



**UNB – UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE DESIGN**

Beatriz Moura – 18/0117106

**Design e Artesanato: uma experiência de cocriação na cerâmica
artesanal**

**BRASÍLIA
2022**



**UNB – UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE DESIGN**

Beatriz Moura – 18/0117106

**Design e Artesanato: uma experiência de cocriação na cerâmica
artesanal**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para a obtenção do título de Bacharel em Design- Projeto de Produto na Universidade de Brasília.

Orientadora: Nayara Moreno de Siqueira

BRASÍLIA
2022

RESUMO

Esse projeto busca trazer à luz uma reflexão sobre os novos papéis que o design pode tomar enquanto importante colaborador em questões sociais, culturais e políticas sob a ótica do pensamento crítico no design, a partir de um processo de cocriação junto ao artesanato, fugindo da forma convencional de se pensar e fazer design. A colaboração com o artesanato se mostrou como um meio interessante de se observar e entender melhor as críticas em relação às metodologias convencionais e à forma mercadológica como o design é ensinado e tratado majoritariamente desde sua origem. Como resultado material desse processo cocriativo está uma linha de produtos em cerâmica, que traz consigo entendimentos importantes sobre o papel do designer na sociedade, além de uma série de aprendizados colhidos do artesanato.

Palavras-chave: pensamento crítico; cocriação; design; artesanato; cerâmica.

ABSTRACT

This project brings to light a reflection on the new roles that design can take as an important collaborator in social, cultural and political issues from the perspective of critical thinking in design, from a process of co-creation together with craftwork, escaping from the conventional and marketing way of thinking and doing design. Collaboration with craftwork proved to be an interesting way to observe and better understand the criticisms regarding conventional methodologies and the marketing way in which design is taught and treated mostly from its origins. As a material result of this co-creative process is a line of ceramic products, which brings with it important understandings about the role of the designer in society, in addition to a series of lessons learned from craftwork.

Keywords: critical thinking; co-creation; design; craftwork; ceramics.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1- Experimentação com argila fria	32
Figura 2- Experimentação com argila fria e modelagem	33
Figura 3- Argila Inca	34
Figura 4- Desenho detalhado do conjunto de garrafa e copo	34
Figura 5- Desenho detalhado do copo e encaixes para a fita	35
Figura 6- Desenho detalhado dos pratos com os vincos para encaixe dos suportes	35
Figura 7- Desenho detalhado de como os suportes ficariam quando os pratos fossem retirados	36
Figura 8- Desenho detalhado do prato e do suporte em visão espacial	36
Figura 9- Separação da argila	37
Figura 10- Preparação da argila para modelagem dos pratos	38
Figura 11- Preparação da argila para a modelagem dos pratos	38
Figura 12- Tentativa de se seguir a proposta inicial dos pratos com os vincos	39
Figura 13- Recomeçando a modelagem dos pratos	39
Figura 14- Processo de modelagem dos pratos	40
Figura 15- Resultado dos pratos após a modelagem	40
Figura 16- Primeiro resultado do copo após modelagem	41
Figura 17- Primeiro resultado da garrafa após modelagem	41
Figura 18- Criação de texturas na garrafa	42
Figura 19- Resultado do conjunto de garrafa e copo após a modelagem	42
Figura 20- Resultado do conjunto de garrafa e copo após o período de secagem natural	43
Figura 21- Resultado dos pratos após secagem natural	44
Figura 22- Resultado das peças após primeira queima	44
Figura 23- Processo de esmaltação com pincel	45
Figura 24- Peças esmaltadas e prontas para a segunda queima	46
Figura 25- Peças prontas e esmaltadas após a segunda queima	46
Figura 26- Processo de pintura em acrílico	47
Figura 27- Pratos e copo finalizados	50
Figura 28- Pratos e copo finalizados	50
Figura 29- Garrafa finalizada	51
Figura 30- Copo finalizado com fita de algodão cru	51
Figura 31- Garrafa e copo finalizados	52
Figura 32- Conjunto garrafa e copo finalizados com fita de algodão cru	52
Figura 33- Conjunto garrafa e copo finalizados com fita de algodão cru	53

SUMÁRIO

Introdução	6
Capítulo 1 – Design, artesanato e suas relações	11
Capítulo 2 – Metodologias e processo	33
Capítulo 3 – Produtos finais e aplicação da reflexão	51
Conclusão	57
Referências Bibliográficas	58
Anexos	61

Introdução

Este projeto busca questionar e entender as mudanças de papel do design a partir de um processo cocriativo junto ao artesanato, compreendendo de que forma se relacionam. Que ensinamentos podemos colher do artesanato? Que técnicas do design podemos utilizar para engrandecer esse processo criativo? Dessa forma, torna-se o objetivo principal gerar uma reflexão a partir de um processo de cocriação entre design e artesanato a partir da perspectiva de um pensamento crítico, pensando no design para além de sua forma convencional.

O projeto se dá em um momento no qual se questionam as formas de consumo e produção e como o design deve ser inserido nas situações e problemáticas que surgem no dia a dia. Torna-se importante conhecer outras formas de construção de artefatos e entender as particularidades e subjetividades dos produtos e processos, entendendo que o design não deve ser apenas voltado para o mercado e o consumo.

Diante desse panorama, buscar novas perspectivas e pensamentos dentro do design é importante para entender como o olhar para os objetos enquanto designer pode ultrapassar o olhar pragmático e funcional e se concentrar em questões simbólicas e qualidades imateriais dos produtos que surgem a partir do debate em relação às atividades projetuais. Nesse sentido, o design vem, a muitas décadas, mudando seu modo de se relacionar com os projetos e artefatos e deslocando-se do lado de atender as necessidades industriais e de consumo para o lado de questionamentos e reflexões acerca do modo de vida contemporâneo e as interações humanas socioeconômicas, políticas etc. Dessa forma, passa-se a questionar, a partir de um pensamento crítico, os métodos construtivos e de obtenção de resultados do design enquanto processo.

De fato, o pensamento crítico é essencial para nós como seres humanos para buscar questionar elementos que são colocados para nós e que muitas vezes acreditamos que não podem ser questionados ou mudados. Ele é fundamental em qualquer instância, porque é uma forma de pensar que busca trazer à tona

questionamentos importantes com o foco em melhorar o modo como nos comunicamos com o mundo. O pensamento crítico vem com o objetivo de nos trazer equilíbrio, nos tirando de preceitos que não nos deixam ter uma visão mais ampla acerca da nossa percepção de mundo.

Discussões importantes vêm acontecendo nas últimas décadas para que o design seja entendido a partir de outros pontos de vista, se desvinculando da ideia de ser apenas voltado para o mercado e o consumo. O pensamento crítico como uma diferente perspectiva de produção data do século XIX, pouco tempo após a Revolução Industrial, no auge das mudanças do sistema produtivo e das mudanças na configuração do trabalho. Um dos principais expoentes de um discurso combativo em relação aos processos industriais foi William Morris, figura chave do movimento inglês Arts & Crafts. Importantes discussões em relação ao caráter industrial do design continuaram emergindo ao longo do século XIX e primeira metade do século XX, e após a Segunda Guerra Mundial, em que o design passa por um largo crescimento, passam a acontecer, principalmente nos Estados Unidos e na Europa, movimentos que questionam os novos modos de vida, produção e consumo derivados das inovações tecnológicas e das mudanças de configuração social e econômicas consequentes da guerra, e buscam entender qual o papel do design na sociedade. É na Europa que acontecem movimentos questionadores bastante expressivos, em grande parte por causa das fortes consequências sociais e econômicas deixadas pela segunda guerra nos países, em especial na Itália¹, com o movimento *Radical Design*, que acontece em 1966 e busca contestar a forma uniforme e racionalista como o design era tratado em sua vanguarda com influências bauhausianas impulsionadas, futuramente, pela Escola de Ulm, na Alemanha. Esse movimento acaba ecoando em outros países e emerge então um pensamento questionador acerca dos processos industriais de design e com uma nova perspectiva em relação ao designer, entendendo seu papel enquanto importante ator social, político e econômico, indo na contramão dos modelos de produção vigentes desde o início do processo de industrialização.

¹ Neste projeto optei por focar pelo recorte da Itália nas discussões sobre pensamento crítico e questionamento acerca do design, em grande parte por sua expressividade e reverberação, mas também por ter na produção de design e nos processos de fabricação, desde sua origem, uma ligação muito forte com os processos artesanais.

Nesse projeto busco refletir acerca dos processos convencionais, padrões industriais, métodos e que novos caminhos o design pode tomar quando se entende que ele faz parte da estrutura social e econômica e tem impactos diretos no sistema produtivo e na sociedade. Busco ainda questionar o lugar de superioridade construído em torno desse campo que impacta diretamente na forma como enxergo meu papel enquanto designer, já que devo sair da zona de conforto e do lugar comum para entender que faço parte do sistema de consumo e de produção, e como é essencial se entender a importância daquilo que criamos e todas as subjetividades que carregam.

Nesse sentido, o artesanato e seus processos se mostram como uma forma de enxergar essas questões por outro ângulo, trazendo vários ensinamentos em relação ao entendimento da importância das imaterialidades que os objetos carregam consigo, além de ter particularidades em seu processo que o diferencia do padrão produtivo industrial. Os artefatos artesanais carregam símbolos regionais e culturais, marcados por um conhecimento mantido e perpetuado por gerações, que sobrevive até os dias de hoje enquanto uma importante marca de um saber ancestral e com particularidades que os diferenciam dos produtos industriais que temos contato o tempo todo, produzidos em massa e que por vezes perdem seu significado por levarem em conta, na maioria das vezes, apenas questões relacionadas à funcionalidade e inovação com produtos desnecessários e repetitivos. Além disso, durante o processo artesanal, diferente do designer, o artesão é conhecedor de todas as etapas de produção dos artefatos, da concepção à execução, se valendo de conhecimentos empíricos e métodos próprios de acordo com as particularidades do seu processo.

É importante entender que existem diferentes objetivos dentro de um projeto e diversas formas de construção de objetos e solução de problemas, e que os métodos técnicos do design não podem ser aplicados a tudo e nem devem ser os únicos levados em consideração para se projetar. Dentro dessa proposta questionadora em relação ao design, o processo cocriativo se mostra como uma proposta desenvolvida para estabelecer uma maneira de se produzir a partir de um outro olhar, em que o design não é o protagonista do processo e

algumas “obrigatoriedades” técnicas e metodológicas são deixadas de lado a partir do momento que se entende as especificidades do projeto.

O resultado desse projeto carrega consigo esses questionamentos e reflexões acerca do papel e do sentido do design enquanto um processo criativo e projetual cercado de subjetividades e responsabilidade socioeconômica e política. Historicamente o design é associado a produção de bens de consumo em um contexto mercadológico e apesar desse movimento de questionamento em torno dos processos de design que vem acontecendo desde o século XIX, muitas convencionalidades ainda se mantêm, inclusive na forma como somos ensinados e em como são montadas as disciplinas durante a formação profissional. Durante a história do design foram criados modelos de produção e métodos projetuais construídos com o intuito de se criar produtos prontos para fabricação em série e que alimentam ainda mais os padrões de consumo presentes na sociedade. O artesanato entra como um processo que vai na contramão desses moldes projetuais e se mostra muito importante como fonte de aprendizados e ensinamentos acerca de diferentes formas e processos de produção.

A escolha de fazer a parceria com uma artesã local veio da ideia de criação de um espaço colaborativo, em que os dois processos possam caminhar juntos sem que os métodos projetuais de design sejam entendidos como os principais e se sobressaiam. Esse processo de cocriação é diferente da forma de se projetar do design convencional e é importante para se buscar uma nova perspectiva em relação ao modo de se projetar.

Desta forma, este projeto tem como objetivos geral e específicos:

Objetivo Geral

- Refletir sobre o papel do design na sociedade e suas mudanças de paradigma na contemporaneidade a partir de um processo cocriativo junto ao artesanato no desenvolvimento de uma linha de produtos em cerâmica

Objetivos específicos

- Desenvolver pelo menos um produto versátil;
- Deixar o processo de produção nas mãos da artesã²;
- Refletir sobre o papel do design dentro do processo de cocriação;
- Criar um processo próprio de parceria e colaboração entre o design e o artesanato;

² Essa decisão foi tomada com base nas pesquisas sobre as relações estabelecidas entre design e artesanato e como interferências negativas do design podem acontecer caso o designer tome a frente do processo particular do artesão e tente interferir nas etapas, escolhas de materiais etc., principalmente quando se fala de um processo artesanal totalmente manual e rico de significados próprios.

CAPÍTULO 1

Para que se entenda a origem e o crescimento de um pensamento crítico no design, é necessário entender os processos de mudança pelos quais o design vem passando e quais foram alguns dos fatores determinantes para a transição de um design afirmativo (Dunne; Raby, 2009) (ou design convencional), que entende o design como uma atividade mercadológica pertencente aos sistemas de produção e consumo, para um design crítico (Dunne, 2005), que apresenta o artefato como um meio carregado de significados próprios e subjetividades e que entende a prática projetual e o fazer design como um ato social e político. Nessa segunda linha de pensamento a preocupação do designer se concentra no debate que emerge a partir da atividade projetual e do artefato, ou seja, como as qualidades imateriais do objeto, como discursos e símbolos, se sobressaem às qualidades materiais deste (Lorenz; Kussler, 2018).

Segundo a visão mais aceita sobre sua origem, o design convencional e industrial surge em um contexto eurocêntrico, durante a Revolução Industrial e com propostas mercadológicas, utilizando-se de metodologias e processos técnicos para sua execução. Esse modo convencional de se projetar tem seu maior crescimento em um cenário capitalista e consumista pós Segunda Guerra Mundial, impulsionado amplamente nos Estados Unidos, devido à sua extensa e vantajosa produção de armas. Em um contexto de corrida armamentista e ampla concorrência com outros países, a renovação de armas e tecnologias precisava acontecer rapidamente, para que fosse mantida essa vantagem estadunidense. A partir desse processo emerge, como um princípio econômico, o conceito de obsolescência programada, em que o novo era considerado bom e o velho era descartado, de maneira que os objetos eram pensados e projetados para um tempo útil de vida menor. Ou seja, o consumidor passa a esperar produtos novos e bons todos os anos, hábito que perdura até hoje, como trocar de celular a cada novo lançamento.

Foi nessa crescente de produção industrial e consumo nos Estados Unidos depois da Segunda Guerra Mundial que o consumismo foi levado a níveis de excesso. Naturalmente, o design fazia parte desses processos de mercado, projetando a partir de um paradigma de se criar produtos funcionais para

produção em série (Krippendorff, 2000) e desenvolvendo bens de consumo, ou seja, produtos para se tornarem objetos de desejo e despertar na população o interesse caloroso e a sensação de necessidade de os terem. Klaus Krippendorff, em seu texto “Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural”, denomina a forma como se projetava nesse cenário industrial como *design centrado no objeto*, em que são ignoradas as características humanas em favor de critérios objetivos (como funcionalidade, custo, esforço, replicabilidade, ergonomia e estética). Segundo o autor, o foco no objeto valoriza critérios de projeto passíveis de serem generalizados e medidos sem o envolvimento humano, e nesse sentido, esse tipo de foco é nomeadamente insensível a variedades culturais e individuais (Krippendorff, 2000).

Após a Segunda Guerra Mundial, os hábitos de consumismo se consolidaram e a obsolescência programada tornou-se uma característica própria à economia e à indústria. Com o fim da guerra e o consequente sucesso alcançado pelos Estados Unidos, essa forma de produção se tornou parte do sistema de mercado estadunidense e começou a se espalhar ao redor do mundo como um padrão de produção. Esse padrão naturalmente se estendeu ao campo do design, que faz parte do processo produtivo e se tornava cada vez mais objetivo e com intenções cada vez mais mercadológicas.

Na Europa, o estilo de design vigente nesse momento pós segunda guerra era mais racional e conservador, inspirado e impulsionado principalmente pela Bauhaus, fundada em 1919. Essa postura frente aos projetos e ao estilo de design, com uma abordagem mais científica, entra em uma crescente e culmina na abertura da Escola de Design de Ulm, em 1955, projetada para suceder a Bauhaus e que introduziu em seu programa disciplinas como matemática, lógica e sociologia, gerando um estilo que utiliza constantemente a racionalidade e tem como principal objetivo a funcionalidade. Esse estilo alemão ordenado e disciplinado acaba fazendo com que, a partir da década de 60, surjam movimentações de grupos de jovens designers contra essa rigidez estilística através de um design diferente e subversivo. Explodiram movimentos de exposições em galerias trazendo projetos e produtos que fugiam dessa ortodoxia estilística alemã, tendo como um dos principais vanguardistas nesse movimento renovador os italianos, que questionavam a busca por uma única

estética de design em um mundo em que a tecnologia oferece uma variedade enorme de processos e soluções.

O design italiano tem como uma de suas principais características, até hoje, a capacidade de debate e análise, que se mostra já na sua origem. Com as novas exigências da sociedade de consumo trazidas à tona pela internacionalização do “American way of life”³ na década de 50, assim como a necessidade de atingir esse público, criou-se um desafio de diferenciação das indústrias nacionais, indo de encontro à homogeneidade vigente dos produtos de massa. Devido ao tardio processo de industrialização e a introdução lenta e gradual da modernização capitalista no país, em razão das consequências deixadas pela segunda guerra, particularidades regionais, como a produção artesanal, foram conservadas nos processos de produção e fabricação locais, e mesmo com o crescimento da produção industrial, a produção artesanal se manteve firme durante a primeira metade do século XX. Começou-se a apostar na criação de uma sensibilidade em torno dos produtos, mantendo na produção industrial a tradição das atividades artesanais historicamente presentes no país. Dessa forma, a excelência artesanal foi ponto chave para essa diferenciação criativa, construtiva e industrial nos projetos, deixando nas mãos do designer a parte de criação e concepção e deixando a cargo do artesão a parte de implementação e construção, baseada em suas habilidades técnicas e manuais. Pode-se dizer que o sucesso do design italiano se deve, em grande parte, a essa colaboração e combinação de processos que é percebida, conseqüentemente, na qualidade final dos produtos, pelo cuidado nos processos de fabricação, excelência e experiência técnica nos processos de execução artesanais.

Para a consolidação desse sucesso de designers do país, o incentivo de algumas empresas foi de suma importância nesse processo, como a Olivetti,

³ American way of life ou “estilo de vida americano” foi um modelo de comportamento surgido nos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. Este modo de viver passava pelo consumismo, a padronização social e a crença nos valores liberais. A ideia de uma vida feliz, vitoriosa e onde há liberdade definem este estilo de vida americano, em que esta felicidade é alcançada pelos meios materiais. O American way of life só foi possível por conta da superioridade tecnológica americana, do poderio do seu exército e do arsenal de guerra desenvolvido após a guerra. BEZERRA, Juliana. *American way of life*. Toda Matéria. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/american-way-of-life/>>. Acesso em 23/09/2022.

na época uma das empresas italianas mais importantes do mundo especialmente no campo da fabricação de máquinas de escrever, calculadoras e outros equipamentos empresariais, que durante a crise de 1929 criou um setor de projetos, convidando artistas e arquitetos para colaborar na criação de seus produtos. Outro exemplo que se destaca é a Fiat, que sempre teve como carro chefe a criatividade de seus designers na criação de seus automóveis. O que diferencia esse estilo de design italiano dos demais é sua visão em relação a produção industrial, em que o processo de criação não se limita aos aspectos funcionais e técnicos ou às normas de determinado processo ou movimento, mas se abre, de forma metalinguística, a reflexão e ao questionamento em relação ao próprio design.

Nos anos 1950 a Itália⁴ passa por um intenso processo de transformações econômicas e de paradigmas sociais devido ao “milagre econômico”⁵ transformando um ambiente tipicamente agrícola em um grande centro industrial europeu, além de ter sido um período de mudanças importantes na sociedade e cultura. Nesse cenário de modificações do processo de produção e de boom econômico transforma-se também o modo de vida dos italianos, com mudanças de hábitos de consumo associados a um aumento de renda média da população, difusão da televisão, dos automóveis, dos eletrodomésticos e de novos bens de consumo. Um aspecto importante e determinante dessas transformações é a reestruturação pela qual passa a sociedade italiana em seu âmbito mais familiar, com importantes mudanças no modo como as pessoas se relacionam e utilizam o espaço doméstico. Essa reestruturação acaba gerando também um impacto no uso dos espaços urbanos, com reordenações e ampliações das cidades italianas, trazendo uma carga relacional entre os projetos de design, com o mobiliário e os objetos, e de arquitetura. A partir dessas conexões, muitos arquitetos criam relações e se aproximam da área do design com o objetivo de ressignificar as relações entre

⁴ Para o entendimento do crescimento de um pensamento crítico no design nas últimas décadas utilizarei o design italiano como base teórica, por suas relações diretas com o artesanato e por serem fortes expoentes desse movimento.

⁵ O milagre econômico italiano é o nome usado frequentemente para designar o período prolongado de crescimento econômico na Itália entre o final da Segunda Guerra Mundial e o final dos anos 1960. DUAIBS, Raquel. *A economia italiana e o desenvolvimento dos distritos industriais*. Sinais, n. 20, 2016. p. 8.

objeto e espaço, questionando como o uso desses novos bens de consumo impactavam a estruturação das cidades nessa nova configuração social.

Na primeira geração industrial italiana, os designers tinham como foco em seus projetos a continuidade e o refinamento de formas e funções já estabelecidas em um sistema projetual e produtivo focado na exploração das qualidades estéticas e funcionalidades necessárias para a vida doméstica. Já na segunda geração, entre 1960 e 1970, os designers passam a se interessar por aspectos socioeconômicos e culturais envolvidos nos processos de concepção e criação dos produtos, em detrimento de questões meramente estéticas e funcionais, indo contra o sistema produtivo vigente. Nesse momento, a Itália se torna um importante expoente dessa nova forma de se pensar design, questionando os modos de produção e consumo modernos e criando produtos que carregam consigo preocupações e problemáticas dessa sociedade industrial.

Nesse contexto de questionamentos sistemáticos, produtivos e de consumo, surge um movimento de design e arquitetura em 1966 em Pistoia, na região da Toscana, conhecido como *Radical Design*, que teve seu início com o manifesto e exibição *Super Architettura* e culminou, em 1972, na mostra *Italy: The New Domestic Landscape no Museu de Arte Moderna de Nova York*. Nesses 6 anos, surgiram e se consolidaram dezenas de estúdios e designers independentes como *Archizoom*, *Superstudio*, e *Studio 65*. O *Radical Design* tem sua origem marcada por uma tradição arquitetônica italiana e se inicia através de um grupo de estudantes da Faculdade de Arquitetura na Universidade de Florença. Esses estudantes buscavam se desvincular do passado e pensar em trabalhos focados em propor novas formas de se viver e se relacionar com os espaços. Como resultado desses trabalhos, o movimento cresceu como disseminador de uma nova geração de arquitetos que criticavam os métodos tradicionais de planejamento e questionavam o que as cidades poderiam se tornar no futuro. Nesse contexto, os designers e arquitetos começam a publicar manifestos anti-design e eventualmente formam estúdios de design e arquitetura, focados em desenvolver ambientes, peças de mobiliário e produtos domésticos que exploravam qualidades estéticas e simbólicas dos artefatos, em detrimento de aspectos estritamente funcionais

que marcavam os projetos da época (Lorenz; Kussler, 2018). A partir desse momento os Radicais, como eram conhecidos, criaram uma gama de objetos com forte impacto visual e uma vertente sociopolítica, mudando o caminho do design italiano.

As origens históricas de um pensamento crítico acerca dos modos de produção podem ser identificadas logo após a Revolução Industrial, na segunda metade do século XIX, com o movimento *Arts and Crafts* na Inglaterra, que defendia o artesanato como forma de produção alternativa à mecanização e à produção em massa vigentes na época. Teve como grande expoente e importante nome do movimento William Morris, arquiteto, designer, crítico, escritor e estudioso inglês que teve toda sua criação delineada por seus ideais políticos e sociais, sempre buscando encontrar alternativas para o sistema industrial que explorava mão-de-obra e alienava seus trabalhadores. Em todas as suas criações Morris buscava formas de mostrar uma forte contraposição à produção em larga escala e alienadora imposta pela Revolução Industrial.

Importantes discussões em relação ao caráter industrial dos modos de produção continuaram emergindo ao longo do século XIX e primeira metade do século XX. O design enquanto parte do sistema produtivo e seus processos passam a ser mais fortemente questionados e discutidos a partir da segunda metade do século XX e tem como forte expoente o movimento *Radical Design*, sustentadas por essa nova geração do design italiano que emerge nesse clima de contestação dos anos 1960 em que os objetos deixam de ser tratados e concebidos como “entidades isoladas autossuficientes” (Gomes; Malmaceda; Monteiro) e passam a fazer parte do ambiente socioeconômico, cultural e político, desafiando as convenções estéticas e funcionalistas da época. Esse movimento acaba ecoando em produções de gerações futuras de designers, difundindo seu discurso questionador, que passam a pensar os produtos de design para além do funcionalismo imposto pelos sistemas industriais e os ressignificam em suas funções socioculturais, tomando um lugar de questionadores e propositores de alternativas aos modelos de produção vigentes desde o início do processo de industrialização. Começa a emergir uma corrente de pensamento e questionamento sobre o papel do designer

enquanto importante ator em processos com necessidade de responsabilidade social e passa-se a repensar os processos do design de forma crítica.

Vários termos foram criados para definir essa abordagem crítica do design, dois deles sendo *design conceitual* (Franzato, 2011) e *design crítico* (Dunne, 2005). Apesar de cada um desses termos carregar suas particularidades, o mesmo teor reflexivo e provocativo da atividade projetual é compartilhado, buscando pensar em novas alternativas de se olhar para o futuro e questionando tanto o sentido do design e seus processos construtivos e técnicos quanto o papel do designer na sociedade por meio do desenvolvimento de artefatos. Um dos termos mais utilizados para se denominar essa corrente de pensamento é o design crítico, cunhado por Anthony Dunne, um dos pioneiros e principais estudiosos e pesquisadores do tema, em seu livro “Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design” em 1999. O autor sugere “uma abordagem que se utiliza do projeto de produtos eletrônicos conceituais como forma de provocar uma reflexão complexa e significativa sobre o ambiente ubíquo, desmaterializado e permeado por inteligência artificial em que vivemos” (Dunne, 2005) propondo que a visão do designer se concentra no debate que emerge a partir da atividade projetual e do artefato, e não necessariamente nos resultados físicos de seus projetos. Outro trabalho marcante e importante do autor para os estudos e pesquisas da área foi o Manifesto A/B⁶, produzido em parceria com Fiona Raby em 2009, que busca diferenciar a prática crítica do design (lado B) da prática convencional e industrial do design (lado A), ou design afirmativo, segundo os autores. Nesse momento Dunne estava em busca da popularização e da disseminação da prática crítica, e esse manifesto é muito importante por traçar os limites e o contraste entre essas duas abordagens do design (Lorenz; Kussler, 2018).

Essa corrente de pensamento é impulsionada em grande parte pelos esforços do autor Klaus Krippendorff, em especial através de seu texto “Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural”, no qual ele propõe e descreve paradigmas pelas quais o design vem passando desde sua origem e em como

⁶ Figura 1 em Anexos

“essa trajetória manifesta um aumento gradual na consideração de aspectos humanos e sociais, e corresponde a saída radical de uma cultura científica” (Krippendorff, 2000). Essas mudanças de paradigma que atravessam o design, principalmente em relação ao surgimento e aprimoramento de novas tecnologias, transformam o modo como o ser humano se relaciona com os artefatos, sejam eles produtos digitais ou físicos. O design deixa de ser algo limitado aos profissionais quando “o antigo pensamento do design como criação de coisas deu lugar ao pensamento do design como algo incrustado na sociedade” (Krippendorff, 2000). Segundo o autor, o design passa a focar no ser humano na primeira mudança de paradigma, de produtos (durante a era industrial) para bens, informações e identidades. Enquanto na etapa de produtos, o objetivo era a criação de produtos funcionais que atendiam as necessidades mercadológicas e tecnológicas, nesse segundo paradigma esses produtos passam a ser bens, a partir de sua passagem pelo mercado, propagam-se as informações, colhidas a partir da leitura de textos e imagens, e criam-se identidades a partir de como as pessoas veem a si mesmas e aos outros. Dessa forma, percebe-se que ocorre uma mudança na perspectiva a partir da qual os designers passam a projetar, não mais para usuários racionais, mas para consumidores que utilizam esses artefatos a partir de vivências e experiências pessoais, deixando claro que os produtos são “práticas sociais, símbolos e preferências, e não só coisas” (Krippendorff, 2000) e que “não reagimos às qualidades físicas das coisas, mas ao que elas significam pra nós” (Krippendorff, 2000).

É a partir do terceiro paradigma sugerido pelo autor, chamado por ele de “interfaces”, que surge o conceito de reprodutibilidade e de entendimento de segunda ordem, importantes reflexões para buscar entender em que posição se encontra o designer na atividade projetual. Ambos os conceitos se dão pela autonomia dos usuários criada a partir do surgimento dos computadores pessoais. Essa autonomia é de suma importância para se entender o porquê da mudança na forma como os designers passam a projetar, entendendo que a partir desse momento os consumidores passam a fazer parte do ato projetual, escolhendo utilizar os produtos de acordo com suas preferências. As experiências pessoais dos usuários passam a importar e busca-se entender

que, o que e como você está projetando não é necessariamente a forma como o usuário vai utilizar. Dessa forma, “os artefatos não existem fora do envolvimento humano, eles são construídos, compreendidos e reconhecidos quando usados pelas pessoas, que tem objetivos próprios” (Krippendorff, 2000). Retomando o conceito de reprodutibilidade, as novas formas interativas criadas com a popularização dos computadores pessoais transformaram a forma como o designer projeta, já que esse conceito coloca o usuário como parte do ato projetual. Diferente da era industrial, em que “os usuários sentiam a necessidade de se adaptar aos produtos disponibilizados pela indústria e seus designers” (Krippendorff, 2000), os avanços tecnológicos possibilitaram esse novo momento em que eles possuem autonomia para lidar e construir como quiserem suas interfaces. Ainda na era industrial, enquanto os usuários eram reféns do que era oferecido pela indústria, os designers faziam parte desse sistema se beneficiando por servirem às necessidades impostas por esse mercado, estando nesse sentido, em uma posição estratégica do sistema produtivo para criar produtos que gerassem o interesse dos consumidores para a manutenção do sistema mercadológico.

A partir dessa mudança de paradigma, o designer não é mais responsável pelo que acontece com suas ideias, e a partir dessa perspectiva se torna importante a assimilação do conceito de entendimento de segunda ordem, em um momento em que o designer passa a precisar entender com mais sensibilidade e buscar significado naquilo que vai projetar, levando em consideração que não se tem mais controle sobre o que acontecerá com os artefatos ao chegarem nos usuários em um contexto em que suas experiências pessoais impactam diretamente na forma como vão utilizar ou entender esses artefatos. Um bom exemplo para isso, muito comum de se acontecer é como as cadeiras nos quartos de boa parte das pessoas é utilizada como suporte para deixar as roupas bagunçadas, mesmo claramente não sendo projetada com esse objetivo. Ou ainda em como muitos criam ligações afetivas com objetos que carregam consigo memórias e significados importantes, ainda que não tenham valor financeiro ou estético. Segundo Carlo Franzato em seu texto “Processo de criação no design conceitual”. Explorando o potencial reflexivo e dialético do projeto”, o designer se coloca na posição de “observar os comportamentos das

peças para depois elaborá-los e traduzi-los em novas conexões entre o imaterial (os gestos) e o material (os objetos)” (Franzato, 2011). Dessa forma, se torna ainda mais claro a relevância social, cultural e política do design ao se fazer necessário considerar questões subjetivas e sentimentos pessoais dos usuários em detrimento de se fazer considerações simplesmente eficientes e objetivas, tirando a autonomia destes e visando apenas agradar um mercado pautado em ideias racionais e uma noção equivocada de desumanização do usuário.

É importante ainda levar em consideração as subjetividades existentes nos artefatos, transferidas pelos próprios designers que os projetam. Dessa forma, o designer acaba se colocando como responsável pela conciliação entre suas próprias subjetividades e as daqueles que entram em contato com seus projetos.

Essa trajetória descrita por Krippendorff (que inclui ainda os paradigmas de redes de multiusuários, com a popularização da internet, planejamentos e discursos, com a disseminação das discussões em torno da importância da comunicação e da linguagem para a atividade projetual) demonstra o caminho construído gradualmente no sentido de uma cultura projetual que julga seus produtos como práticas sociais e que considera cada vez mais aspectos sociais no ato projetual (Krippendorff, 2000).

A partir dessa retomada conceitual e histórica, entendo o pensamento crítico no design como um posicionamento que surge na contemporaneidade como uma nova forma de se fazer e se pensar design, a partir de um olhar questionador em relação às necessidades e características particulares dos indivíduos envolvidos nesse processo. O design passa a ser catalisador de questionamentos acerca de sua própria existência e função. A prática ou exercício crítico do design se dá a partir de questionamentos sobre seu papel sociocultural e político e sobre as relações que se estabelecem entre o artefato e o público e entre o artefato e o designer, que se vê constantemente imerso em reflexões durante todo o processo de construção projetual. Diria que esse pensamento busca olhar para o próprio design e seus processos projetuais por

um ângulo “auto-questionador” conceituado muito bem por Carlo Franzato ao dizer que “o significado e o escopo do projeto é a reflexão que é desenvolvida através deste mesmo projeto e que se conclui no próprio projeto” (Franzato, 2011).

Na prática crítica do design, “o processo projetual se afasta das lógicas produtivas e comerciais que os designers continuam desenvolvendo para as empresas” (Franzato, 2011) de maneira que o papel do designer passa a ser muito mais voltado ao discurso e a reflexão por trás de seu projeto do que para os objetos em si. O foco passa a ser “suscitar reflexões e mobilizar debates por meio da própria atividade projetual e do desenvolvimento de artefatos” (Lorenz; Kussler, 2018) entendendo todas as imaterialidades, os significados e o impacto nas emoções humanas daquilo que se está projetando, se afastando das características mercadológicas e o desenvolvimento de projetos para fins comerciais historicamente associados à área.

O pensamento crítico no design deixa claro a necessidade da “conscientização do papel do designer como alguém que produz, porém não controla o significado ou uso desses objetos” (Gomes; Malmaceda; Monteiro) já que estes significados são construídos por aqueles que os utilizam, deixando de lado a racionalização e a desumanização desses indivíduos em detrimento do entendimento de que ser designer carrega responsabilidade afetiva, social e política intrínseca ao ato projetual. O produto é muito mais do que um produto, carrega as subjetividades de quem o projetou e após chegar ao usuário passa a carregar suas próprias subjetividades.

Dessa forma, busco sob a ótica de um pensamento crítico provocar uma reflexão sobre os processos técnicos do design voltados para a produção de bens de consumo pautados em métodos industriais que muitas vezes desconsideram toda a carga subjetiva dos objetos e as responsabilidades sociais do designer. O design não se resume apenas a criação de produtos a partir de determinadas metodologias, é intrinsecamente um ato político, está inscrito na cultura, na economia e na sociedade, assim como o ato projetual é

intrinsecamente humano, que por natureza é um ser social e político (Furtado; Araújo, 2018).

No entanto, é importante entender que não se pode desconsiderar a materialidade nos processos de design, já que é por meio dessa materialidade que se concretizam nos artefatos essas subjetividades e reflexões, de maneira que essa materialização seja uma mediadora e torne possível o contato entre o objeto e o indivíduo.

Diante de todas essas reflexões, se faz importante pensar em que novos papéis o design pode tomar de acordo com essas responsabilidades intrínsecas a área. Em sua construção histórica o design é pautado por processos mercadológicos focados na funcionalidade⁷, na reprodutibilidade técnica e na produção em série, se colocando em uma posição de superioridade criativa e projetual devido a seus métodos bem definidos e a ideia de que seus produtos são soluções para todos os problemas. Além disso, sempre esteve refém das exigências e das necessidades do mercado e da indústria principalmente com a expansão do consumo.

Apesar da perspectiva em relação ao papel do designer vir mudando a partir do momento em que começam a emergir discussões acerca do consumismo e da sustentabilidade, o design ainda se mantém muito preso aos métodos convencionais de se projetar, com metodologias limitantes, voltado para um projeto baseado na possibilidade de produção industrial. É importante deixar claro que não se deve desconsiderar esse caráter objetivo do design e sua forma convencional focada em desenvolver produtos específicos, para resolver determinados problemas, com etapas e métodos bem determinados, com briefing, prototipagem etc. (Lorenz; Kussler, 2018). No entanto, é essencial que existam esses questionamentos acerca do design, sua função e suas metodologias, que ultrapassa a ideia de estar especificamente ligada ao desenvolvimento de um produto e se torna também um meio de questionar as

⁷ Por funcionalidade entendo a definição de *funcionalidade física*, que se refere à função utilitária do objeto, um dos cinco tipos de funcionalidade definidas pelo autor. MALPASS, Matt. *Criticism and Function in Critical Design Practice*. Design Issues, Vol. 31, No. 2, 2015, p. 66.

coisas, as pessoas, as interações políticas, socioeconômicas etc. Se torna cada vez mais necessário que o design fuja desses métodos convencionais e técnicos projetuais e que exerça uma responsabilidade social além do campo da produção.

Nesse sentido, o artesanato vem como um contraponto a essa maneira industrial e convencional de se projetar e uma forma de provocação para se questionar o papel de superioridade construído em volta do design e seus processos. É importante se ter como ponto de partida dessa reflexão o entendimento de que outros contextos de projeto devem ser levados em consideração, processos não necessariamente técnicos como o de design, com suas próprias singularidades nas formas de criação e produção. Nesse sentido, o design tem muito a aprender com o artesanato.

A produção artesanal é uma forma de criação e produção secular, que persiste e sobrevive a milhares de anos, desde que a humanidade existe, acompanhando sua trajetória socioeconômica e intelectual. É um processo manual, geralmente em pequena escala, em que o artesão domina todas as etapas necessárias para o desenvolvimento de um artefato. É um aprendizado empírico e repleto de saberes acumulados ao longo de sua existência com dedicação total à exploração e aperfeiçoamento de suas técnicas construtivas, com uma carga cultural e rica de significados inerentes aos objetos criados.

O artesanato não é um processo homogêneo, o modo como se produz está diretamente ligado ao contexto em que o artesão está inserido, ao seu estilo de vida, sua visão de mundo, suas necessidades. É preciso entender o artesanato como um fenômeno complexo e diversificado que abrange dimensões socioculturais e econômicas importantes para entender o processo artesanal, mais do que o produto final.

Para o processo cocriativo que proponho neste projeto é importante entender para além das características do artesanato, as relações que são e podem ser construídas junto ao design, tanto no sentido de colher aprendizados do

artesanato quanto para entender quais os limites de atuação do design dentro dessa relação cocriativa a partir das distinções e similaridades dos processos.

O ato de projetar é inerente ao ser humano, ainda na pré-história os primeiros objetos já eram produzidos e tinham como principal função a satisfação das necessidades, apesar de características estéticas já estarem presentes. Ao contrário do que acontece na contemporaneidade pós-revolução industrial, os objetos eram construídos à medida que as necessidades surgiam. Dessa forma, o artesanato é entendido como um modo de produção pré-industrial, com características muito particulares e processos muito diversos, que estão inscritos na cultura e variam de acordo com o contexto que estão inseridos.

Os produtos artesanais, hoje em dia, carregam em si muito mais do que seu atributo funcional, são repletos de memória, de significados, de história, construídos a partir de técnicas cultivadas ancestralmente. Evidentemente, após a Revolução Industrial, o artesanato acabou absorvendo algumas mudanças produtivas resultantes desse momento, como a incorporação de máquinas como auxiliares e facilitadoras do trabalho dos artesãos, estando sempre subordinadas a eles, ao contrário do que ocorre nas indústrias. Esse processo proporcionou mudanças significativas nos modos de produção, na organização do trabalho, na fabricação, nas relações socioeconômicas, e tecnológicas, e buscava aliar produtividade, custo-benefício e tecnologia, com o intuito de aumentar a eficiência dos produtos industrializados. Nesse sentido, o artesanato se mantém e ainda se mostra presente na sociedade contemporânea pós-revolução industrial por outros motivos que vão além do objeto em si e da sua funcionalidade, relacionando questões para além da materialidade, como a carga cultural de saberes de um tempo próprio que sobrevivem apesar das mudanças produtivas, ainda que todo o processo artesanal possa ser substituído por máquinas e equipamentos tecnológicos. E se mantém não apenas como memórias tradicionais, mas como processo que vem se renovando e se adaptando, com objetos novos e únicos feitos por artesãos contemporâneos. Esses artesãos reaproximam criação e realização e reafirmam a importância da familiaridade com os materiais e os métodos produtivos. Apesar desse resgate recente do artesanato como forma de

produção, durante muitas décadas ele foi desvalorizado pelas irregularidades e variedades de seus objetos, e descreditado pela singularidade de seus métodos, muito diferentes das metodologias utilizadas historicamente no design.

O artesanato é sobrevivente dos constantes progressos tecnológicos e dos processos se tornando cada vez mais técnicos a partir da Revolução industrial. É nesse momento que surge o designer enquanto profissão, em que se tornou necessário que houvesse alguém responsável pela concepção dos produtos industriais que possibilitassem o desenvolvimento das indústrias. Esses primeiros responsáveis pela criação de objetos eram operários que já faziam parte do processo produtivo e demonstravam mais habilidade ou experiência, sendo assim, passam a ocupar uma posição de controle na concepção de objetos. A transformação desses operários em profissionais dedicados exclusivamente ao projeto e criação dos produtos industriais faz com que se inicie uma busca por profissionalização na área, com as primeiras escolas de design no século XIX e sua institucionalização e consolidação ao longo do século XX.

A partir desse momento se tornam mais evidentes as diferenças entre as atividades do designer e do artesão, embora suas atividades estejam ambas relacionadas à produção de objetos. A principal diferença está relacionada ao número de participantes no processo de produção, enquanto o designer apenas idealiza e/ou projeta, o artesão faz parte de todo o processo, do início ao fim, da idealização à produção, aliando o saber manual ao saber intelectual. O artesão conhece todas as fases de produção, desde a primeira ideia até a apresentação do produto final, sempre fruto de um trabalho manual (com a utilização de máquinas ou não para auxílio) em que são produzidas geralmente poucas peças. Já o designer participa apenas da fase de concepção do projeto, necessitando inclusive da ajuda de outras áreas/especialidades a depender de sua complexidade e deixando a parte de implantação do projeto/execução do produto final para outras especialidades, criando uma linha de produção geralmente seriada. Outra diferença notável é em relação aos resultados finais dos produtos, que no artesanato, por ser um trabalho manual, acaba tendo

variações e irregularidades, enquanto produtos de design costumam ser padronizados. Mas apesar de suas especificidades, o design e o artesanato possuem similaridades que os aproximam naturalmente, já que os dois estão ligados à produção de artefatos utilitários e que algumas etapas dos processos, como a parte de concepção por exemplo, podem se assemelhar.

Observamos atualmente uma aproximação entre design e artesanato e um dos motivos pelo qual esse movimento vem acontecendo é o hibridismo cultural em que estamos vivendo, principalmente por conta da globalização e conseqüentemente das trocas de informação, conhecimento e a aproximação entre culturas cada vez mais latente. Esse hibridismo cultural flexibiliza as fronteiras entre os processos e passam a ocorrer trocas entre eles, existem processos artesanais no design e processos industriais no artesanato, através por exemplo da incorporação do uso de máquinas para auxílio na produção. Quanto ao design, está cada dia mais comum se encontrar designers que elaboram e confeccionam seus próprios projetos, participando de todo o processo, resgatando um modo de produção artesanal. São, na maioria das vezes, produzidos em pequena escala e estão presentes em circuitos mais alternativos de consumo como feirinhas, lojinhas em eventos etc.⁸

Um outro motivo que pode ser levado em consideração para essa aproximação é a saturação do mercado, que com tantos produtos sendo criados e reproduzidos, acaba precisando apresentar cada vez mais variedade e diferenciação, como condição fundamental para sua sobrevivência. Nesse sentido, a indústria, e conseqüentemente o design, acabam assimilando e incorporando formas, antes desprezadas por suas irregularidades, e procedimentos próprios da produção artesanal. Dessa forma, se torna importante entender que atualmente o mercado por vezes acaba se apropriando da produção artesanal, ocidentalizando processos tradicionais e “agregando” valor aos produtos, com objetivo de lucro.

⁸ Gui Bonsiepe chama essas produções de artefatos feitos com baixa tecnologia e criados geralmente por jovens de *neoartesanato urbano*.

Outras questões como sustentabilidade e consumismo, que não irei me aprofundar por não ser o foco do trabalho, acabam sendo determinantes para a aproximação e o estabelecimento de relações entre os design e artesanato. Essas relações, quando estabelecidas com cuidado, possibilitam muitas trocas ricas, em que cada área contribui com suas potencialidades e particularidades, como o design na parte de planejamento, gestão de produtos, criação de identidades visuais e o artesanato com suas técnicas, seus saberes e seus materiais contribuindo para a preservação de identidades e a valorização do fazer artesanal.

No estabelecimento dessas relações é necessário se ter cuidado com a abordagem que se utiliza ao aliar os processos de artesanato e design. Podem acontecer interferências negativas do design a partir do momento que os designers se colocam em uma posição de superioridade em relação aos artesãos, em grande parte pelo fato de serem instruídos e terem formação acadêmica. É importante entender que as técnicas e processos artesanais são construídos a partir de saberes ancestrais, passados de geração em geração, sendo aprimorados e se adaptando a trajetória social, econômica e política da sociedade, além de ser um conhecimento empírico, adquirido através da experiência e da prática.

Nesta linha de pensamento em relação a construção de um lugar de superioridade do design é importante discutir o que seria a metodologia projetual em design, um dos principais motivos para que essas experiências colaborativas negativas entre design e artesanato ocorram. A definição de metodologia está ligada a um conjunto de procedimentos na realização de projetos em determinado contexto, logo a metodologia projetual no design estaria ligada a um conjunto de etapas desenvolvido para o processo técnico de execução de projetos. Essas metodologias acabam gerando uma contradição dentro da área, por serem normalmente estáticas dentro de uma área tão dinâmica, tão multidisciplinar e que interage com uma enorme diversidade de possibilidades tecnológicas, materiais etc. Nesse sentido, as metodologias deveriam se adaptar de acordo com cada proposta de projeto, de forma com que as etapas fossem pensadas à medida que a ideia toma forma,

sem limitações de possibilidades, já que a metodologia nada mais é do que “a organização do pensamento” (Coelho, 2006), que dá sentido ao projeto de design. Com esse entendimento em mente, podemos dizer que o artesanato também possui suas metodologias, a partir do momento que o artesão determina suas etapas de produção de acordo com seu projeto. Esse pensamento é importante para se entender que existem diferentes formas de execução, projeto e conhecimento dos objetos para além das utilizadas no design.

Ainda nesta linha de reflexão, vale entender o panorama em que ocorre a criação dessa metodologia projetual. Retomando as origens históricas do design, ainda durante a Revolução Industrial, é nesse momento que a área se consolida enquanto uma forma de produção de objetos independente, trazendo autonomia para a área. Para que essa consolidação ocorresse foi necessária a criação de recursos que legitimasse o campo do design, ou seja, era necessária sua institucionalização. A criação de uma metodologia projetual foi o principal recurso para consolidar o design enquanto área independente, como um mecanismo importante que auxilia a produção e traz um diferencial para o campo do design, justificando sua autonomização.

É a partir dessas metodologias projetuais que o design reforça seu diferencial com outras formas de produção de artefatos, mantém sua autonomia e se mostra como um valor simbólico, agregado ao produto de design. É importante entender que existem outras formas de se projetar um artefato para além das metodologias convencionais e técnicas de design, cada um com suas particularidades e com suas etapas, da idealização ao produto final, afinal todo objeto projetado e produzido carrega consigo, naturalmente, um método, um caminho que aquele que está projetando percorre como forma de organizar sua produção.

Um dos questionamentos que gostaria de trazer a luz nesse projeto é justamente em relação a essas metodologias que muitas vezes se mostram limitantes e exageradas, que acabam substituindo a criatividade e deixando o processo estático. Dessa forma, se torna importante entender o método como

um auxiliar e um instrumento importante de organização projetual, porém deve-se ter espaço para questioná-los e para criação de métodos próprios de acordo com o contexto em que o objeto está inserido e de quem o está projetando, levando em consideração as particularidades de cada indivíduo. Além disso, essas metodologias projetuais limitantes acabam descaracterizando os objetos, que perdem sua essência a partir de um processo que tradicionalmente desconsidera as questões subjetivas e imateriais dos artefatos, pensando na maioria das vezes em questões como eficiência e produtividade. Estamos em um momento importante para se questionar esses métodos e em como eles são ensinados para os futuros designers. A premissa de se criar profissionais focados para o mercado de bens de consumo que demanda o conhecimento de métodos projetuais clássicos está ficando saturada, já que se torna cada dia mais importante um olhar mais sensível para questões sociais, políticas e econômicas.

Retomando as relações que podem ser estabelecidas entre design e artesanato, essa reflexão acerca da superioridade construída em torno do design é significativa para entender o porquê experiências negativas acontecem quando o design busca interferir no artesanato. Um dos principais erros é justamente achar que o artesanato precisa de uma interferência do design para que se tenha melhores resultados. A construção dessa relação deve ser mutuamente desejada, sem que o design se coloque como o detentor do gênio criativo e dos métodos por ser instruído e ter um diploma de graduação. Um outro grande erro é enxergar o artesanato como uma atividade puramente de execução, afastando o artesão do saber intelectual. O artesão participa de todo o processo de produção, da concepção a execução, aliando a atividade intelectual ao fazer manual, aprendido a partir de um conhecimento construído empiricamente e ao longo do tempo, que não pode ser desqualificado em detrimento do que se é aprendido durante a graduação em design.

Um outro exemplo de como essas experiências colaborativas podem ser negativas, é como, em alguns casos, o design interfere no artesanato mudando suas técnicas, mudando ou acrescentando materiais que não fazem parte do

contexto ou se apropriando de suas técnicas para produção de objetos que depois serão expostos em galerias ou vendidos como um importante trabalho social ou uma releitura de artefatos artesanais, sem o mínimo interesse pela situação local ou pela cultura a qual essas técnicas pertencem.

Para que essa experiência colaborativa seja saudável, é necessário que o designer não se coloque em uma posição de superioridade e respeite o trabalho artesanal, os significados e marcas culturais e regionais que seus objetos carregam e suas técnicas próprias que resistem e são utilizadas há milênios em sua produção. O designer não deve tomar o lugar do artesão no processo de concepção dos produtos, já que ao fazer isso o designer volta para o lugar de superioridade, se colocando como dono do saber intelectual enquanto o artesão é tratado apenas como saber manual e mão de obra. É importante entender que muito antes do design existir, os objetos artesanais já eram projetados para atender as necessidades do artesão e/ou da comunidade em que estavam inseridos, além de serem pensados pelos artesãos a partir de elementos próprios de sua cultura e de sua região.

Nesse processo de colaboração o artesão deve ser visto como protagonista e não como coadjuvante, mantendo sua autonomia criativa e em relação às técnicas de execução, escolha de materiais etc. Dessa forma, se mantém a predominância dos saberes regionais, locais, e particulares das técnicas dominadas e os diferenciais dos artesãos. Esse contexto colaborativo deve acontecer de forma que exista um espaço de cocriação, sem imposição de técnicas ou metodologias por parte do design, em que haja uma partilha de conhecimentos determinados a partir do que se deseja com o projeto. O artesão domina totalmente o processo de execução e é ele que determina as etapas e como devem ser seguidas, portanto o designer deve abrir mão dessa posição de superioridade, em que se imaginam ser os conhecedores de todos os processos de produção.

São muitos os aprendizados que podemos colher do artesanato enquanto uma nova geração de designers que pode e deve questionar os processos do design e nossa função enquanto criadores de artefatos. O primeiro que posso

citar é em relação a um novo olhar sobre o processo de produção de objetos, já que ao observar a partir dos entendimentos e do processo cocriativo experienciado neste projeto, percebe-se que o artesão que se coloca à disposição do processo projetual e não o contrário, ou seja, o artesão abraça e entende os desdobramentos e mudanças de rota que podem acontecer durante o processo, ainda que se tenha um método bem definido em relação às etapas construtivas. Essa ideia vai na contramão do que é estabelecido pelas metodologias convencionais em design, em que as etapas são definidas previamente e devem ser seguidas à risca para garantir o resultado desejado com o produto final e o sucesso do projeto.

Um outro aprendizado importante é em relação a importância de se considerar as qualidades imateriais dos objetos e os significados que eles carregam naturalmente, a depender do contexto e por quem foi criado, ou seja, as subjetividades inerentes ao artefato idealizado por um indivíduo que tem suas próprias experiências e de certa forma transfere essas vivências e as traduz nos objetos que concebe. Os objetos de artesanato carregam consigo inerentemente marcas de um conhecimento empírico construído e aprimorado ao longo do tempo, de milhares de anos atrás aos tempos atuais, além de imprimir características próprias de quem os concebeu por ser um trabalho manual e sensorial. Além disso, esses objetos carregam símbolos próprios do lugar, do contexto social e da cultura em que estão inscritos, sejam por suas formas, cores ou materiais ou simplesmente por serem criados a partir de um conhecimento ancestral de um processo de criação que tem a marca de seu povo.

A partir da massificação dos produtos promovida pela revolução industrial, os objetos passaram por um processo de perda de identidade e de significado. Os objetos deixam de ser criados à medida que as necessidades surgem, as necessidades que passam a ser criadas pelo mercado para despertar o instinto de desejo e de consumo nos indivíduos, fortalecendo a indústria de bens de consumo e a disseminação de objetos descartáveis e que perdem o sentido, já que são facilmente e rapidamente substituídos. Nós, enquanto designers inseridos diretamente em uma das etapas desse processo, devemos tomar

conta de questionar e mudar a visão de que devemos apenas produzir mercadorias, objetos criativos e inovadores que agradem o mercado. Devemos considerar o contexto social em que o objeto que estamos criando está inserido, o porquê que justifique sua criação e seu uso e sua situação em relação a real necessidade de sua concepção, além de recuperar um “pensamento artesanal” que foi perdido no processo de industrialização, em relação a se preocupar em fazer bem feito, com cuidado, ao invés de um fazer automático voltado para a reprodução e produção em série.

A partir do entendimento dessas relações entre design, seus desdobramentos e um pensamento crítico sobre o campo, e artesanato que proponho um processo cocriativo em que se tenha como principal objetivo a reflexão acerca do papel do designer na sociedade contemporânea e que aprendizados podemos colher do processo de artesanato. O design não é estanque, podemos questionar e entender até onde vai sua “superioridade” no ato projetual e de que forma podemos elaborar novos papéis para o design pensando na importância daquilo que estamos projetando, entendendo tanto questões como consumismo e sustentabilidade enquanto discussões importantes acerca do papel do designer no cenário contemporâneo, quanto questões relacionadas às subjetividades envolvidas no artefato, considerando que tanto para o design quanto para o artesanato o utilizador está no centro da existência dos dois processos em que “o indivíduo, através do usufruto das produções criativas e técnicas de um e/ou de outro, experiência, para além da função do objeto, a vivência pessoalizada de sensações, emoções ou memória” (Ruivo, 2011) construídas a partir de experiências particulares, de acordo com seu contexto.

CAPÍTULO 2

A metodologia utilizada para a etapa de escolha de tema e pesquisas iniciais do projeto foi a Double Diamond, que consiste em explorar um problema de forma mais ampla, para depois focar em ações direcionadas. As duas primeiras fases, “Descobrir e Definir”, compõem o primeiro diamante e tem como objetivo principal uma pesquisa aprofundada baseada em um problema. As duas outras fases, “Desenvolver e Entregar”, são focadas em gerar alternativas e encontrar uma solução, tendo como base as pesquisas desenvolvidas.

Combina dois tipos de pensamento, divergente e convergente, ou seja, em cada diamante iniciamos com um pensamento divergente, gerando muitas ideias e possibilidades, para depois aplicarmos o pensamento convergente, reduzindo a quantidade de ideias iniciais e refinando aquelas que permanecem.

A escolha de utilizar uma metodologia convencional para a etapa de pesquisa se mostrou importante para a organização do pensamento e para a definição do que seria abordado no projeto e do tema. Apesar das críticas às metodologias projetuais do design, entendo que elas se mostram importantes para a definição de algumas etapas. Minhas ponderações são em relação à imposição destas, em que os designers se tornam reféns, já que entendo as entendo como uma forma de organização de pensamentos e de definição das etapas, que devem ser pensadas à medida que a ideia toma forma, de acordo com cada proposta de projeto.

Com a definição do tema e de que iria seguir com a proposta de um processo cocriativo junto ao artesanato, optei por convidar uma artesã para participar dessa experiência. Juliane Obando tem 26 anos, filha de mãe baiana e pai peruano, é graduada, mestre e doutoranda em Psicologia. Ela acredita que se expressar artisticamente sempre fez parte de sua vida, seus pais são músicos e grande parte de sua família tem algum envolvimento com a música. Já fez aulas de violino, piano e sempre adorou desenhar e pintar. Acabou escolhendo a pintura ainda nova, de certa forma, para se diferenciar, já que toda sua família, pais e irmãos, tocavam algum instrumento e estavam envolvidos com o mundo musical. A partir daí começou a pesquisar e aprender autodidaticamente técnicas de pintura e desenho, e iniciou sua trajetória no

final da adolescência em um centro mediúnico de artes. Com a pandemia ela passou a se questionar sobre o que fazer com suas capacidades e aprendizados artísticos e como ela iria se expressar nesse campo e criou uma conta no Instagram para publicar desenhos e pinturas que tinha feito, como um portfólio. Em relação a sua produção artesanal em cerâmica, sempre houve uma vontade de fazer e aprender e tinha uma visão equivocada de que artesanato em cerâmica era algo antiquado, chato porque só tinha contato com vasos de barro. Após assistir uma série em que a personagem principal é ceramista ela sentiu que precisava e queria seguir com a cerâmica, e a partir daí passou a pesquisar e descobriu que o mundo da cerâmica é muito mais amplo do que imaginava, e começou a fazer aulas no ateliê Paulo de Paula na Asa Norte. Ela começou com pinturas em vasos de cerâmica comprados e depois passou a criar as próprias, como fonte de renda e como um processo com fins terapêuticos, que a ajudam com a ansiedade. Ela utiliza pinturas bem coloridas, formas simples e orgânicas como uma forma de trazer e alegria para suas peças e vê a cerâmica uma forma de terapia que a ajuda com a ansiedade no sentido de que, durante o processo de cerâmica manual, não se tem controle de como serão os resultados finais, já que durante o processo podem acontecer mudanças em relação à dimensão, cor, rachaduras, além de ser um processo demorado e com muitas etapas. Ela adora utilizar cores e formas que remetem à natureza, fazendo uma releitura desses elementos em suas peças, colhendo referências da sua identidade, como animais e plantas tropicais brasileiras e elementos que remetem à sua origem peruana.

Já nos conhecíamos através de um grupo de amigos e entrei em contato com ela para propor essa parceria em junho, ela prontamente aceitou e quis entender melhor como funcionaria. Marcamos um encontro no dia 16 de julho em seu ateliê para que pudéssemos pensar nas peças, conversar sobre como funcionaria o processo e para que eu pudesse entender melhor como ocorria sua produção, quais as etapas do seu trabalho e para ter um momento de experimentação com a argila utilizada na criação das peças.



Figura 1 - Experimentação com argila fria
Fonte: autora



Figura 2 - Experimentação com argila fria e modelagem
Fonte: autora

Ainda nesse dia, apresentei as ideias que tinha para os produtos através de alguns desenhos e ela me falou sobre o que seria ou não possível de acordo com as particularidades do material que ela utiliza. Nessa ocasião ela me contou que utiliza a argila Inca, que tem como principal característica as pintas pretas, trazendo uma identidade exclusiva a cada peça. Esse material possui uma excelente plasticidade, ou seja, pode ser facilmente moldado e produz peças com boa resistência ao manuseio. É importante também entender que, no processo artesanal com cerâmica, durante a primeira secagem e as

queimas no forno para o endurecimento das peças, a água presente em sua composição evapora, e essa redução dimensional depende da quantidade de água presente na argila. Dessa forma, escolhemos medidas aproximadas comparando com itens que já tínhamos em casa. Para a garrafa, escolhemos as medidas aproximadas de uma garrafa de 700 ml e para o prato as dimensões de um prato de sobremesa, em torno de 19 cm. Nos próximos dias decidimos quais seriam as peças finais para produção e de forma remota ela documentou e me enviou cada etapa do processo.



Figura 3 - Argila Inca
Fonte: autora

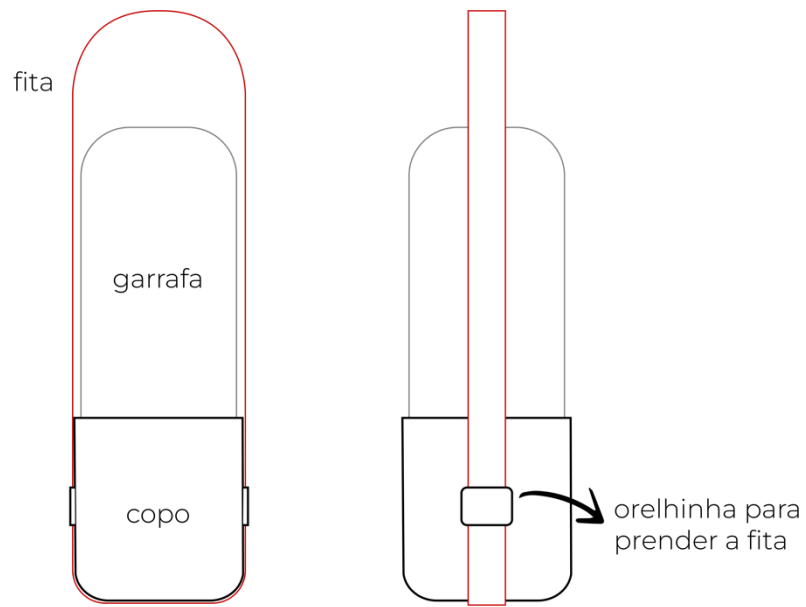


Figura 4 - Desenho detalhado do conjunto de garrafa e copo
Fonte: autora

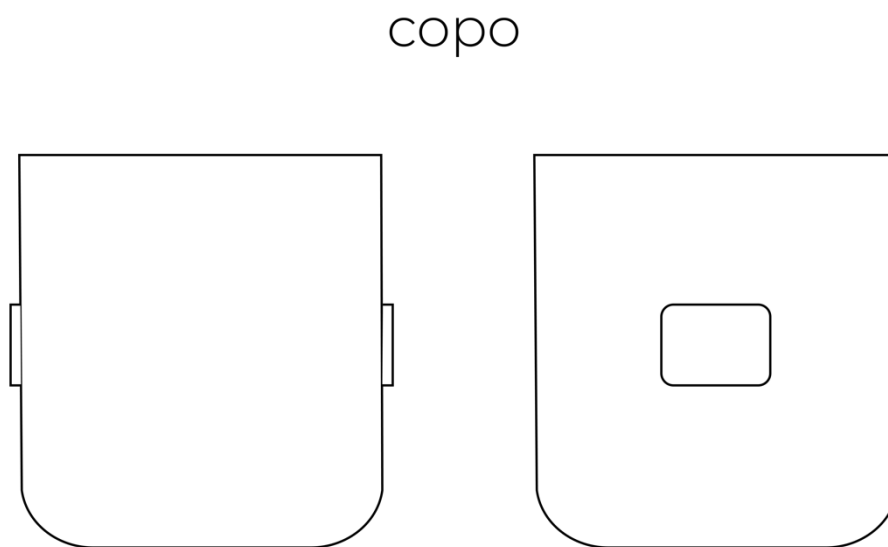


Figura 5 - Desenho detalhado do copo e encaixes para a fita
Fonte: autor

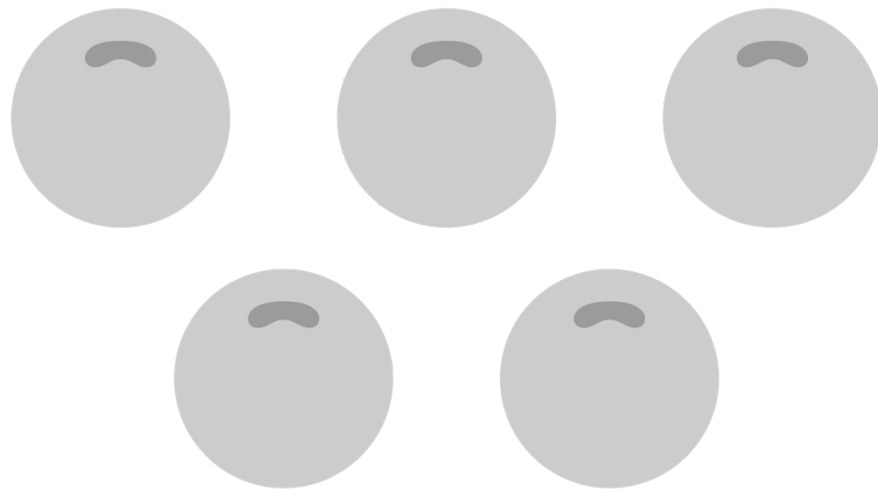


Figura 6 - Desenho detalhado dos pratos com os vincos para encaixe dos suportes
Fonte: autor

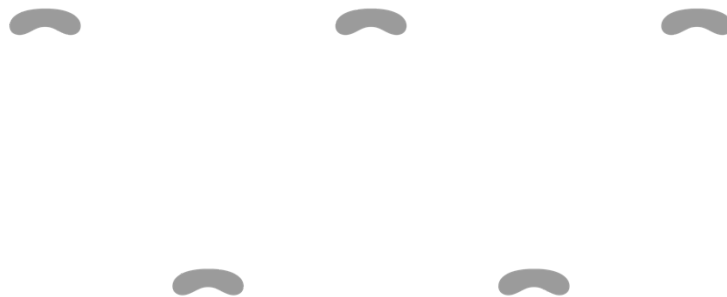


Figura 7 - Desenho detalhado de como os suportes ficariam quando os pratos fossem retirados
Fonte: autora

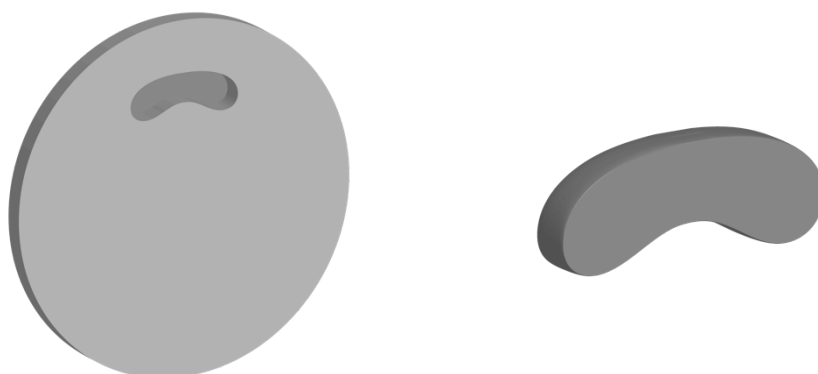


Figura 8 - Desenho detalhado do prato e do suporte em visão espacial
Fonte: autora

A ideia inicial era produzir uma linha de pratos decorativos com encaixes que ficariam na parede como forma de padrão, já que os pratos também poderiam ser retirados e utilizados para refeições, além de um conjunto de garrafa e copo encaixáveis com o intuito de promover um transporte mais otimizado da bebida e do recipiente, sustentados por uma fita. No entanto, na primeira tentativa de modelagem dos pratos, a artesã percebeu que não seria possível fazer os vincos para os encaixes, já que os pratos teriam que ficar muitos grossos para que o vinco tivesse a espessura mínima necessária para sua sustentação. Além disso, o prato ficaria muito pesado pela quantidade de argila necessária para aumentar sua espessura, correndo risco de que os encaixes não conseguissem suportar o peso dos pratos na parede. Nesse sentido, optamos juntas por seguir pelo caminho mais simples, pensando mais na parte estética, trazendo as preferências da artesã, que gosta de manter as marcas do processo, como as marcas de dedo na peça, a trazer elementos que remetem a natureza, principalmente a partir das cores escolhidas posteriormente.



Figura 9 - Separação da argila
Fonte: autora

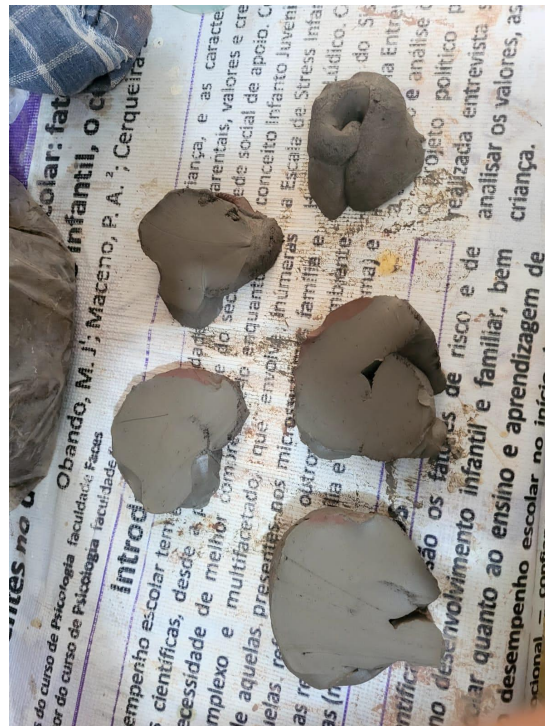


Figura 10 - Preparação da argila para modelagem dos pratos
Fonte: autora



Figura 11 - Preparação da argila para a modelagem dos pratos
Fonte: autora



Figura 12 - Tentativa de se seguir a proposta inicial dos pratos com os vincos
Fonte: autora



Figura 13 - Recomeçando a modelagem dos pratos
Fonte: autora



Figura 14 - Processo de modelagem dos pratos
Fonte: autora



Figura 15 - Resultado dos pratos após a modelagem
Fonte: autora



Figura 16 - Primeiro resultado do copo após modelagem
Fonte: autora



Figura 17 - Primeiro resultado da garrafa após modelagem
Fonte: autora



Figura 18 - Criação de texturas na garrafa
Fonte: autora



Figura 19 - Resultado do conjunto de garrafa e copo após a modelagem
Fonte: autora

Após a finalização da modelagem as peças passam por um período de secagem natural para que seja eliminada toda a umidade da peça antes de seguir para a primeira queima no forno⁹. A peça pode levar dias ou até semanas para secar completamente, e esse momento é essencial para minimizar a chance de rachaduras e trincas nas peças. Após essa secagem acontece a primeira queima da argila, denominada *biscoito*, que acontece geralmente entre as temperaturas de 900 °C e 1000 °C. Tem a função de criar durabilidade, resistência e deixar a peça impermeável para que depois, na segunda queima denominada *queima do esmalte*, a cor fixe perfeitamente na peça. Durante o período de secagem e essa primeira queima a peça passa por uma diminuição de dimensões devido a perda de água, e para a argila Inca utilizada a taxa de redução é de 15%¹⁰.

⁹ Figura 2 em Anexos

¹⁰ Inca com chamote 10kg. Faferia Cerâmica. Disponível em: <<https://www.faferia.com/pd-918cdb-inca-com-chamote-10kg.html>>. Acesso em 21 de Set. de 2022.



Figura 20 - Resultado do conjunto de garrafa e copo após o período de secagem natural
Fonte: autora



Figura 21 - Resultado dos pratos após secagem natural
Fonte: autora



Figura 22 - Resultado das peças após primeira queima
Fonte: autora

A esmaltação da peça acontece após a primeira queima. O esmalte para cerâmica é um revestimento liso e cristalino aplicado nas peças com o objetivo de adicionar cor e uniformizar a superfície, deixando-a dura, não porosa, impermeável e de fácil limpeza. Os esmaltes¹¹ são geralmente feitos de pó de vidro combinado com óxidos coloridos de elementos como cobalto, cromo, manganês ou níquel, e misturados com CMC¹² e água para a aplicação. Após a aplicação acontece a segunda queima da peça, em que o esmalte é secado e fixado na superfície cerâmica. Durante a queima, o vidro amolece, derrete e flui na superfície cerâmica, em toda sua extensão, reagindo com o material cerâmico para formar uma composição aderente e forte com a cerâmica. As cores escolhidas para esmaltação foram Rosa Flamingo para três dos cinco pratos e para o copo, e Verde Pântano para os outros dois pratos e para a parte interna da garrafa, para que os líquidos pudessem ser armazenados. Para a parte de fora da garrafa escolhemos uma pintura com elementos orgânicos que seriam feitos com tinta acrílica, aplicada diretamente na cerâmica com as peças prontas, e é utilizada quando se deseja fazer desenhos com formas mais elaboradas. A tinta acrílica é durável e resistente à água, o

¹¹ Figura 2 em Anexos

¹² Carboximetilcelulose, mais conhecido como cola CMC, é um componente que adicionado ao esmalte cerâmico facilita a obtenção de uma camada vítrea homogênea.

que garante que a peça pode ser lavada após ser utilizada, porém não é recomendada para pintura em locais da peça que terão contato direto com bebidas ou alimentos, já que apesar de em sua maioria ser atóxica, a tinta acrílica se desgasta ou desbota com contatos constantes.



Figura 23 - Processo de esmaltação com pincel
Fonte: autora



Figura 24 - Peças esmaltadas e prontas para a segunda queima
Fonte: autora



Figura 25 - Peças prontas e esmaltadas após a segunda queima
Fonte: autora

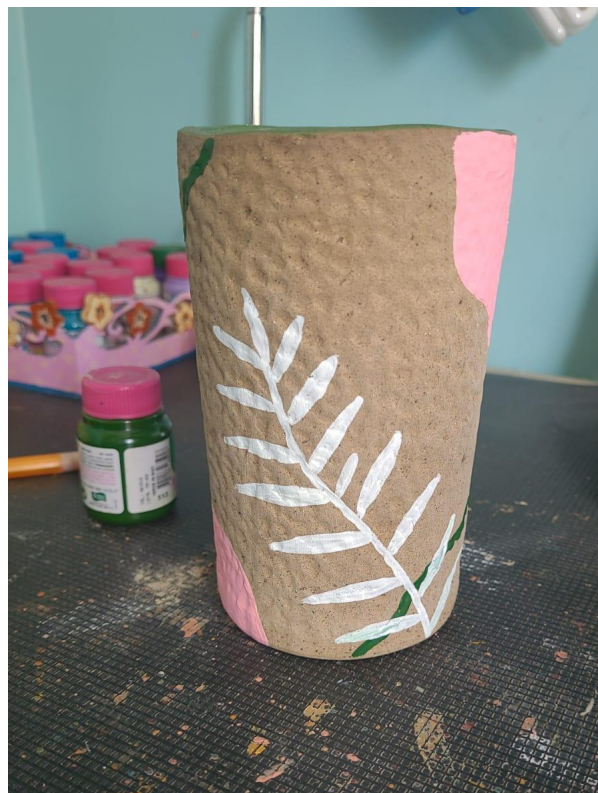


Figura 26 - Processo de pintura em acrílico
Fonte: autora

Para o transporte do conjunto de copo e garrafa foi escolhida a fita de algodão cru com 25mm de espessura¹³. O tecido de algodão cru é assim denominado devido ao fato de não passar por qualquer tipo de processo químico, reduzindo a emissão de poluentes, o consumo de água e de energia. Tem uma excelente durabilidade e é bem resistente, podendo suportar até 20 ou 30kg, além de ser um material sustentável. Se mostrou ideal para suportar o conjunto, já que o peso final deste é 1,1 kg.

¹³ Figura 4 em Anexos

CAPÍTULO 3

A experiência de cocriação se mostrou uma opção interessante para a aplicação dessa reflexão a partir do momento que busco entender a importância de se valorizar as subjetividades dos objetos que produzo e que preciso entender a importância do que estou fazendo para além da parte estética, funcional e mercadológica, já que o design é parte fundamental das discussões sociais, econômicas e políticas. Além disso, é importante entender que existem outras formas de se projetar para além das metodologias projetuais convencionais e técnicas do design, utilizando a experiência com o artesanato como uma forma de observação direta em relação a essa questão.

Durante o processo, a artesã documentou todas as etapas da sua produção e a escolha de materiais, aspectos nos quais eu não interfeiri, já que são particularidades do processo artesanal utilizado por ela e que não tenho propriedade ou espaço para interferir. Dessa forma, pude concluir que os métodos não são reservados ao design, já que nada mais são do que um conjunto de etapas para auxiliar na organização do projeto que também acontecem no processo artesanal, tanto pelas especificidades dos materiais e suas necessidades quanto pelas particularidades do artesanato.

Outra reflexão importante foi em relação ao olhar para o próprio design em relação aos seus métodos convencionais, que devem ser questionados por serem muitas vezes limitantes, não contemplarem todos os projetos e por não levarem em consideração as particularidades de cada um desses projetos.

Durante o processo cocriativo, algumas obrigatoriedades metodológicas se mostraram desnecessárias ou não cabiam, tanto pelo teor do projeto quanto pela necessidade do estabelecimento de um processo saudável e colaborativo, em que o design não tomasse a frente e não interferisse nos métodos da artesã. As etapas de definição de dimensões, desenho técnico e prototipagem, por exemplo, não cabiam no projeto. Em relação às dimensões, devido às especificidades da argila e as queimas que ocorrem para endurecimento e esmaltação, a quantidade de água que é perdida durante os processos de

secagem e as queimas não pode ser medida com exatidão, já que são particularidades inerentes a cada pedaço de argila utilizado. É importante entender que existem cálculos que chegam a medidas bastante próximas, porém como o processo da artesã é totalmente artesanal e experimental, neste projeto em específico não é possível fazer esta medida. Em relação ao desenho técnico, além da questão de as dimensões poderem ser apenas aproximadas, a forma final do objeto também não pode ser definida com precisão, por ser um processo totalmente manual em que as formas vão aparecendo durante a modelagem, como uma forma de experimentação do artesão em que o que foi pensado como resultado final pode ou não ser possível a partir dos desdobramentos do processo. Além disso, as formas irregulares e a variação de texturas e formato são características próprias de cada peça a depender da forma como acontece a modelagem. Já em relação à prototipagem, a artesã logo no começo explicou que o forno utilizado para as queimas consome muita energia elétrica e por isso ela só utilizava quando tinha uma quantidade significativa de peças que justificasse esse gasto. Ela falou que não seria possível a confecção de um protótipo, tanto pela limitação de tempo, já que ela só iria utilizar o forno quando houvesse mais peças, quanto pela limitação de quantidade de material. A partir desses pontos entendi que a prototipagem também não era uma etapa que cabia nesse projeto.

Dessa forma, o método utilizado nesse processo foi fruto da própria experiência, pensando nas etapas a partir das necessidades do projeto em específico, tanto pela parte do design quanto pelo entendimento de que a artesã já possui o seu processo artesanal próprio e bem consolidado.

Como resultado desse processo cocriativo estão um conjunto de cinco pratos de sobremesa e um conjunto de copo e recipiente encaixáveis, peças únicas pensadas por nós e com as marcas próprias ao processo da artesã, tanto em relação às marcas estéticas, como a pintura, e a textura do conjunto de copo e garrafa, quanto em relação a questões mais subjetivas, como as marcas dos seus dedos nos pratos, que são marcas de seu processo particular e da sua individualidade, e a carga subjetiva própria ao processo artesanal com

cerâmica, que carrega marcas de um conhecimento construído há séculos, com características próprias e singulares.



Figura 27 - Pratos e copo finalizados
Fonte: autora



Figura 28 - Pratos e copo finalizados
Fonte: autora



Figura 29 - Garrafa finalizada
Fonte: autora



Figura 30 - Copo finalizado com fita de algodão cru
Fonte: autora



Figura 31 - Garrafa e copo finalizados
Fonte: autora



Figura 32 - Conjunto garrafa e copo finalizados com fita de algodão cru
Fonte: autora



Figura 33 - Conjunto garrafa e copo finalizados com fita de algodão cru
Fonte: autora

CONCLUSÃO

Nesse projeto fiz um apanhado histórico e conceitual sobre o design e o artesanato para entender as relações que podem ser estabelecidas entre essas áreas com intuito de trazer embasamento teórico para o processo cocriativo que propus como forma de aplicação da reflexão acerca do papel do designer na contemporaneidade sob a ótica de um pensamento crítico no design, tendo o artesanato como fonte de aprendizados e pensando nesse processo cocriativo como uma experiência de se observar a reflexão na prática.

Como conclusão desse projeto, entendo o design como parte importante das discussões políticas e socioeconômicas presentes em nossa sociedade para além de um processo mercadológico, já que todos os artefatos que criamos impactam os indivíduos que entram em contato com ele, a partir de suas próprias subjetividades e vivências. Dessa forma, deve-se haver responsabilidade naquilo que criamos, sempre questionando aquilo que estamos produzindo e sua real necessidade. Como designers, somos inevitavelmente parte do sistema mercadológico e é nosso papel questioná-lo, já que entendo o designer como um produtor de discursos, para além das materialidades dos produtos, apresentando objetivos, artefatos e projetos não diretamente mercadológicos. Busco ainda entender como podemos e devemos contribuir para questões importantes e na criação de soluções para as problemáticas que surgem na sociedade.

Por fim, entendo o design como um meio e não necessariamente como um fim (Lorenz; Kussler, 2018), em que os artefatos construídos se mostram como a materialização de uma reflexão. Nesse projeto a criação de uma linha de objetos cotidianos e modulares em colaboração com uma artesã em um processo cocriativo é o meio de se chegar a um fim, que nesse caso é o entendimento de que o design pode ser utilizado como forma de processo reflexivo e reativo em relação aos métodos convencionais de construção de soluções a partir do entendimento dos processos de artesanato.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARTS and Crafts. **Enciclopédia Itaú Cultural**. 06 de Fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo4986/arts-and-crafts>>. Acesso em 5 de Set. de 2022.

BARROS, Camila Bezerra Furtado; MACHADO, Lara Maria de Araújo. **(Re)inventando futuros possíveis: Design crítico e especulativo**. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Joinville, 2018.

BEZERRA, Juliana. **American Way of Life**. Toda Matéria. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/american-way-of-life/>>. Acesso em: 21 de Set. de 2022.

CASTRO, Maria Luiza Almeida Cunha de. **Entre arte e indústria: o artesanato em suas articulações com o design**. nº 102. Revista Espaço Acadêmico. 2009.

COELHO, Luiz Antonio. **Por uma metodologia de ideias**. In: Design Método. Ed: PUC-Rio, Novas Ideias. Teresópolis, 2006.

DESIGN, Sociedade e Artesanato. PUC-Rio. Certificação Digital No 0812127/CA.

DORMER, Peter. Noventa anos de Design. O estilo em design desde 1900. In: _____. **Os Significados do Design Moderno. A caminho do século XXI**. Tradução de Pedro Afonso Dias. Centro Português de Design. Portugal, 1995. p. 31-59.

DUAIBS, Raquel. **A economia italiana e o desenvolvimento dos distritos industriais**. Sinais, n. 20, 2016. p. 8.

DUNNE, Anthony. **Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

EGUCHI, Haroldo Coltri; PINHEIRO, Olympio José. **Design versus Artesanato: Identidades e Contrastes**. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo, 2008.

FERREIRA, Ângela Sá; NEVES, Manuela; RODRIGUES, Cristina. **Design e Artesanato: um projeto sustentável**. v. 3, n. 1. Redige. 2012.

FRANZATO, Carlo. **O Processo de criação no design conceitual. Explorando o potencial reflexivo e dialético do projeto**. n. 1. Tessituras & Criação. 2011.

GOMES, Priscyla; MALMACEDA, Luise; MONTEIRO, Theo. **Made in italy: a construção do estilo italiano**. Instituto Tomie Ohtake. Disponível em: <https://www.institutotomieohtake.org.br/o_instituto/interna/made-in-italy-a-construcao-do-estilo-italiano>. Acesso em 9 de set. de 2022.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural**. Tradução de Gabriela Meirelles. v. 8, n. 3. Estudos em Design. Rio de Janeiro, 2000. p. 87-98.

KUSSLER, Leonardo Marquez; LORENZ, Bruno Augusto. **Design como prática crítica e filosófica**. v. 5, n. 1. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade. Brasília, 2018.

LIMA, Marcela Fonseca. **DESIGN E ARTESANATO: relações de poder**. 5º Simpósio de Design Sustentável. Rio de Janeiro, 2015.

MALPASS, Matt. **Criticism and Function in Critical Design Practice**. v. 31, n. 2. Design Issues. Massachusetts, 2015. p. 59–71.

MARTINO, Giovana. **Arquitetura, design e artes: o que podemos aprender com a obra de William Morris?**. Archdaily. 20 de Junho de 2021. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/962873/arquitetura-design-e-artes-o-que-podemos-aprender-com-a-obra-de-william-morris>>. Acesso em 5 de Set. de 2022.

MILEZZIA, Maika Pires; QUEIROZ, Shirley Gomes. **Artesanato mbya Guarani: contexto cultural e colonialidade**. v. 4, n. 1. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade. Brasília, 2017

PAIM, Gilberto. **Design e Artesanato**. In: Agitprop: Revista Brasileira de Design. Disponível em: <http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&id=46&titulo=>

RUIVO, Inês Secca. **Artesanato e Design para a Sustentabilidade: um novo paradigma do Século XXI**. IEPF - Instituto do Emprego e Formação Profissional. 2011.

SACO de algodão cru: para que serve e vantagens. **eCycle**. Disponível em: <<https://www.ecycle.com.br/saco-de-algodao-cru/>> Acesso em 19 de jul. de 2022.

THE Italian Radical Design Movement. **Design Addict**. Disponível em: <<https://designaddict.com/the-italian-radical-design-movement/>>. Acesso em 14 de jul. de 2022.

THE Radical Design Movement. **Speculative Edu**. Disponível em: <<https://speculativeedu.eu/the-radical-design-movement/>>. Acesso em 15 de jul. de 2022.

ZMIEVSKI, Eduardo. **Design Crítico Especulativo: Um Resumo de Tudo Aquilo que Você Precisa Conhecer**. Medium. 8 de ago. de 2018. Disponível em: <<https://medium.com/@eduardozmievski/design-cr%C3%ADtico-especulativo-um-resumo-de-tudo-aquilo-que-voc%C3%Aa-precisa-conhecer-ad42204fdb01>>. Acesso em 08 de jul. de 2022.

ANEXOS

(a)	(b)
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

Figura 1- Manifesto A/B

Fonte: Anthony Dunne; Fiona Raby, 2009 ¹⁴



Figura 2- Forno da marca "Stecno" utilizado pela artesã

Fonte: Site Stecno ¹⁵

¹⁴ Disponível em: <<http://dunneandraby.co.uk/content/projects/476/0>> Acesso em 02/07/2022

¹⁵ Disponível em: <<https://www.stecno.com.br/forno-eletrico-ss/>> Acesso em 06/09/2022



Figura 3- Esmalte utilizado para pintura

Fonte: autor



Figura 4- Fita de algodão cru de 25mm

Fonte: Site Armarinho São José¹⁶

¹⁶ Disponível em:
<<https://www.armarinhosaojose.com.br/cadarco-sarjado-sao-jose-de-algodao-ref3025-cru-25m>
m> Acesso em 01/09/2022