de onde coleta as folhas-moeda para sua produção: o cerrado, no entorno de Brasília, onde vive. Sabe a época certa para coletar as folhas sem prejudicar o desenvolvimento da planta, coleta de diversos locais diferentes, realiza todo o processo de esqueletização sem desperdiçar água. Ela e seu grupo de artesãs produziam arranjos de flores feitas com estas folhas. Em parceria com Renato, conseguiram desenvolver dois tipos principais de painéis feitos com estas flores: um com base de crochê e outro de sisal. Ela também passou a comercializar em São Paulo e outras cidades, participar de mostras e exposições e exportar o produto. Renato a indicou como instrutora da técnica de esqueletização e produção de peças artesanais para diversas instituições, entre as quais, a Fundação Aga Khan e, assim, Rose deu aulas para as artesãs atendidas pela fundação na ilha do Ibo, na província de Cabo Delgado, no Norte de Moçambique, desenvolvendo ali, em 2006, a peça chamada de Flor do Ibo.

João Gomes da Silva, também morador do Distrito Federal, é mais conhecido como João de Fibra, nome que, inclusive, batizava seu núcleo de artesanato em trançado de fibras vegetais quando teve os primeiros contatos com Renato, em 2005. Ele usava o chamado capim-colonião, muito comum no entorno da cidade de Brasília. Nascido no Ceará, aprendeu a técnica do trançado com a mãe, que fazia chapéus de palha para vender.



E dizia para o Renato que queria ser «mais que artesão», queria ser como ele: consultor de design, empresário e artista. E conseguiu.

Renato trabalhou em parceria com João, organizando sua produção, mostruário de tramas, cartelas de cores da palha tingida e desenvolveu novos produtos, como colares, pulseiras, broches, utilizando não apenas trançado mas também crochê na palha, e linhas de cestos e outras peças. João de Fibra hoje é consultor e professor de trançado, atuando em diversas instituições pelo país.

Figura 10

O artesão, empresário e mestre em cestaria João Gomes da Silva, também conhecido como João de Fibra pela excelência de suas peças trançadas. Foto de Lucas Moura.

Laudeci Ribeiro de Sousa Monteiro faz cestaria com capim dourado, uma fibra rara de se encontrar e de se resistir à sua beleza. Renato foi o primeiro designer a trabalhar com o capim dourado, que conheceu à luz de velas na noite em que chegou pela primeira vez ao povoado de Mateiros, em pleno Jalapão, no estado do Tocantins, a cerca de 220 quilômetros da capital, Palmas, para realizar diagnóstico do artesanato e oficinas, em 1998. Naturalmente, se encantou com o brilho e a flexibilidade do material tão especial e estabeleceu boas parcerias com as poucas pessoas que faziam cestaria com esta matéria-prima característica daquela região de cerrado. Todos haviam aprendido a técnica com a quilombola Dona Miúda, apelido de Dona Guilhermina Ribeiro da Silva, já falecida, que aprendeu com a mãe, a quem os indígenas ensinaram. Ela vivia no Mumbuca, núcleo quilombola dentro do atual Parque Estadual do Jalapão, onde Renato trabalhou e desenvolveu novos produtos, como a bolsa circular, produzida pela artesã Laudeci, já que uma das providências do designer foi evitar a quebra da fibra na produção de peças angulosas — portanto, investiu nas formas redondas. Desenvolveu linhas de produtos que foram lançadas e absorvidas por nichos de mercado sofisticados em diversas cidades. Em 2011, Renato foi novamente convidado a desenvolver novas linhas de produtos em capim dourado no Jalapão e voltou a trabalhar com Laudeci na produção de novas linhas de objetos, como luminárias, fruteiras, *sousplats*, utilizando, agora, o tingimento vegetal no linho do buriti, que é usado pelos artesãos para costurar o capim dourado. Laudeci Ribeiro de Sousa Monteiro continua produzindo peças de ótima qualidade e atuando como empreendedora bem sucedida.



Figura 11
Sob o sol do Jalapão, no Tocantins, Laudeci Ribeiro de Souza Monteiro posa com o chapéu trançado por ela em capim dourado e costurado com o linho do buriti, fibra finíssima tirada da folha da palmeira buriti. Foto de Lena Trindade.



Flávia Coelho de Souza e José Carlos Neutzling são um casal de artesãos que fazem *biscuit* de ótima qualidade. Vivem na cidade de São Lourenço do Sul, no Rio Grande do Sul, que faz parte do projeto Bichos do Mar de Dentro, iniciado por Renato em 2006 na região e incluindo várias outras pequenas cidades próximas. A realização foi do SEBRAE/RS e da empresa Fíbria, atual Suzano. Nas primeiras oficinas, eram 60 artesãos, vindos desses diferentes lugares e praticando técnicas diversificadas. O projeto utiliza como tema a fauna da região de lagoas e rios que compõem o chamado Mar de Dentro ou Costa Doce, no litoral Sul do Rio Grande do Sul, onde há, inclusive, uma área de preservação, chamada Reserva do Taim. 26 animais da região foram selecionados para serem transformados em objetos feitos à mão, muitos dos quais voltados à infância. Flávia estudou e estuda minuciosamente cada um desses animais que escolhe reproduzir por meio da técnica de *biscuit*. São pequenas esculturas de extrema delicadeza e realismo, fiéis às cores, formas, e todas as características dos animais representados. Juntos, Flávia e Carlinhos, como é chamado, cresceram profissionalmente, atuando firmemente na organização dos grupos de artesãos numa cooperativa chamada Bichos do Mar de Dentro. São exímios artistas e também empreendedores. Sempre demonstram gratidão pelos encontros com o designer e as orientações que receberam dele, permitindo-lhes entender e aprimorar seu produto.



Figura 12
Bichos da região do Mar de Dentro, feitos em biscuit com maestria por Flávia e Carlinhos.

Figura 13
O casal de artesãos Flávia Coelho de Souza e José Carlos Neutzling, participantes do projeto Bichos do Mar de Dentro, realizado no Rio Grande do Sul. Fotos de Lucas Moura.



Figura 14
Colar feito com pequenas esculturas em pau preto,
representando animais da fauna de Moçambique.
Foto de Lucas Moura.

Agostinho Constance Sindolo Manuel

nasceu e vive na aldeia de Mueda, na província de Cabo Delgado, no litoral Norte de Moçambique. É escultor da etnia Makonde, o que significa dizer que está entre os escultores considerados os melhores do mundo. As esculturas Makonde, feitas em pau-preto (que, ao contrário do que muitos afirmam, não é a mesma espécie que o ébano) fazem parte da cultura tradicional Makonde. Agostinho pertence a uma linhagem de escultores e começou a aprender com seu pai ainda na infância. Uma das peças mais tradicionais produzidas pelos Makonde é o Ujamaa, palavra que significa família, união, comunidade, na língua suaíli, falada por eles. Trata-se de um grande totem, esculpido numa peça única de pau-preto, formado por muitas figuras humanas entrelaçadas, representando, assim, a união e a cooperação comunitária e familiar.

Ao esculpir este bloco de madeira, muitos pedaços são descartados, para formar as partes vazadas da escultura. Com estas sobras, Renato propôs a produção de peças pequenas, acessíveis a todos os turistas, pela leveza, tamanho e preço — nem todos podem e querem comprar e levar um totem.



Sugeri que fizessem pequenos animais da fauna moçambicana, a serem utilizados para criar colares, anéis e outros objetos. Agostinho, entusiasmado com a valorização do artesanato local e profissionalização dos artesãos, foi o primeiro a conseguir produzir pequenos rinocerontes, leões, cobras, peixes, girafas, elefantes e muito mais, apenas com as sobras de madeira das peças imensas. Esta atitude sustentável contribui para utilizar plenamente esta madeira que corre risco de extinção. Agostinho se tornou o primeiro presidente da UACAD (União dos Artesãos de Cabo Delgado).

Figura 15

O escultor moçambicano Agostinho Constance Sinodo Manuel, da etnia Makonde, primeiro presidente da União dos Artesãos de Cabo Delgado. Foto de Lucas Moura.



Figura 16

A Casa das Bordadeiras de Santa Catarina, em São Tomé e Príncipe e o grupo de bordadeiras que ali trabalham.

Foto de Lucas Moura.

Noemia Albertina Cabalé, natural de São Tomé e Príncipe, na África, não se satisfaz em aprender a bordar nas oficinas do projeto Apoio ao Desenvolvimento da Produção de Artesanato em São Tomé e Príncipe, resultado de parceria firmada em 1984 entre o país africano e a Agência Brasileira de Cooperação. As oficinas de capacitação de jovens santomenses começaram em 2009, dirigidas por Imbroisi. Noemia estava entre os 100 inscritos para aprendizado de técnicas variadas, como costura, bordado, marcenaria, tingimento vegetal, papelaria artesanal e outras.

O que ela aprendeu não guardou para si: fez questão de repassar o conhecimento a familiares e vizinhas da comunidade de pescadores onde vive, em Santa Catarina, no norte da ilha de São Tomé. Isso já a tornaria, por si só, uma empreendedora generosa.



Formou então um grupo que se reunia para bordar onde podia — sobre as pedras da praia, sob as palafitas onde vivem. Seu objetivo era: «Fazer um centro de bordado em Santa Catarina». E conseguiu. Com o apoio de Renato Imbroisi, Cristiana Pereira Barreto e doadores, foi construída, num terreno doado pela prefeitura, uma casa no estilo das palafitas locais, mas nas cores vivas do bordado que elas praticam sobre estampas de tecidos africanos. A Casa das Bordadeiras de Santa Catarina foi inaugurada em 2019 e é ponto de exposição e comercialização dos bordados, recebendo visitas de turistas que contribuem para a sustentabilidade da comunidade.

Figura 17

A santomense Noemia Albertina Cabalé, que partilhou o conhecimento recebido nas oficinas de bordado, criando um grupo de bordadeiras a seu redor. Foto de Lucas Moura.

Maria Emilia Kubrusly

Maria Emilia Kubrusly é escritora e jornalista. Nasceu no Rio de Janeiro, Brasil, e é autora, entre outros, dos livros *O Bar de Flora Paixão*, ed Sette Letras, RJ, 2000 (contos), *Que Chita Bacana*, publicado por A Casa museu do objeto Brasileiro, SP, 2005, *Aventura no Mar de Dentro*, ed Latu Sensu, RS, 2010 (infantil), *A Menina dos Canteiros de Papel*, ed Brincando com Linhas, DF, 2010 (infantil, de pano, bordado à mão), *O Sabiá Arrepiado*, edição da autora, infantil, 2021. Em parceria com o designer Renato Imbroisi, escreveu e publicou, pela editora Senac, RJ: *Desenho de Fibra - artesanato têxtil brasileiro*, em 2011, e *Lá e Cá - trocas culturais entre Brasil e países africanos de língua portuguesa*, em 2013. Colaborou com a Folha de São Paulo, foi editora da revista Marir Claire e outras. Escreve biografias, textos para projetos culturais e é roteirista de quadrinhos.

Título

Design e artesanato
22 verbos - 22 autores

Coordenadoras/Editoras

Carla Paoliello
Cláudia Albino

Texto Institucional

Diretor do ID+, Vasco Branco
Coordenador do Grupo MADE.PT, Francisco Providência

Texto de Apresentação

Carla Paoliello
Cláudia Albino

Ensaio Crítico

Adélia Borges, Andrea Bandoni, Bete Paes,
Carla Paoliello, Cláudia Albino, Cristina Mendes,
Fernanda Martins, Francisco Providência,
Henrique Ralheta, Inês Secca Ruivo,
Irlando Ferreira, João Nunes, Lia Krucken,
Luís Rocha, Maria Emília Kubrusly, Mónica Moura,
Raquel Noronha, Raquel Pais, Raul Cunha,
Rita Filipe e Rita Rainho

Revisão

Maria Gabriela Ferreira

Design

grafema design

Impressão e acabamentos

Orgal Impressores

Editora

UA Editora
Universidade de Aveiro

1.ª edição - dezembro 2022

Tiragem

200 exemplares

ISBN

978-972-789-817-6

DOI

<https://doi.org/10.48528/x8a3-sa80>

Depósito legal

509588/22

Os conteúdos apresentados são da exclusiva
responsabilidade dos respetivos autores. © Autores.
Esta obra encontra-se sob a Licença Internacional
Creative Commons Atribuição 4.0

