

1

DESIGN, ARTESANATO E SOCIEDADE

1.1

Design, métodos e metodologias

O design de produtos caminha junto com a sociedade através de projetos e soluções na forma de objetos produzidos em série pela indústria, caracteriza-se como uma atividade interdisciplinar e multidisciplinar, relacionando-se com diversas áreas do conhecimento. Uma atividade que se beneficiou da Revolução Industrial, filha do capitalismo, e por ele desenvolvido, o design é sem dúvida uma atividade de grande relevância na sociedade industrial, que busca novas soluções, contribui para inúmeras práticas sociais, e está presente em todas as esferas sociais, pois está associado ao consumo. Pode-se dizer sem medo de errar que não há produto industrial nos dias de hoje que não esteja de alguma maneira associado ao consumo. Nos dias atuais, a presença do designer é cada vez mais expressiva, sua atuação passa por áreas tecnológicas, educacionais, domésticas, industriais, ambientais, enfim, áreas diversas, onde a sua presença contribui significativamente utilizando metodologias projetuais para problemas apresentados, ou criados. Porém, uma questão um tanto quanto delicada no campo do design é definir essa metodologia, aliás, não apenas metodologia, mas questões conceituais pertinentes ao campo do design, definições e conceitos discutidos e pensados por inúmeros profissionais e pesquisadores da área. Definir conceitos em design é algo bastante complexo, pois trata-se de definir isso que é o design, sua natureza ou sua razão de ser ocultando, de certa maneira, sua vinculação à ideologia comercial da sociedade industrial.

Talvez seja indesejável para os agentes que atuam no campo definirem a sua territorialidade, posto que estão normalmente escudados por certas afirmações que poderíamos chamar de dogmáticas - algumas muito vagas ou pouco críticas – tais como “tudo é design.”

A discussão existente em torno das questões conceituais no campo do design foi abordada por Marcelo Vianna Lacerda de Almeida² – em sua pesquisa intitulada *A eficiência do signo empresarial e as estratégias de legitimação do campo do design*, o autor nos mostra que a partir da análise de discurso de designers renomados, é possível observarmos a divergência existente no meio profissional do design com relação a signos visuais, como marca, logotipo ou símbolo. A dificuldade em se definir esses conceitos é encontrada também na literatura específica sobre signos gráficos e pelos próprios profissionais que:

*“propõe termos oriundos e cunhados a partir da experiência profissional nessa área de atividade do design gráfico; de outro, há dificuldade em se definir e classificar um elemento simbólico que é uma imagem [...]”.*³

No campo do design, em muitos momentos, nos deparamos com a dificuldade em encontrar uma definição única para certas classificações. Na pesquisa citada acima, o autor se questiona, em particular, também sobre o termo identidade visual: *“Como designar um elemento que possui o nome do negócio particularizado por um tipo de letra desenhado e contido em uma figura ou desenho? Deve ser considerado como um logotipo, um símbolo, uma marca ou uma identidade visual completa?”*⁴

Sabemos que a definição de um signo visual é algo complexo, assim como outros conceitos pertinentes ao campo, e Almeida completa que:

*“[...] há uma inexistência de uma concordância sobre as definições expostas pelos profissionais do design no que diz respeito a determinada representação que estes possuem sobre si mesmos como criadores individuais. Acreditam que o seu trabalho é inteiramente singular e individual, o que faz com que as definições aceitas sejam somente aquelas cunhadas e divulgadas como originárias de sua experiência pessoal no fazer design”.*⁵

² ALMEIDA, Marcelo Vianna Lacerda de. *A eficiência do signo empresarial e as estratégias de legitimação do campo do design*. Dissertação (Mestrado em Artes e Design). Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

³ *Idem.*, p. 26.

⁴ *Id.*, p.31.

⁵ *Id.*, p.32.

Em um livro recentemente publicado por Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips⁶, podemos verificar que as autoras, após a apresentação de várias regras ou princípios, afirmam que “*existem tantas regras quanto existem produtos de design*”. É curioso como contradizem as postulações teóricas do campo e afirmam, tal como os artistas, que não existem regras para se projetar em design. Embora não possa ser denominado como um livro teórico, posto que ele parece ter sido pensado para servir de “exemplo” para os designers, a menção da ausência de regras, assim como o “*label*” da prestigiosa editora que no Brasil é responsável por vários títulos recentes sobre design, define ou legitima o campo como habituado ao acaso, a não intencionalidade, portanto, fundando as bases do design sobre princípios difusos, ou no acaso ou indeterminação.

Nesta mesma linha de pensamento e indagações sobre conceitos pertinentes ao campo do design, pretendemos aqui, promover uma discussão, ainda que não muito extensa, até porque pareceria contraditório diante do tipo de abordagem crítica que pretendemos realizar⁷, mas a possibilidade, de discutirmos o que seria metodologia projetual em design. Sabemos, em linhas gerais, que a definição de metodologia está relacionada aos procedimentos ou processos na realização de tarefas e projetos em diferentes contextos, e isso que se define como “método projetual” seria o conjunto das etapas desenvolvidas no processo de execução de determinado projeto.

Entretanto, essa definição aparentemente simples acaba por provocar dentro do campo do design algumas contradições, pois afinal, não se pode definir algo estático para uma área nitidamente voltada para a produção, para execução mesma, dos objetos, quanto a área do design, que possibilita a interação com diversos agentes e instâncias envolvidas e uma diversidade projetual com infinitas possibilidades tecnológicas, materiais, visuais, etc.

Nesse sentido, compartilhamos com as idéias apresentadas no artigo *Por uma metodologia de idéias*, apresentado no livro *Design Método*⁸ com artigos dos

⁶ LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac & Naify, 2008. p. 235.

⁷ Na verdade, metodologicamente, pretendemos investir mais na qualidade da discussão do que na extensão dos exemplos existentes.

⁸ *Design Método*. Organização: Luiz Antonio Coelho. Ed: PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006.

professores da PUC – Rio, escrito pelo professor Luiz Antonio Coelho, ao apresentar a disciplina de metodologia em design *como um espaço de reflexão em torno do fazer, e não transmissão de técnicas sobre a maneira de refletir sobre elas*.

“[...] estimulando a pluralidade metodológica, e transmitindo uma metodologia de idéias, que vem a ser o incentivo à observação criteriosa das possibilidades e da realização como algo próprio de cada trabalho, como se o tema informasse sobre os caminhos a serem tomados, sem limitação de possibilidades ou privilégios desta ou daquela natureza. Metodologia é, antes de tudo, o trabalho de organização do pensamento”.⁹

Portanto a metodologia, nesse sentido, pode ser entendida objetivamente como um artefato da cultura imaterial que dá sentido a um conjunto de artefatos materiais que chamamos de objetos de design.

Essa reflexão nos possibilita a liberdade para a interação social entre os distintos agentes e instâncias sociais, e distinguir as diferentes formas de conhecer o objeto que em nossa área denominamos objeto de design – visto que esse é um dos objetivos finais dessa área de conhecimento. Estabelecer discussões sobre o “fazer” significa, portanto, considerar três instâncias: produção, recepção e circulação. As três instâncias e seus agentes têm diferentes percepções do objeto de design e dependendo das considerações, fazem prevalecer certas singularidades de acordo com sua localização no campo, percorrer caminhos diferenciados e desenvolver a capacidade de observação segundo pontos de vista diferentes são requisitos primeiros em uma área que do ponto de vista mais geral, associando-se às outras.

A partir de leituras sobre a teoria de estruturação de um campo autônomo de produção de bens simbólicos formulada por Pierre Bourdieu¹⁰, podemos compreender o campo do design como um campo independente que se autonomizou a partir da Revolução Industrial em relação a outras formas de produção de objetos da cultura material, especialmente do campo da arte.

⁹ *Idem.*, p. 53.

¹⁰ As idéias aqui apresentadas foram desenvolvidas a partir de leituras da teoria de Pierre Bourdieu abordadas no livro: *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2007.

E conforme citado acima, para que essa autonomização pudesse ocorrer foi necessário a criação de instâncias que legitimassem e contribuíssem para o fortalecimento do campo e o diálogo com seus pares, isto é, houve a necessidade de sua institucionalização.

A metodologia projetual poderá ser analisada como uma dessas instâncias que contribuem para a coerência do campo, mesmo que não haja uma definição conceitual compartilhada por todos os agentes envolvidos no processo, mas percebê-la como um mecanismo que contribui para a produção e a consagração de bens e artefatos de design, que transmitem valores para a sociedade que os consomem.

O método de elaboração de um determinado objeto de design é atualmente, definido mais por quem fez, do que pelo modo que foi feito, ou seja, ser designer e projetar objetos de design reconhecidos pela sociedade de consumo é participar de um campo de legitimação que atesta, *a priori*, a eficiência metodológica projetual, que é também consagrada e difundida pelos pares, uma vez que é atribuído um método específico que teria por base conceitos representativos e universais na formação de valores e idéias difundidas pelas instâncias de ensino. Nessa ótica, a metodologia projetual, seria um instrumento, entre outros, que proporciona uma diferença entre o projeto de um designer e um artesão, por exemplo, mas poderia demonstrar a diferença entre um produto industrial “kitsch” ou “brega” e um produto com um “design”, ou seja, quem o adquire leva um produto com “um valor agregado” ou privilegiado com distinção social. A recepção e a circulação desses bens contribuem também para a distinção social, através de valores mercadológicos, divulgação, público alvo, distribuição e etc. E sobre essa distinção, Pierre Bourdieu nos mostra que:

*“Toda ação pedagógica define-se como um ato de imposição de um arbitrário cultural que se dissimula como tal e que dissimula o arbitrário daquilo que inculca, o sistema de ensino cumpre inevitavelmente uma função de legitimação cultural ao converter em cultura legítima, exclusivamente através do efeito de dissimulação, o arbitrário cultural que uma formação social apresenta pelo mero fato de existir e, de modo mais preciso, ao reproduzir, pela delimitação do que merece ser transmitido e adquirido e do que não merece, a distinção entre as obras legítimas e as ilegítimas, e ao mesmo tempo, entre a maneira legítima e ilegítima de abordar as obras legítimas”.*¹¹

¹¹ *Idem.*, p. 120.

Deste modo, o campo reforça sua distinção social perante outras formas de produção de bens e artefatos culturais, perpetua sua autonomia, e nos faz compreender que a conceituação e veracidade da metodologia projetual é simbólica, como um valor a mais, “*agregado*” ao produto projetado. Cabe ressaltar aqui, que não pretendemos desqualificar o sistema de ensino e a validade do método projetual, mas confrontá-los criticamente com a sociedade em que está inserido, as instâncias legitimadoras e as diversas formas de projetar um artefato da cultura material.

Nesse âmbito de discussão, confrontar o design com a sociedade e as questões sociais é contribuir para a compreensão da importância da nossa atuação enquanto designers frente a diferentes formas de produção de artefatos da cultura material e metodologia projetual, em geral e em particular a popular brasileira. A partir desta ótica, o que define a produção de objetos por uma determinada categoria social, profissional ou etária é o contexto social em que os objetos são projetados e/ou produzidos, e as instâncias de legitimação, circulação e produção atuam em campos diferenciados, seja no campo do design, ou no modo de produção artesanal dentro da sociedade industrial.

A metodologia projetual em design é um conceito que só poderá ser compreendido a partir da contextualização de seu campo frente à sociedade em que este está inserido, pois, sabemos, que todo objeto projetado e produzido pelo homem, sendo ele designer, engenheiro ou artesão, implica na utilização consciente e mental de um método, de uma ação que se caracteriza por conter etapas diferenciadas, processos e pensamentos desde sua idealização até sua realização.

No artigo *Sobre métodos de Design*¹², Alberto Cipiniuk e Denise Portinari, baseados em uma reflexão conjunta com Gustavo Amarante Bomfim, apresentam uma breve contextualização histórica sobre a adoção de métodos científicos na área do design a partir da década de 50, “*quando o design rompeu com alguns vínculos importantes que mantinha ainda com a tradição artística na produção de artefatos*”. Esse rompimento deu-se por demandas profissionais, pela complexidade de problemas, desenvolvimento de tecnologias e surgimento de

¹² *Design Método*. Organização: Luiz Antonio Coelho. Ed: PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006. pg. 29.

novos materiais, e etc, mas também, como um modo do campo afirmar sua distinção e contribuir ainda mais para sua autonomização em relação a outras formas de produção de artefatos da cultura material.

Seguindo a breve abordagem histórica dos autores citados acima, verifica-se também, que foi neste momento a inclusão de disciplinas como ergonomia, cibernética, psicologia e teoria do desenho, no currículo de ensino do Design Brasileiro, inspirado pela *Hochschule für Gestaltung – Ulm* – Alemanha. Este esforço por uma distinção e autonomização do campo, terminou por “gerar exageros metodológicos e *esse período ficou conhecido como a era da ‘metodolatria’, pois se acreditava que seria possível explicitar, quantificar e avaliar matematicamente toda operação de um projeto.*”¹³

É importante, a sinalização de que aqui, não pretendemos analisar esses métodos científicos, bem como etapas de métodos projetuais clássicos em design, mas discutirmos essa definição que talvez não se defina, e que nos faz refletir sobre esses exageros metodológicos que não se explicam que substituem a criatividade e intuição por uma ossificação projetual, seriação de objetos, fatos este que não observamos apenas no campo do design, mas no artesanato também, onde é possível observar a massificação metodológica projetual.

Essa compreensão e debate nos remetem novamente ao sistema de ensino que em muitos momentos, conduz o aluno ao mercado de trabalho, e ao objeto projetado. E neste aspecto, Portinari (2006) ao privilegiar uma “cultura metodológica” que possibilita entender o método como um caminho único a ser traçado por cada indivíduo de acordo com o objetivo pretendido vem de encontro com a discussão aqui estabelecida, contribuindo para um pensamento reflexivo sobre metodologia:

*“Nessa perspectiva, em que cada projeto ou pesquisa é reinvenção do método, a metodologia é entendida como linguagem, um repertório a partir do qual cada investigador molda os elementos necessários à construção do seu texto particular”.*¹⁴

¹³ *Idem.*, p. 29.

¹⁴ *Design Método*. Organização: Luiz Antonio Coelho. Ed: PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006. p.165.

A abordagem desses autores nos permite compreender o método, não como algo estático e castrador, mas repleto de particularidades, nos possibilitando diálogos com outros campos e metodologias. E a metodologia projetual em design é algo próprio de cada pesquisador, flexível, possível e verificamos ainda que a falta de uma conceituação única e restrita ao campo do design é algo utópico, e desnecessário a um campo de atuação tão amplo.

A definição de Miller¹⁵ de “*design é o processo de pensamento que compreende a criação de alguma coisa*”, reforça que talvez tudo possa ser design, ou temos sim, que compreender e contextualizar o campo, pois se o “*processo envolve uma grande variedade de estruturas processuais, não pode estar restrito a uma única metodologia*”. Concluímos que a distinção metodológica e projetual é simbólica, e nos permite ampliar a discussão e confrontar o objeto e o ensino do design com questões pertinentes à construção do imaginário material e simbólico e a realidade social brasileira, pois a ossificação metodológica e a preparação de profissionais únicos e exclusivamente voltados para um mercado já estabelecido e que demanda um conhecimento projetual clássico, está em processo de saturação, e necessitando de uma ampliação, afinal a facilidade tecnológica observada em nossos dias, faz com que inúmeras pessoas tenham acesso a instrumentos utilizados por designer, porém a capacidade de interagir, incluir e refletir sobre a produção, modos de trocas e intervenção na sociedade em que vivemos é algo mais complexo, que exige aguçar o olhar sem medo de ver e enxergar além, para uma compreensão real do que somos, onde estamos e de fato o que podemos.

1.2

Artesanato e sociedade contemporânea

A revolução industrial ocorrida em meados do século XVIII na Inglaterra e posteriormente, de modo diferenciado e específico, em quase todos os países do mundo, propiciou uma mudança no modo de produção de bens, na fabricação, na organização do trabalho, nas relações sociais, econômicas e tecnológicas. Essa revolução foi um marco para a consolidação do capitalismo e da economia de

¹⁵ Miller, Willian R. *The definition of design*. Traduzido por João de Souza Leite, 1997 em www.myflorida.com/fdi/edesign/news/9903/miller.htm.

mercado e mais valia. Analisando a produtividade, aliada ao custo-benefício, tecnologia, variedade, e diversas facilidades encontradas no produto industrializado, que compreende todos, ou a grande maioria dos objetos que nos cercam, passando do automóvel a alimentação, da vestimenta ao lazer, nos permitindo inúmeras possibilidades de forma, função e distinção, questionamos aqui: por que ainda a presença e a produção do objeto artesanal nos dias atuais? Qual a função do objeto artesanal na sociedade contemporânea, inundada de objetos industrializados, e tão auto-suficientes na sua abrangência?

Compreendemos que atualmente, não há nenhuma forma de produção de objetos que não vise o lucro e a rentabilidade, e que o artesanato é ele, uma via de produção, que embora, marginalizado entre nós, resiste a milhares de anos, desde que a humanidade existe, e acompanha sua trajetória social, econômica e cognitiva, e que apesar de ter como objetivo a produção de artefatos, sua atuação é muito ampla e dinâmica.

Há um sentido e um lugar da produção artesanal na sociedade contemporânea que vai além do objeto, relacionando questões de tempo e espaço na produção desses saberes. Pensar sobre esses saberes é pensar sobre a sua resistência, afinal, esses saberes artesanais, foram na grande maioria absorvidos pela indústria e todo o processo artesanal pode ser substituído com o uso de máquinas, e equipamentos de alta tecnologia.

Muitos são os autores e, sobretudo os filósofos que enaltecem a função e permanência do artesanato, como é o caso de Octávio Paz, que nos mostra que o artesanato é um testemunho, *satisfaz uma necessidade não menos imperativa que a fome ou a sede: a necessidade de se encantar com as coisas que vemos e tocamos, quaisquer que sejam seus usos diários.*¹⁶

Compartilhamos aqui com essas reflexões, porém, diante da nossa área de interesse e investigação, há de se considerar que o artesanato tem uma dimensão econômica muito grande, sobretudo nos países em desenvolvimento, caso este do Brasil. O capitalismo não nega ou é contra a produção do artesanato, porém ele se apropria da produção artesanal, que tem atualmente um lugar importante no

¹⁶ PAZ, Octavio. *O Uso e a Contemplação*. Revista Raiz n. 3. São Paulo: Ed Cultura e Ação, 2006. p. 62.

sistema mercadológico, “agregando e criando” novos valores, ocidentalizando processos primitivos e tradicionais. O artesanato tem um grande valor mercadológico e este fato é analisado por Canclini (1983), que nos mostra que há uma atração econômica neste modo de produção, mas não porque seja o artesanato, mas por conta de que gera lucro, que é histórico, mas também estrutural, e produz o híbrido.

“Nossa tese, é que o artesanato – bem como as festas e outras manifestações populares – subsistem e crescem porque desempenham funções na reprodução social e na divisão do trabalho necessárias para a expansão do capitalismo. Para explicar a sua persistência deve-se analisar, dentro do ciclo atual da reprodução do capital econômico e cultural nos países dependentes, quais as funções que o artesanato desempenha e não contra a lógica capitalista, mas dela fazem parte”.(CANCLINI, 1983. pg. 62)

No caso do artesanato e sua interseção na sociedade capitalista o que ocorre é uma relação desigual entre a cultura popular e a cultura hegemônica, fazendo com que a cultura popular, o saber artesanal, as festas populares e etc., tornem-se oprimidas nessa relação, que muitas das vezes, ou quase frequentemente, é uma relação de exploração, centrado no produto, desconsiderando o processo e o contexto social em que este objeto foi produzido, e ainda assim o artesanato tende a crescer e subsistir, desempenhando funções específicas na expansão do capitalismo.

No Brasil, as políticas públicas de preservação, divulgação e apoio ao artesanato, ainda tem muito que caminhar, nosso país não tem em sua construção histórico-social uma herança de preservação e reconhecimento do trabalho humano como um *saber fazer* valorizado. Por aqui, essas práticas e técnicas são vistas como menores, como algo exótico, dado assim de graça, como quem não quer nada, alguma coisa fácil, que é da natureza do povo brasileiro ser criativo e ter boas mãos. Este fato não acontece em outros países desenvolvidos, que têm uma tradição artesanal forte, como é o caso da França que possui políticas públicas de preservação, divulgação, apoio, e gestão de técnicas antigas e tradicionais de produção. Um país que valoriza seu *savoir faire*, que é reconhecido com distinção entre os pares percorrendo um caminho amplo, englobando a produção de diversos bens culturais, do ferro à produção de sabonetes, do vidro à renda antiga. A França

possui uma política de valorização do trabalho manual e os *métiers d'art*, onde o artesão se considera um verdadeiro guardião do patrimônio nacional.

É interessante observar que esta política francesa de valorização ao artesanato é caracterizada também pela dimensão da estrutura jurídica da empresa, que deverá ser familiar ou individual, uma sociedade de pessoas, e nunca de capital. Os contatos com clientes e obras são diretos, o artesão faz e conhece todas as etapas da produção, um trabalho onde o indivíduo seja capaz de substituir seus companheiros em todas as etapas de produção, etc., são estas algumas condições que se aplicam para pequena indústria ou pequeno comércio, *que se caracteriza por um “patronat réel”, se opondo ao “patronat de fiction ou gestion que constituem as empresas maiores.*¹⁷ Todas essas exigências contribuem para o artesanato ter um regime jurídico específico, e ser visto como a prestação de um serviço diferenciado o que uma produção industrial de massa não é capaz de realizar. Em contrapartida, o artesão deverá ter condições mínimas de conhecimentos e atitudes para o exercício deste trabalho artesanal que será julgado por uma comissão, inclusive em nível europeu.

Outro exemplo bem sucedido é do Japão que possui uma política de promoção do artesanato explicitada como “os tesouros vivos japoneses”, que já são contados mais de uma centena de saberes e artistas, que trabalham em grupos ou individualmente e que devem formar jovens artistas. No país a arte tradicional tem o mesmo reconhecimento que os produtos industriais e o reconhecimento de que eles só são resgatados graças aos homens que detém o saber fazer.

O artesanato tem uma importância de testemunho e manutenção de saberes e essa dimensão é vital à preservação cultural e memória de uma nação, região e etc. Por esse aspecto, tão fundamental, o artesanato tem sua importante contribuição na sociedade contemporânea e industrial. No Brasil, conceitos como testemunho e manutenção são pouco difundidos pelo governo à população, não havendo, portanto, uma política pública que seja compatível a manutenção de nossos saberes, e analisando criticamente, a nossa triste realidade de corrupção e miséria nos impede de colocarmos seriamente as existentes políticas públicas em prática.

¹⁷ CHEVALLIER, Denis, E.U. LERETAILE, Louis. *Artisanat*. Paris: Encyclopaedia Universalis, 2009.

Em um seminário realizado pela Funarte no ano de 1983, com o tema de qual seria *O papel do artesão tradicional na sociedade contemporânea*, o autor José Silveira D'Ávila sobre essa falta de estímulo ao artesanato no país nos mostra que *No Brasil colonial o trabalho manual desprestigiado e transferido para o escravo não estimulou a criatividade e a produtividade fora da agricultura e indústria extrativista*.¹⁸ Não houve no país uma política de organização e desenvolvimento de oficinas de trabalho, e sobretudo na abolição dos escravos, o trabalho manual desvalorizou-se ainda mais, sendo reconhecido como algo vergonhoso, realizado por escravos, e essa não valorização não possibilitou ao Brasil uma *tecnologia autêntica e autóctone atingir alto nível*.(...) e *Quando a avalanche cultural e industrial do mundo moderno nos atingiu, não tínhamos uma estrutura própria para servir de parâmetro ou para adaptar-nos às condições de exóticas à nossa realidade e necessidades*.¹⁹

É preciso recuar na história para compreendermos as condições do presente, a formação histórica do nosso povo foi gerada a partir de massacres, genocídios, etnocídios, burocracia, corrupção e exploração do trabalho humano, visto sempre como algo menor, e vergonhoso. A figura do senhor de engenho, das sinhás, é uma figura que despreza o trabalho manual, que explora negros e que descansa em redes embalados por jovens negrinhas, e que pune severamente escravos rebeldes. Darcy Ribeiro (1995) em *O povo Brasileiro*, afirma que *ao contrário do que ocorre nas sociedades autônomas, aqui o povo não existe para si e sim para os outros. Ontem era uma força de trabalho escrava de uma empresa agromercantil exportadora. Hoje, é uma oferta de mão-de-obra que aspira a trabalhar e um mercado potencial que aspira consumir*.²⁰

O curioso e ao mesmo tempo delirante na sociedade brasileira, e que mesmo diante desses fatos, possuímos uma capacidade de adaptação e mestiçagem, aliada a uma criatividade e destreza manual, que nos proporciona uma variedade e riqueza de artefatos da cultura material e imaterial. O artesanato gera no Brasil, quando bem cuidado e apoiado por instituições governamentais ou privadas, lucro,

¹⁸ D'Ávila, José Silveira. *O artesão tradicional e seu papel na sociedade contemporânea*. In: MEC, FUNARTE, 1983. pg. 186

¹⁹ *Idem*. pg. 186

²⁰ RIBEIRO, Darcy. *O povo Brasileiro: a formação e o sentido do Brasil* – São Paulo: Cia das Letras, 1995. pg. 251

desenvolvimento, solução ao desemprego, exportação de produtos, aquecendo a economia, e estimulando o turismo. Contribuindo ainda para formar uma imagem da brasilidade, em mostras e feiras artesanais, e de design, com produtos que contém uma diferenciação técnica e estética, produzidos em diversas localidades do território nacional, no espaço urbano e rural. Uma diversidade de comunidades rurais e urbanas que anteriormente viviam em extrema miséria e agora se organizando com o incentivo à produção artesanal, a organização de cooperativas de trabalho, a intervenções e apoio de designers, e etc., vão deste modo, modificando aos poucos a realidade de miséria, atraindo olhares nacionais e internacionais, gerando visibilidade, dignidade e muita das vezes a reinvenção de tradições.

1.3

Design e artesanato

De acordo com Pierre Bourdieu (2007) uma das funções do sistema de ensino seria assegurar o consenso das diferentes frações acerca de uma definição mínima do legítimo e do ilegítimo, dos assuntos que merecem ou não ser discutidos, do que é preciso saber e do que se pode ignorar, do que pode e deve ser admirado, vem de encontro com o que aqui pretendemos desenvolver e discutir, que tem como objetivo criar uma reflexão sobre a relação existente entre design e artesanato. O que deve ou não ser legitimado pelo design e seu campo abrangente.

O objeto artesanal é um bem cultural que expressa comportamentos, relações sociais, utilidades, saberes técnicos, deve ser pensado como um tipo de produção que envolve método, criação e inventividade. Não podemos pensar o design como um processo evolucionário à produção artesanal e desconsiderar o saber técnico presente no artefato artesanal. Essa relação evolucionista, que em alguns momentos, é ainda mal empregada nas distinções culturais, nos remete a Lévi-Strauss (1989) em *O pensamento selvagem*, onde o autor busca encontrar as características que se assemelham e distinguem as criações intelectuais dos povos “primitivos” e das culturas consideradas modernas.

Sem hierarquização, mas compreendendo os fenômenos humanos simultaneamente, sem distinção entre o pensamento mágico e a ciência,

compreendendo ambos como modos distintos de classificação e organização do mundo, um pela via do sensível, e outro pela razão, um mais próximo da intuição sensível e outro mais distanciado. Ensinando-nos a tolerância com o outro, e perceber como seres humanos dão soluções diversificadas para problemas comuns.

O autor nos mostra que:

“O pensamento mágico não é uma estréia, um começo, um esboço, parte de um todo ainda não realizado; forma um sistema bem articulado, neste ponto, desse outro sistema que constituirá a ciência, exceto quanto à analogia formal que os aproxima e que faz do primeiro uma espécie de expressão metafórica do segundo. Em lugar, pois de opor magia e ciência, melhor seria colocá-las em paralelo, como duas formas de conhecimento, desiguais quanto aos resultados teóricos e práticos.”²¹

Seguimos em nossa formulação compreendendo que toda classificação só é possível através de contrastes e só paramos de classificar quando não é mais possível opor, e a distinção não está na maneira como cada um produz ou deixa de produzir o objeto, mas sim, no recorte classificatório que a sociedade os nomeia e os distingue.

É necessário um esforço para nos afastarmos dessas rupturas e distinções e analisarmos os fenômenos sociais em conjunto, respeitando a lógica própria de cada contexto e promovendo as relações, os diálogos, aqui entre o design e artesanato, buscando as fronteiras, os pontos de divergência e convergência entre essas formas distintas de produção de artefatos da cultura material, compreendendo o hibridismo existente entre elas.

Considerando que hoje todas as artes se desenvolvem em relação com as outras artes: o artesanato migra do campo para cidade, os filmes, os vídeos e canções narram acontecimentos de um povo são intercambiados com outros. Assim as culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação em conhecimento.”²²

Compreendemos o pensamento de Lévi-Strauss ao relacionar ciência e magia paralelamente, porém na cultura material, sobretudo brasileira, há de se considerar um hibridismo que nos permite o cruzamento desses saberes, afinal, no

²¹ LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. São Paulo: Papyrus, 1989 – 8ª ed. pg. 28.

²² CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar em sair da modernidade*. 4ª ed. São Paulo: Edusp, 2006. pg. 348

Brasil somos um povo mestiço na carne e no espírito, já que aqui *a mestiçagem jamais foi crime ou pecado. Nela fomos feitos e ainda continuamos nos fazendo.*²³ Compactuamos com o antropólogo quanto às especificidades, finalidades e processos presentes nesse paralelismo, que aqui podem também se cruzarem em determinados momentos.

Entre design e artesanato há uma aproximação pertinente que não pode ser ignorada, que é a produção de bens e artefatos utilitários da cultura material que desempenham a mesma função, e que o modo de produção e a metodologia projetual utilizado em determinado objeto poderá se assemelhar em alguns momentos, em etapas, procedimentos, experimentação e finalidades. Porém não pretendemos aqui, igualar essas áreas, ignorando suas especificidades e campo autônomo, diferenças estas, existentes nos meios de produção, fabricação, e processos, mas sim, investigar a aproximação, e as trocas evidentes, sobretudo considerando o contexto social que estamos inseridos.

Observamos nos dias atuais inúmeras trocas que vêm sendo estabelecidas entre o design e o artesanato, seus pontos de convergência e divergência, inclusive discussões sinalizadas com rigor dentro das universidades, porém, muito ainda temos a contribuir para a legitimação desses saberes dentro do campo do design. Atitude, que percebemos certa incoerência, pois o dinamismo do campo e a falta de uma metodologia rígida possibilitam diálogos e trocas, mas ao mesmo tempo a legitimação desses saberes é vista com certa dificuldade, sendo necessária a ampliação desse debate.

Uma das abordagens é que o design se opõe ao artesanato por ser produzido em série, em processos industriais, na fabricação e padronização. Essa afirmação é sem dúvida, um dos pilares da atividade, mas nos dias atuais, o hibridismo cultural em que vivemos nos permite trocas e flexibilidade entre as fronteiras, é possível observarmos alguns fatos que não atestam esse pilar, nos fazendo refletir sobre o lugar do designer e do artesão na sociedade contemporânea. As trocas entre os processos de produção são muitas, há processos artesanais presentes no design e processos industriais presentes no artesanato, como o uso de máquinas domésticas, utilização de matérias primas beneficiadas, etc. E sobre essa utilização

²³ RIBEIRO, Darcy. *O povo Brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. São Paulo: Cia das letras, 1995. pg. 453

de máquinas domésticas por artesãos, o artigo de Katinsky, nos mostra que *o artesanato não recusa máquinas modernas, não só não recusa como mesmo propicia o aparecimento de máquinas cujo objetivo é exclusivamente facilitar o trabalho artesanal, como furadeiras, serras curriculares, lixadeiras (...) chamadas de máquinas domésticas, pela propaganda comercial, mas não têm nada de tipicamente domésticas”...*²⁴ É interessante observarmos esse fenômeno de trocas presentes entre o artesão moderno, a indústria e o design.

Quanto ao design, atualmente é cada vez mais expressiva a atuação de jovens designers na elaboração e confecção de seus próprios projetos, participando de todo o processo de elaboração de determinado produto, resgatando, um modo de produção artesanal, onde o indivíduo é detentor de todas as etapas de produção. São muitas das vezes, objetos produzidos em pequena escala e que estão presentes no circuito mais “alternativo” de consumo, em feiras, lojinhas de museu, etc. Ethel Leon (2008) examinando esse fenômeno nos mostra que a indústria é incapaz de absorver todos os designers e que a falta de investimento nas idéias criativas da juventude, faz com que esses jovens designers lancem-se na *aventura produtiva*, e a saída: *pequenos objetos engraçados, muitas vezes formados por componentes industrializados de baixo custo, que têm uma atratividade, pois se espelham na produção artesanal exemplar de alguns stars do design que adotam estratégias semelhantes.*²⁵ A autora conclui que essa produção cresceu muito, abastecendo cadeias de lojas que se formaram a partir dessa produção e espaços institucionais, como é o caso do *Salone Satellite* da Feira de Milão, em estandes destinados a jovens exibirem seus produtos.

Muitos são os usos dos processos artesanais, principalmente na moda (*fashion design*) e na produção de objetos domésticos, imprimindo inclusive certa brasilidade ao produto nacional, contribuindo muitas vezes para a valorização e identidade de um design nacional, solidificando o diálogo entre essas áreas de produção de artefatos.

²⁴ Katinsky, Julio Roberto – *Artesanato moderno. In.:* Revista eletrônica AGITPROP – Revista Brasileira de Design - Ensaios, ISSN 1983-005x. 2008.

²⁵ Leon, Ethel. *Jovens Objetos Velhos.In.:* Revista eletrônica AGITPROP – Revista Brasileira de Design - Ensaios, ISSN 1983-005x. 2008.

Esses diálogos quando realizados de modo consciente possibilitam inúmeras trocas, cada área contribui com suas potencialidades, e especificidades. Ao design caberá inúmeras contribuições como gestão de produtos, beneficiamento da matéria-prima, criação de identidades visuais, etc. Ao artesão, saberes tradicionais, técnicas artesanais contribuindo para a preservação de identidades nacionais e valorização do fazer artesanal. Sobre esse diálogo e interseções, Cipiniuk (2006) muito contribuiu para nossa conclusão ao nos mostrar que:

*“O diálogo entre design e o artesanato passa pelo respeito a um tipo de cultura desprezada. Trata-se de apropriá-la e reestruturá-la, reorganizando o seu significado em função de suas próprias referências e não aquelas do design erudito. Essa não é uma tarefa apenas do designer, mas envolve também políticas públicas, pois há a necessidade de reordenar a produção e o consumo, em síntese, trata-se de integrar as classes sociais e as suas diferentes culturas dentro de um sistema que as separa”.*²⁶

Concluimos esse subcapítulo compreendendo que há muita proximidade entre design e artesanato, apesar de suas especificidades. Que designers e artesãos produzem e têm como objetivo a comercialização de seus produtos, portanto o lucro, que produzem bens de cultura, que é apreendido como bem de consumo, e por isso necessitam receber maior garantia, respeito e políticas públicas sérias que os desenvolvam e contribuam para o fortalecimento de ambos, em suas interseções e paralelismos.

1.4

Design, sociedade industrial e alienação

A atividade artesanal guarda consigo uma práxis criativa, que imprime a marca de quem faz. A perda da práxis criativa é um dos grandes problemas da sociedade contemporânea, o uso das mãos para produção de objetos está cada vez mais distante das práticas cotidianas nos grandes centros urbanos. Devido a facilidade na aquisição de objetos prontos, o homem perde grande parte de sua

²⁶ Cipiniuk, Alberto. *Design e artesanato: aproximação, métodos e justificativa*. Artigo apresentado no 7º Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design. Paraná, 2006.

capacidade criadora, motora e reflexiva, separando as mãos do seu trabalho intelectual.

A noção de artesanal compreende fazer algo bem feito, e a perda dessa dimensão tátil e física precisa ser recuperada. Richard Sennett (2009) afirma que *a atividade prática foi menosprezada, divorciada de ocupações mais elevadas. A habilidade técnica foi desvinculada da imaginação, a realidade tangível, posta em dúvida pela religião, o orgulho pelo trabalho, tratado como um luxo.* É urgente a redescoberta do prazer no trabalho e redescobrir o artesão em nós mesmos.

O trabalho e a criação são atividades inerentes aos seres humanos, porém incrementam-se, sofisticam-se e desenvolvem-se, portanto não são naturais, inatas, mas necessitam de aprendizagem, observação e reprodução. Do mesmo modo, o domínio da criação não pertence apenas ao artista, ou pessoas particularmente dotadas de uma natureza especial, diferente dos outros homens, há de se considerar que não é um indivíduo que inventa e cria as necessidades, mas a sociedade, a facilidade de produção de objetos industriais, a invenção do desejo por mídias e publicidades, inculcando nos consumidores regras de comportamento social para levá-los às compras, as facilidades e ofertas de crédito, são fatores que contribuem para o funcionamento da indústria de bens de consumo, que nos rodeia de objetos descartáveis, aos quais não criamos relações afetivas, contribuindo para um consumo insustentável e a completa perda de sentido no objeto, sendo mais importante possuí-lo, do que sua durabilidade. E diante desse processo frenético de circulação e divulgação dos bens de consumo, compreendemos, que sua produção é também descaracterizada por quem os produz, criando-se uma lacuna enorme entre função e forma, sentido, separação das mãos e do intelecto no processo contribuindo para uma grande alienação no sistema de produção de bens industrializados.

Nesse contexto o trabalho do designer, que está envolvido em uma das etapas desse sistema, não poderá ser visto como apenas produzir mercadorias, objetos criativos. Deve-se considerar o contexto social em que este objeto está inserido, os porquês de seu uso, sua situação (tempo e espaço), o pensamento artesanal que contém o desejo de fazer bem feito, resgatando algo que está em processo de desaparecer, a construção do conhecimento a partir de reflexões em práticas sociais realizadas coletivamente, com o uso das mãos, que não

impossibilita o uso das máquinas, evitando deste modo a alienação, a repetição e mecanização intelectual provocada pelo trabalho alienado.

E deste modo, quando falamos em alienação, nos reportamos à teoria formulada por Karl Marx, que nos mostra que o trabalho passa a ser alienado quando há a *criação de um objeto na qual o sujeito não se reconhece, e que se lhe apresenta como algo alheio e independente e, ao mesmo tempo, como algo dotado de certo poder – de um poder que não tem por si próprio – que se volta contra ele.*²⁷

A filosofia marxista é de grande importância e valia para compreensão de questões pertinentes ao design, pois sua análise está fundamentada a partir da mediação social que existe na compreensão do modo de produção capitalista e na produção de objetos em série. Sua aplicação aos dias atuais é de grande contribuição para essas formas de se pensar o objeto, pois para Marx a alienação não é apenas pertinente ao operário que produz objetos, mas ao homem que mesmo sem participar do processo diretamente se apropria do objeto, tanto operário e não-operário participam do processo de alienação, sociedades produzem objetos em que seus indivíduos não se reconhecem, pois as relações sociais norteiam produções e produtos, e a *produção não só cria objetos como cria relações humanas, sociais. A produção material de objetos se revela, assim, como produção social.*²⁸

Cabe sempre ao designer refletir sobre a produção social que permeia a produção e utilização dos objetos. Portanto não é o homem, um indivíduo que inventa e cria necessidades, mas o mercado. O designer, além de produtor do objeto industrial, é um dos agentes legitimadores de novas invenções e criações, junto com a indústria de bens de consumo, o designer manifesta sua criatividade e metodologias específicas de acordo as condições materiais de produção. Assim sendo, ele não é o único responsável pela produção do objeto industrial.

A condição de engajamento encontrada no artífice poderá ser resgatada e encontrada na sociedade contemporânea em diferentes áreas de atuação, pois há de fato uma necessidade na mudança da organização do trabalho, Essa condição de engajamento norteia a valorização da coletividade, na reflexão sobre o trabalho,

²⁷ SÁNCHEZ *apud*. MARX – in filosofia da práxis – a concepção da práxis em Marx – pg. 122.

²⁸ *Idem*: p. 123.

onde os trabalhadores entendam o que estão fazendo, modificando sua condição de trabalhadores precários para artífices engajados, refletindo sobre sua atuação, e valores do trabalho humano. E na conjuntura político social em que vivemos, uma grande crise econômica, social e humana, é urgente centrar no ser humano, focando em suas habilidades manuais e intelectuais, em uma nova forma de organização. Pois essa atual política centrada na produção, consumo e descartabilidade é uma condição insustentável, doentia e perversa, pois elimina a essência humana, ou seja, o trabalho, o pensamento, e em seu lugar, coloca indivíduos que não se reconhecem através de seu trabalho.

Sobre essa insustentabilidade, Sennett (2009) resgata o pensamento de John Ruskin que no século XIX já denunciava a riqueza como uma imagem de desperdício, fundamentada pela facilidade e abundância na produção de objetos, diminuído assim suas qualidades táteis, e em seus escritos, *lançava um grito de guerra contra a moderna cornucópia, pelo revigoramento da reação dos sentidos dos objetos. No mesmo movimento, exortava os artesãos a reafirmar seu direito ao respeito da sociedade, (...) Para Ruskin, o artífice é um símbolo de todas as pessoas na própria necessidade de oportunidades de “hesitação (...) erros”; o artífice deve transcender o trabalho através da lâmpada da máquina, tornar-se, em suas hesitações, mais que uma “ferramenta animada”*. (pg. 132)

Um dos questionamentos que trazemos no nosso projeto de mestrado é como promover o resgate e o diálogo entre o modo de produção de bens de consumo industrial e artesanal na sociedade contemporânea, sobretudo na esfera doméstica. Investigaremos nos próximos capítulos as técnicas artesanais aliadas ao ato de cozer presentes no âmbito doméstico guardadas no imaginário da mulher brasileira, sobretudo a mulher idosa. Refletir sobre essas técnicas é refletir sobre a práxis criativa, e reflexões acerca do fazer, sobre a produção de objetos. Aqui, objetos específicos, produzidos por uma determinada categoria etária. E para ilustrar e concluir este capítulo apresentaremos um prosaico conto de Marina Colasanti (2006) que se chama *A moça tecelã*, para ilustrar nossas reflexões sobre consumo, alienação e perda da práxis criativa. Nessa história, uma tecelã, vivia sozinha e tecia em seu tear mágico tudo que lhe era necessário, apenas o necessário; um dia sentiu o desejo de ter um companheiro e teceu esse companheiro, mas quando o marido descobriu o poder mágico do tear, muita coisa

mudou, a moça trabalhava dias e noites, horas a fio, para adquirir riquezas; palácios, cavalos, criados e estrebarias, etc. Até que aprisionada *no mais alto quarto, da mais alta torre*, a moça sentiu-se triste e infeliz e resolveu destecer tudo que tinha criado: os cavalos, os palácios, as estrebarias e por fim desteceu o marido e sentiu-se aliviada, e sentou-se novamente em seu tear.

*Então, como se ouvisse a chegada do sol, a moça escolheu uma linha clara. E foi passando-a devagar entre os fios, delicado traço da luz, que a manhã repetiu na linha do horizonte.*²⁹

Através dessa singela história, podemos fazer conexões com nosso campo de estudo. Primeiramente a exigência dos bens exigidos pelo marido comparado à acumulação do capital na sociedade contemporânea e com o acúmulo de riquezas e de bens de consumo. A relação da moça com o seu tear era bastante saudável, pois tecia o que precisava, porém as exigências do marido fizeram com que a moça entristecesse e sentir-se só. O marido não precisava de tantos bens, ele inventava novas necessidades: *para que ter casa, se podemos ter palácio?*³⁰ Essa é a lógica da sociedade capitalista, comprar, acumular e possuir, a alienação surge com tantas necessidades e invenções, objetos frios, desprovidos de utilidade real, e assim, o trabalho da moça alienou-se, não foi mais criativo e prazeroso, virou uma “mais valia”, produzir, produzir e produzir para acumular. Ora, mas a moça de forma sábia percebeu essa alienação e desesperou-se destecendo todos seus bens, inclusive seu marido, tendo uma atitude de resistência. E sentando-se novamente no tear: *como se ouvisse a chegada do sol* voltou a tecer. E com essa frase tão poética ouvindo o sol, voltou a ter seu prazer, sua práxis social criativa, não pervertida, dando-lhe o necessário para cada momento. A práxis criativa possibilita ao homem essa libertação, materializada em objetos concretos.

Essa dimensão criativa do trabalho artesanal em comparação à produção seriada da indústria trata da acumulação de bens e riquezas. Este é um dos temas que exige um aprofundamento no campo do design, pois a tendência é o trabalho de criação e inventividade do designer tornar-se uma realidade opressora fundamentada na estética da mudança constante que angústia seres humanos que

²⁹ COLASANTI, Marina. *Doze reis e a moça no labirinto do vento*. 12ª edição – São Paulo: Global, 2006. pg.14

³⁰ *Idem* . pg. 12

consomem seus projetos. A busca pela mudança, originalidade e lucros impostos pela indústria mostram que o designer é tão vítima do sistema quanto os consumidores.

O trabalho humano em geral é uma atividade que poderá ser mais agradável, menos degradado e desumano. O pensar sobre a práxis criativa é ampliar o campo de atuação e modos de fazeres produtivos e prazerosos, o artesanato é uma atividade que desperta alegria e prazer em que realiza e em que consome. O artesão produz-se ao produzir seu trabalho, diferenciando-se do *artista que deseja conquistar a eternidade, e o designer conquistar o futuro, o artesão deixa-se conquistar pelo tempo.*³¹ Na mesma linha de pensamento há que se considerar que o trabalho do designer, ainda que não seja artesanal, não precisa ser necessariamente alienado, separando a mão do intelecto. Parece-nos que uma discussão crítica sobre o processo de trabalho, mesmo que envolva a produção industrial em série, possa ser criativa, resgatando o fazer artesanal em cada processo.



Figura 01: Detalhe das mãos de uma mulher nordestina fazendo renda de bilro.

³¹ *Idem.*