



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Tecnologia e Ciências

Escola Superior de Desenho Industrial

Marcelo Fonseca da Rocha

**Transitando entre a produção industrial e artesanal:
o designer enquanto artífice**

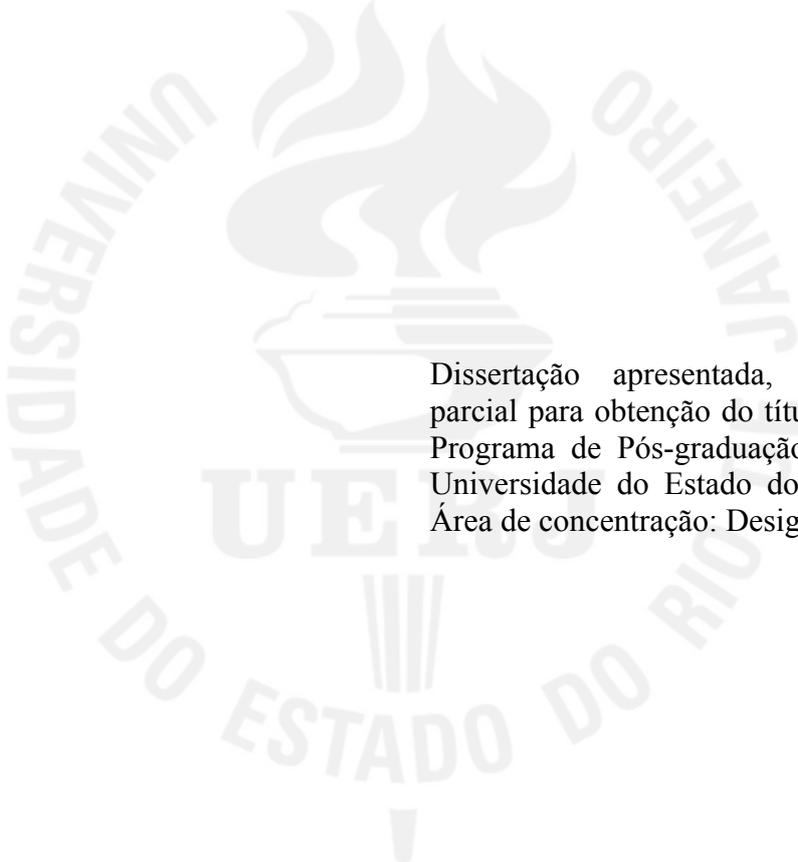
Rio de Janeiro

2019

Marcelo Fonseca da Rocha

Transitando entre a produção industrial e artesanal:

o designer enquanto artífice



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Área de concentração: Design.

Orientador: Prof. Dr. João de Souza Leite

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CTC/G

R672

Rocha, Marcelo Fonseca da.

Transitando entre a produção industrial e artesanal : o designer enquanto artífice / Marcelo Fonseca da Rocha. - 2019.

118 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. João de Souza Leite.

Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial.

1. Design e artesanato- Teses. 2. Designers - Teses. 3. Design – História - Teses. 4. Artesanato – Teses. I. Leite, João de Souza. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. III. Título.

CDU 7.05+745

Bibliotecária: Marianna Lopes Bezerra CRB7/6386

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Marcelo Fonseca da Rocha

**Transitando entre a produção industrial e artesanal:
o designer enquanto artífice**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design.

Aprovada em 20 de março de 2019.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. João de Souza Leite (Orientador)
Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Prof.^a Dra. Ligia Maria Sampaio de Medeiros
Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Prof. Dr. Claudio de Freitas Magalhães
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC RJ

Rio de Janeiro

2019

DEDICATÓRIA

À minha esposa Lina, por seu incondicional apoio neste novo mergulho.

Ao meu pai João Pedro (*in memoriam*), o meu eterno farol.

AGRADECIMENTOS

Ao mestre e orientador Prof. João de Souza Leite, por sua generosidade.

Aos professores da banca, Ligia Maria Sampaio de Medeiros e Claudio Magalhães, pela importante ajuda no processo de qualificação.

Ao meu amigo e mestre Joaquim Redig e à minha amiga e colega Clarissa Biolchini, pelo incentivo para ingressar no Mestrado.

À Mariah Mizutani d'Avila e Eduardo Stern Matta pelo carinho nas revisões e a rica troca de ideias.

Aos meus colegas do PPD ESDI, pela amizade que construímos ao longo deste processo.

Aos sempre solícitos funcionários da Biblioteca e da secretaria do PPD ESDI.

Aos amigos Cristina, Moema, Lucas, Felipe, Mariana, Ewerton, Alessandra, Bruna e Rômulo, pelo carinho, papos e brindes!

Ao meu irmão e minha mãe, Paulo e Maria Amelia, pela força e vibração!

À Lina, Pipo, Migucha e Kevin!

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

O tremendo edifício do domínio comercial que suplantou o feudalismo não é, podeis estar certos, o último sistema que o mundo vai ver. Isto pode parecer um truísmo, mas a verdade é que há homens, e homens muito cultos, que parecem pensar que só existem e só podem existir dois sistemas de vida e trabalho: o que está em vigor no presente, que é natural, essencial e durará para sempre, embora possa conter lamentáveis incidentes; e o outro, o que já foi, que era absurdo, artificial, condenado à extinção. Um estava errado, o outro está certo. Estes sábios homens não veem senão o passado e o presente; para eles o mundo não tem futuro.

RESUMO

ROCHA, Marcelo Fonseca. *Transitando entre a produção industrial e artesanal: o designer enquanto artífice*. 2019. 118 f. Dissertação. (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Esta pesquisa pretende estabelecer uma reflexão sobre os borrados limites entre o design e o artesanato, evidenciando assim a figura de um designer-artesão como profissional atuante no passado e no contemporâneo. O design, entendido como campo que reflete e participa das mudanças e avanços da sociedade, possui fronteiras fluidas que se ampliam em função de novos contextos. A atividade do designer constitui assim um trabalho interdisciplinar que transita por variados saberes, sendo possível articular a sua capacidade projetual e criativa com os avanços tecnológicos e novos processos que acompanham a evolução do mundo. Desta forma, cabe uma relativização sobre conceitos que, a partir dos processos de industrialização, estabeleceram-se como absolutos para o design. Entender a prática do designer em diálogo com o ofício artesanal, apresenta novas questões para o campo e coloca a atividade dentro de um registro mais humanizado e relacionado ao conceito de “fazer é pensar”. A pesquisa pretende então, a partir da análise sobre temas centrais para o design, como, projeto apartado de execução, objeto seriado e produção industrial, resgatar o *ethos* do artesão como algo conectado ao trabalho do designer.

Palavras-chave: Design. Artesania. Ofício artesanal. Designer-artesão. *Arts & Crafts*.

ABSTRACT

ROCHA, Marcelo Fonseca. *Crossing between industrial and craft production: the designer as craftsman*. 2019. 118 f. Dissertação. (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

This paper intends to reflect on the blurred boundaries between design and crafts, shedding light on designer-craftsman as a past and contemporary professional. Design as an active field representative of social changes has fluid boundaries which grow according to new contexts. Therefore, design is an interdisciplinary activity moving through various fields of knowledge, making it possible to combine projective and creative capacity with technology and new processes, following world evolution. Thus relativizing concepts built from industrialization and set as absolute notions concerning design is necessary. While we understand design in a relationship with crafts new issues arise, and the activity becomes more humanized, related to the concept of “making is thinking.” This work, therefore, analyses core topics related to design, such as project vs. execution, serial production, and industrialization with intent to rescue the ethos of the craftsman as connected to the work of the designer.

Keywords: Design. Craftsmanship. Workmanship. Designer-craftsman. Arts & Crafts.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Matriz de Peter Greenhalgh	84
Figura 2 –	Matrizes de construção das artes visuais e do designer-artesão	111
Figura 3 –	A síntese visual do designer-artesão.....	113

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	12
1	DESIGN E ARTESANATO: ORIGENS E DEFINIÇÕES	16
1.1	A historiografia aponta caminhos para reflexão	16
1.2	O design como campo ampliado	20
2	PROJETO E PRODUÇÃO: O OFÍCIO ARTESANAL E UM DESIGNER	
	ARTESÃO	29
2.1	O ofício artesanal como atividade dissociada de reflexão	29
2.1.1	<u>Dewey e a arte como experiência inserida no cotidiano</u>	29
2.1.2	<u>A separação entre a mente e a mão</u>	32
2.1.3	<u>Séculos XIX e XX: e o artesão se torna operário e a mão enfrenta a máquina</u>	36
2.2	O ofício artesanal estabelece um diálogo entre o saber prático e o saber teórico	41
2.2.1	<u>Trabalho artesanal: o processo como forma de agir e pensar</u>	41
2.2.2	<u>A mão como tecnologia</u>	47
3	O DESIGNER E O ARTESÃO: UMA NOVA REALIDADE	54
3.1	A mão, a ferramenta e a máquina	54
3.1.1	<u>Workmanship, craftsmanship e design</u>	54
3.1.2	<u>A evolução das tecnologias</u>	57
3.1.3	<u>A perícia e a máquina</u>	62
3.2	O designer-artesão como forma de produção no pós-fordismo	65
3.2.1	<u>Fordismo, produção flexível e produção individualizada</u>	65
3.2.1.1	William Morris e a divisão do trabalho	65
3.2.1.2	A <i>Wiener Werkstätte</i> antecipa um modelo pós-industrial	68
3.2.1.3	Do Fordismo ao modelo de produção individualizada	73
3.2.2	<u>O designer-artesão: cria, produz, comercializa</u>	78
3.2.2.1	A matriz do pensamento do <i>Arts & Crafts</i>	78
3.2.2.2	Arte, design e artesanato: percursos entrelaçados	85
3.2.2.3	O <i>Studio Craft Movement</i> como manifestação contemporânea do designer-artesão em ação	97
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	106
	REFERÊNCIAS	114
	APÊNDICE - Mapa conceitual do designer-artesão	118

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem por objetivo uma reflexão sobre a atividade do designer enquanto profissional atuante em um campo de fronteiras em constantes transformações. Tal colocação confere aos designers a possibilidade de exploração de diferentes tecnologias e conhecimentos no desenvolvimento do seu trabalho, seja ele um objeto, um processo ou mesmo sistemas de maior complexidade. Nesse sentido, uma perspectiva que coloque o design no registro de aspectos mais humanizados do fazer, levam os supostos limites do campo a encontrar sobreposições com áreas como a arte e o artesanato¹, o que, conseqüentemente, oferece ricas possibilidades de investigação. Aqui se insere a questão central da pesquisa, que pretende se debruçar sobre a atividade do designer que, atuando tal qual um artífice, se vale de processos e saberes artesanais para desenvolver e produzir seus projetos.

O designer-artífice representa aquele profissional capaz de atuar projetualmente dentro do universo de possibilidades e restrições que configuram a produção artesanal. Aliando conhecimento projetual e técnico, ele mantém vivas as discussões sobre a importância dos ofícios no campo do design. Sua atuação pode se dar de forma individual, concebendo e conformando a matéria, ou articulando artesãos qualificados na busca por dar forma aos objetos projetados. Tal visão de um designer capaz de transitar por questões diferentes daquelas apontadas pelo projeto moderno (objeto seriado; produção industrial) resgata as raízes entre o design e o artesanato, e pretende conceituar a visão do designer-artesão² como prática histórica e contemporânea.

A análise histórica da produção dos artefatos ou da conformação do mundo artificial nos coloca em contato com o trabalho manual e todo o processo de maquinização que se seguiu, apontando para os borrados limites entre o design e o artesanato. É ao longo desse complexo, e nada linear, percurso histórico, que se considera a emergência da figura do designer como profissional capacitado para dar forma ao mundo moderno.

Tal articulação vai exigir uma reflexão sobre dois campos que ora se conectam, ora se afastam numa histórica busca por erigir muros limitadores entre suas práticas. Dentro desta perspectiva, cabe, em primeiro lugar, uma pesquisa historiográfica para o mapeamento

¹ Como será visto mais adiante, a pesquisa vai lidar com o artesanato entendido como ofício, ou seja, atividade na qual dialogam conhecimento técnico e teórico, além de valores e formas de agir e pensar.

² Os termos designer-artífice e designer-artesão são entendidos pela pesquisa como maneiras equivalentes de definir a atividade do designer que executa com habilidade e perícia o trabalho artesanal. A opção feita pelo uso da forma designer-artesão se deve unicamente ao fato dela ser mais presente na bibliografia utilizada ao longo do trabalho.

de conceitos e definições sobre os dois campos. A historiografia clássica do design atribui ao período da Revolução Industrial o momento do surgimento do designer. É ali, com a separação entre planejamento e produção, entre projeto e execução, que o designer se torna uma figura chave para a indústria e o mundo moderno. A evolução das técnicas de representação, a busca pela produção seriada e padronizada, a mecanização e o fim gradual do trabalho artesanal qualificado representam, concisamente, esse novo momento de progresso técnico e científico. O saber abstrato e o trabalho prático, até então concentrados na figura do mestre artesão, serão progressivamente apartados, representando uma perda de autonomia do artesão: “o primeiro ciclo de industrialização durante o século XIX acirrou nitidamente a tendência a separar profissões liberais de ofícios artesanais e mecânicos [...]” (CARDOSO, 1996, p. 66).

Já o processo artesanal passa a ser entendido como prática produtiva exatamente pela sua colocação dialética em relação à produção industrial (ADAMSON, 2013). São oposições como “liberdade/alienação, tácito/explicito, mão/máquina, tradicional/progressivo” que vão tentar marcar os limites entre as duas formas produtivas. É também a partir da nova realidade colocada pelo processo de industrialização ao longo do século XX, que o artesanato se reinventa como prática moderna (DORMER, 1995). Cabe aqui uma breve análise sobre aquilo que se entende como prática artesanal ou artesanaria para esta pesquisa. O trabalho artesanal está ligado à produção dos mais antigos artefatos humanos. Objetos utilitários e ritualísticos foram produzidos ao longo dos séculos por mestres artesãos, atravessando diferentes períodos como os das *Bottegas* Renascentistas, das Corporações de Ofícios e o *Arts & Crafts*. O século XIX e o começo do século XX representam uma inflexão na forma como o mundo material ganha vida. O ofício artesanal, entendido como prática de extrema habilidade, conhecimento profundo dos materiais, ideal social e capacidade artística diferenciada, se torna uma alternativa frente à máquina. É exatamente na produção artesanal entendida como ofício, onde projeto, pesquisa e técnica são parte fundamental da sua atividade, que se concentra esse trabalho. Um ofício que se caracteriza pela capacidade de lidar com o conhecimento em conjunto com a experimentação, como no conceito de artesanato intelectual proposto pelo sociólogo Charles Wright Mills (2009).

No Brasil, o design toma forma de maneira diversa de outros países, nos quais a sua prática se estabelece a partir dos ofícios artesanais. Nossa conexão com o imaginário do artesanato está ligada a uma produção qualificada como tosca, primitiva e sem qualidade — uma atividade que não lida com o projeto e com a racionalidade, e cuja ligação com o designer, em grande parte das vezes, se dá no sentido deste profissional atuar no resgate ou potencialização dos saberes culturais e identitários envolvidos nessa produção. Ainda que a história do ensino de design no Brasil mostre modelos cujas práticas estão baseadas nas oficinas, a visão geral tende a querer

reforçar os limites entre o designer e o processo artesanal.

É na transição entre os séculos XIX e XX que amplos debates se deram entre os defensores de cada um dos processos — artesanal ou industrial. E é também a partir desse momento que se tornam evidentes as importantes conexões que foram se estabelecendo entre ambas as práticas, e como isso foi fundamental para a construção da atividade do designer. Tal reflexão a ser colocada pela pesquisa, pretende enfrentar questões que historicamente ocuparam, e ainda ocupam, a mente de estudiosos e profissionais do design: a separação entre projeto e produção; o objeto único e objeto seriado; o método e a experiência.

A dissertação se baseará, assim, em conceitos que pretendem um design mais abrangente em seu campo de atuação, e menos preso aos cânones de uma visão racionalista do mundo moderno. Um design que compreende o uso de tecnologias artesanais como forma de projetar e produzir o mundo artificial. Isso transcende a visão do designer atuante somente no campo do *Industrial Design*. Mais do que isso, nos colocam frente a frente com uma atividade artesanal que não reside na tradição e no regionalismo, mas no compromisso com o apuro técnico, no conhecimento verticalizado e na capacidade de reflexão no fazer.

A partir do problema apresentado para a investigação — como definir, à luz do campo do design, a prática de um designer-artesão tanto no passado quanto no contemporâneo? — a pesquisa, de base exploratória, pretende se valer da Revisão Bibliográfica, visando a construção de referenciais teóricos e críticos que permitam refletir sobre a historiografia do design e sobre os ofícios artesanais enquanto prática histórica e contemporânea, além da análise de exemplos que permitam identificar a atividade aqui investigada como uma realidade entre profissionais também na atualidade.

Importante destacar que este trabalho recorre a autores de tempos diversos e cujas perspectivas podem vir de campos variados. Ainda assim, por tratar de questões que são alvo de debates ao longo da história do design, a reflexão aqui apresentada faz uso desses pensamentos na tentativa construir uma narrativa teórica e histórica que possibilite circunscrever a questão que aqui se apresenta.

A pesquisa está organizada em três grandes eixos ou capítulos. O primeiro, “Design e artesanato: origens e definições”, pretende estabelecer um panorama teórico e histórico para as questões propostas pela pesquisa. Aqui se impõe uma visão crítica que possibilite uma leitura mais inclusiva das definições e da história do campo do design. O segundo eixo, “Projeto e produção: o ofício artesanal e um designer-artesão”, coloca em análise as visões estereotipadas do trabalho manual, abordando duas questões centrais e históricas: a separação entre a mente e a mão; e a visão apartada do saber prático e do saber teórico. O terceiro eixo, “O designer

e o artesão: uma nova realidade”, relaciona o trabalho manual e uso das máquinas enquanto ferramentas, e estabelece um cenário que encaminha a reflexão para o momento pós-moderno. Seguem abaixo os eixos desenvolvidos na pesquisa e os seus desdobramentos:

- Design e artesanato: origens e definições

- A historiografia aponta caminhos para reflexão — É fundamental para a pesquisa o estabelecimento de uma historiografia do design e uma reflexão crítica dos modelos clássicos que apontam para uma história absoluta, centrada na figura do *Industrial Designer*.
- O design como campo ampliado — estabelecer uma visão do design como campo ampliado significa refletir teoricamente sobre a sua origem e apresentar os paradigmas que se impuseram sobre a atuação do designer, criando a separação entre um saber abstrato e teórico, e outro técnico e prático.

- Projeto e produção: o ofício artesanal e um designer-artesão

- O ofício artesanal como atividade dissociada de reflexão — a separação entre a mente e a mão, ou entre as artes mecânicas e as artes do intelecto, remonta à Grécia clássica, ganhando novos contornos no Renascimento. Esta separação perdura até o mundo contemporâneo, onde os fazeres artesanais ainda são vistos como atividade apartada de reflexão.
- O ofício artesanal estabelece um diálogo entre o saber prático e o saber teórico — a técnica e o conhecimento tácito, a disciplina, o engajamento, a criatividade, o contato com a matéria e sua transformação, estabelecem para o artesão a integração de trabalho e vida.

- O designer e o artesão: uma nova realidade

- A mão, a ferramenta e a máquina: a evolução das tecnologias — as palavras tecnologia e mão parecem representar uma outra dicotomia enfrentada pelo trabalho artesanal. Como estabelecer uma visão da atividade artesanal dentro de uma evolução que inclui ferramentas modernas e máquinas de grande precisão. Como coloca David Pye (2015): “Alguma coisa é feita à mão?”
- O designer-artesão como forma de produção no pós-fordismo — nas oficinas do *Arts & Crafts* nasce o artesanato moderno, que ganha forma a partir da sua oposição contra a produção industrial em massa, cujo símbolo máximo pode ser caracterizado pelo Fordismo. Ao longo do século XX, novas tecnologias se fazem cada vez mais presentes e o designer volta a se valer do ofício artesanal como parte da sua prática profissional.

1 . DESIGN E ARTESANATO: ORIGENS E DEFINIÇÕES

1.1 A historiografia aponta caminhos para reflexão

A historiografia clássica do design propõe o surgimento do campo a partir dos processos de industrialização e de mudanças das relações de trabalho. No entanto essa leitura muitas vezes se mostra restritiva e limitada. Do ponto de vista de uma história mundial, o processo de industrialização não ocorreu, geograficamente, da mesma forma e velocidade. Questões políticas, econômicas, sociais, tecnológicas, espaciais e temporais, não são consideradas por análises históricas que levam em conta o design somente como parte de uma lógica de produção em massa, ocorrida em alguns países a partir do século XIX.

Ao invés de considerar o design como um produto da industrialização, nós precisamos pensar de forma mais ampla sobre a concepção e o planejamento da cultura material e visual. Isso nos permite encontrar o design em todas as culturas e ao mesmo tempo comparar diferentes concepções de design e como são organizadas as suas práticas.³ (MARGOLIN, 2005, p. 239, tradução nossa).

Segundo John Heskett (2012), algumas construções históricas sobre o design se concentram numa metodologia formalista, “apresentando o design como uma relação autônoma e internalizada entre designer e produto”, reforçando a ideia de que o design pode ser “normalmente definido em termos de princípios formais específicos” (HESKETT, 2012, p. 7). Assim, são enfatizados padrões e tradições teóricas que não contemplam a “diversidade do design, seja no passado ou no presente”. Por outro lado, ainda segundo Heskett, outras abordagens seguem um viés determinista e, entendendo o design como fenômeno social, se concentram unicamente na importância dos contextos e ignoram “os desejos e características individuais dos designers”. O autor deixa claro a importância de uma abordagem histórica capaz de lidar com diferentes pontos de vista.

No artigo *Design in History*, o historiador Victor Margolin (2009) reforça a relevância da abordagem histórica para a construção de uma visão menos ortodoxa para o campo do design.

³ O trecho correspondente na tradução é: “Rather than considering design to be a product of industrialization, we need to think more broadly about the conception and planning of material and visual culture. This enables us to find design in all cultures while at the same time comparing the different conceptions of design and the ways of organizing design practice.”

Margolin se vale de Eric Hobsbawm que aponta a história como um processo capaz de produzir mudanças, desenvolvimento e evolução. Caberia assim ao historiador, uma perspectiva mais abrangente na investigação do design, municiando pesquisadores e profissionais com uma teia de conexões mais complexas e mais atuais para o campo.

Margolin segue reforçando a importância dessa proposta mais inclusiva na construção de uma história do design, que por sua vez, é parte fundamental de uma mais abrangente história social. Dos historiadores do design se espera, assim, uma visão do design que integre outros campos como a “história dos negócios, a história do trabalho, das invenções, engenharia e ainda a história da economia e até mesmo da cultura material.”⁴ (MARGOLIN, 2009, p. 96, tradução nossa). Citando, por exemplo, Lewis Mumford, autor de *Technics and Civilization*, e Cheryl Buckley, pelo trabalho *Made in Patriarchy: Towards a Feminist Analysis of Women in Design*, Margolin aponta para a necessidade de uma história que traga novos dados para o seu debate, construindo assim uma narrativa menos linear, formalista e absoluta para o design: “embora já tenhamos superado muitas vezes a narrativa de Pevsner em 'Pioneiros do Design Moderno', nós ainda não mudamos suficientemente o seu paradigma de o que é design.”⁵ (ibid., p. 103, tradução nossa).

Para um campo como o design, que se encontra em constante transformação, a pesquisa histórica é de capital importância para fundamentar as suas bases e abrir novas fronteiras de reflexão para a pesquisa. No artigo "História do Design e Estudos em Design", Margolin (2014) aborda a constituição da história do design como cadeira acadêmica. É apenas a partir dos anos 70 que começa a se estabelecer, na Grã-Bretanha e em outros países, a cadeira de História do Design, inclusive com a criação de fóruns e conferências para debates. Segundo Margolin, a base da disciplina se constrói "em resposta à literatura inicial da área, a princípio celebrando-a e depois criticando-a" (MARGOLIN, 2014, p. 274). O autor se refere em particular ao texto de Nikolaus Pevsner, “Pioneiros do Movimento Moderno”, de 1936, que foi reeditado, em 1960, como "Pioneiros do Design Moderno: de William Morris a Walter Gropius.”

O clássico texto de Pevsner se desenvolve a partir de uma visão particular de modernidade – uma construção de base moral que estabelece critérios valorativos para o design. Elegendo alguns designers e arquitetos como modelos referenciais, Pevsner desenvolve

⁴ O trecho correspondente na tradução é: “[...] business history, labor history, and the history of technology, invention, and engineering, or the histories of economics or even material culture.”

⁵ O trecho correspondente na tradução é: “Although we have surpassed the narrative of Pevsner’s ‘Pioneers of Modern Design’ many times over, we still have not sufficiently changed his paradigm of what design is.”

um pensamento sobre o design a partir dos mitos eleitos por ele. Entretanto, outros autores buscaram se debruçar sobre a história do design com um olhar mais ampliado. Reyner Banham, John Heskett e Adrian Forty são exemplos desse novo olhar, que procura revisitar a história indo além das valiosas, mas ainda assim estreitas, considerações de Pevsner. Outra importante referência citada por Margolin, é o trabalho da pesquisadora Cheryl Buckley. Com uma visão crítica de base feminista, ela contesta, em 1986, as análises históricas limitadas ao universo da produção industrial em massa, que deixam de lado o projeto e produção artesanal que eram então realizados por mulheres: “Excluir o artesanato da história do design é, na verdade, excluir da história do design grande parte do que as mulheres projetaram” (BUCKLEY apud MARGOLIN, 2014, p. 278). Em seu artigo *Made in Patriarchy: Towards a Feminist Analysis of Women in Design*, Buckley (1986) coloca que os métodos historiográficos são muitas vezes tendenciosos na seleção de designs, designers, estilos e meios de produção.

O que se verifica em grande parte da historiografia clássica do design, é uma visão moderna que enfatiza o Design Industrial e os objetos de produção em massa, a partir do marco da Revolução Industrial. Nesse caso, a perspectiva de uma visão mais abrangente para a história do design acaba por esbarrar com outro desafio de grande relevância para o campo: a indefinição do design. Margolin coloca a questão da seguinte forma:

O aspecto que desejo demonstrar aqui é que o design não significa uma classe de objetos que podem ser alfinetados como borboletas. Projetar é uma atividade em constante transformação. Assim, como podemos estabelecer um corpo de conhecimento sobre algo que não tem identidade fixa? Do ponto de vista do século XIX, essa é uma pergunta perturbadora. A mentalidade do século XIX cresceu na classificação. [...] Fronteiras entre o natural e o artificial foram claramente traçadas. A arte foi também diferenciada do artesanato e os dois foram distinguidos ainda da tecnologia. Esse é o legado que claramente informava a história de Pevsner e hoje continua a nos incomodar (MARGOLIN, 2014, p. 280).

Ainda assim Margolin avalia que o design abriu novas fronteiras ao longo do século XX. Os próprios designers acabaram por romper com o “conjunto de princípios e regras” que restringiam o campo. A ampliação desse universo de atuação mostra o objeto de trabalho dos designers variando entre a concepção de artefatos e o planejamento de sistemas mais complexos, como o urbanismo. Personagens como Henry Dreyfuss, Norman Bel Geddes, Raymond Loewy, Charles Eames, Ray Eames, Ettore Sottsass e Buckminster Fuller, são exemplos de profissionais de contextos diferenciados que expandiram as fronteiras do design, realizando projetos com

diferentes complexidades.

Segundo a pesquisadora Milene Cara (2008), em "Do Desenho Industrial ao Design no Brasil", a historiografia pioneira do design está fortemente vinculada ao movimento moderno, estando ancorada "a motivações não somente culturais, mais morais e políticas." Entretanto, a partir dos anos 60, com a crise do movimento moderno, a pesquisa histórica ganha novas dimensões:

A noção de desenho industrial, como fora genuinamente definida, na qual há uma redução dos aspectos de projeto às questões formais e funcionais, não parece ser suficiente para incluir os contextos distintos em que o designer é chamado para atuar pelos desenvolvimentos do capitalismo contemporâneo. É neste mesmo período que a literatura internacional abandona nomenclaturas como 'industrial design', [...] enfocando sobretudo o desenho do produto, e passa a utilizar somente o termo inglês 'design', com significado mais amplo, incluindo as complexas relações entre a produção e os aspectos tecnológicos, sociais, políticos e psicológicos que a envolvem (CARA, 2008, p. 16).

Margolin (2005) destaca ainda a importância de se entender a história do design como várias histórias, compostas por diferentes realidades de tempo, espaço, tecnologia, cultura e economia. Essa seria a visão de uma história do design sob uma perspectiva mundial, nos levando para um registro diferente daquele proposto por uma historiografia centrada na evolução dos objetos ou na Revolução Industrial e seus expoentes mais significativos. Existe assim uma pluralidade de abordagens históricas para a construção de um entendimento sobre o design. São pesquisas que combinam olhares de outros campos do conhecimento e que permitem sempre alargar a nossa compreensão sobre a pervasividade do design. Cabe ainda destacar a importância colocada por Margolin no sentido de se fazer uma história que se conecte com as questões críticas propostas pelo presente e com as reflexões teóricas colocadas para o futuro.

Para apreender a importância da inteligência artificial, da engenharia genética e da nanotecnologia, devemos progressivamente ampliar nossa compreensão do que é o design e ao mesmo tempo nos ocupar com o estabelecimento de suas narrativas históricas (MARGOLIN, 2014, p. 283).

Colocar em questão algumas das verdades absolutas, que, a partir de uma perspectiva moderna, terminaram por formar as bases do design como disciplina, talvez seja uma importante busca desta pesquisa. A matriz suíço-alemã, certamente a mais adotada pelo pensamento ocidental, coloca o design no registro de uma prática projetual voltada para a industrialização. Muitos conceitos são repetidos a partir desta orientação, colocando o designer como figura

estranha à produção em pequena escala e considerando o projeto como algo absolutamente apartado da execução. O ofício artesanal deixa desta forma de ser uma capacidade exercitada e cultivada pelo designer, mesmo considerando que ali se reúnem habilidade técnica e artística, que participam efetivamente da conformação do mundo artificial. Para entender o design como transversal à todas as atividades humanas e assim em diálogo constante com vários campos de conhecimentos, é necessário vê-lo como um campo ampliado, ou ainda, de limites borrados.

1.2 - O design como campo ampliado

Diversos autores se debruçaram sobre o desafio de buscar uma definição para o campo do Design, tarefa árdua para uma disciplina em constante adaptação em função das transformações da sociedade e dos avanços tecnológicos. Além disso, suas evidentes raízes com a arte, e com o artesanato, muitas vezes parecem se chocar com as aspirações de uma sociedade que persegue o progresso a partir de uma lógica racional e industrial.

Derivadas de um pensamento moderno, muitas dessas definições trabalham a partir do nome 'Design Industrial', fazendo uma evidente referência a uma origem no período da Revolução Industrial, junto aos processos de standardização e produção em massa. Como afirma Rafael Cardoso (1996), com o acréscimo do adjetivo industrial “passa-se de uma designação atemporal e de emprego indeterminado, a um fenômeno com um alto grau de especificidade histórica, circunscrito rigorosamente no tempo e no espaço.” (CARDOSO, 1996, p. 60).

As teses apresentadas para o surgimento do design e do designer são muito diversas. Segundo Rafael Cardoso, alguns defendem a ideia do design enquanto planejamento de uma produção em série, o que levaria seu começo ao período medieval, com a produção de azulejos; ou ao uso da prensa tipográfica a partir do século XV; ou ainda à época da “Roma antiga, com suas louças aretinas e suas armas padronizadas [...]” (ibid., p. 59). Por outro lado, ainda segundo o autor, existem aqueles que atrelam o surgimento da atividade ao período moderno, por obra dos arquitetos alemães pioneiros da atividade ou dos profissionais americanos que trouxeram uma visão mercadológica para o campo.

Partindo da ideia de que o Design Industrial tem sua origem diretamente ligada ao processo de industrialização, Cardoso aponta para a importante transformação social pela qual passaram os profissionais daquela época. Em primeiro lugar, com o surgimento dos profissionais projetistas que já começavam a se destacar no século XVIII. Em seguida, com a evolução da

industrialização ao longo século XIX, ocorre um aburguesamento da atividade. Até então, os profissionais ligados aos ofícios, em sua maioria, faziam parte da classe operária:

Grandes nomes do design britânico do século XIX, tais como Godfrey Sykes, Christopher Dresser, Lewis F. Day e William Morris exemplificam um novo perfil do designer como profissional liberal, de classe média, com trânsito fácil no meio artístico e pretensões ao conhecimento teórico. (ibid., p. 62).

Era uma tendência de afastamento das “profissões liberais de ofícios artesanais e mecânicos”. Isso pode ser acompanhado também no ensino daquele período no Reino Unido, onde se privilegiava o ensino técnico superior para as camadas mais altas. Se estabelece assim uma separação entre aqueles que eram capacitados a se expressar de forma abstrata e outros que executavam tarefas manuais. Algo certamente central ao processo de trabalho do designer industrial é a separação entre o trabalho abstrato de criação e projeção e as atividades de produção. Nesse caso, a especialização e concentração da atividade de projeto em um único profissional capacitado abria a possibilidade de enorme ganho econômico. Tal profissional era capaz de produzir instruções para projetos diversos, enquanto vários trabalhadores, sem necessidade de qualificação, se ocupavam da execução.

O filósofo e crítico de arte Gillo Dorfles, em seu livro "O Design Industrial e a sua Estética" (1978), alerta que “qualquer definição [sobre Design Industrial] corre o risco de ser defeituosa e imprecisa, e ainda mais quando se refere a um setor tão vasto e complexo” (DORFLES, 1978, p. 7). Ainda assim, Dorfles opta por tentar eliminar possíveis confusões com outras áreas. O design, ou ainda, o Design Industrial, é uma atividade ligada ao universo dos objetos produzidos exclusivamente por "meios industriais e mecânicos". Nesse sentido, não contempla todos os objetos utilitários, sendo o artesanato uma produção estranha ao design. Dorfles elenca então três características dos objetos pertencentes ao campo do Design Industrial: “1º O seu caráter de série; 2º A sua produção mecânica; 3º A presença nele de um coeficiente estético que se deve ao projeto inicial e não à posterior intervenção manual de um artífice” (ibid., p. 10).

Segundo Dorfles, o objeto industrial ganha vida a partir do momento em que é projetado como desenho executivo, ganhando forma inicial na figura do “modelo-protótipo”: “Só no alvorecer do século passado tem início, pois, a existência de objetos produzidos industrialmente com base em desenhos concebidos e estudados para uma produção em série” (ibid., p. 127). O aprimoramento das técnicas de representação gráfica para a transmissão de informações de projeto, são de fato um divisor de águas na passagem de uma lógica de produção artesanal para a industrial. Um processo que tem início ainda no século XVIII com as ilustrações de processos

dos ofícios em publicações enciclopédicas, e que caminhou até as representações em perspectiva e desenhos executivos mais elaborados ao longo da história. O desenho garantia, assim, a transmissão exata de informações para a produção. Segundo Herwin Schaefer (1970), é também ao longo dos séculos XVIII e XIX que as máquinas de maior complexidade e instrumentos de precisão serão fabricados, facilitando assim o processo de produção estandardizada em larga escala.

O conceito de Design Industrial defendido por Dorfles e outros historiadores, não deixa espaço para a compreensão do processo artesanal como meio de produção de objetos por parte do designer. Parece, assim, se construir uma barreira que impede o designer de se valer de outros conhecimentos e ferramentas para concepção e execução do seu projeto. No entanto, outros caminhos teóricos oferecem a possibilidade de um entendimento mais ampliado do campo do design, trazendo perspectivas diferentes daquelas circunscritas ao desenho industrial. Como visto anteriormente na citação de Milene Cara (2008), o design, a partir da segunda metade do século XX, passa a ser ver confrontado com questões de ordem tecnológica e de produção que requisitavam uma nova abordagem para a disciplina.

Richard Buchanan (2009), no artigo *Thinking about design: an historical perspective*, define como 'Ecologia da Cultura do Design' as diversas teorias, métodos e práticas que são usados na abordagem do design, a partir do século XX. No começo do século os dois métodos do design se tornam cada vez mais evidenciados: “os tradicionais métodos artesanal e de desenho, são elevados à prática, educação e reflexão filosófica, visando os complexos problemas de produção que emergiram com as novas tecnologias e circunstâncias sociais.”⁶ (BUCHANAN, 2009, p. 409, tradução nossa). Em comum entre as duas abordagens está a conformação do mundo artificial, através de produtos que contribuem para as atividades diárias, individuais e coletivas, dos seres humanos. Aqui, Buchanan destaca então que, ao final do século XX, a visão de 'produto' extrapola a ideia de um mero artefato físico para então:

[...] significar qualquer resultado do trabalho criativo dos designers, e assim, de forma correspondente, o conceito de ‘designer’ se expande para incluir qualquer indivíduo cujo trabalho envolva um pensamento de antecipação na concepção e planejamento de qualquer aspecto do mundo artificial.⁷ (ibid., p. 409, tradução

⁶ O trecho correspondente na tradução é: “[...] the traditional design methods of craft and drawing were elevated through practice, education, and philosophical reflection to address many of the complex problems of production that emerged with new technologies and new social circumstances.”

⁷ O trecho correspondente na tradução é: “[...] to mean any result of the creative work of designers, and the concept of “designer” had correspondingly expanded to include any individual whose work involved forethought in the

nossa, grifo do autor).

A reflexão ganha um panorama mais ampliado quando Richard Buchanan (1995), em seu artigo *Rhetoric, Humanism, and Design*, apresenta sua análise de diferentes abordagens para as origens do design. A enorme quantidade de produtos e a diversidade de áreas de atuação, levam a um estranhamento sobre como se deve considerar a conformação do design enquanto campo profissional e do saber. Mas a dificuldade de sua determinação como disciplina se dá justamente pela sua principal característica: a indeterminação do seu problema ou objeto de trabalho. Diferente de disciplinas cujos problemas são dados a partir de descobertas, o design se constrói por uma dinâmica entre investigação e solução, ao longo da qual o problema ganha forma. Buchanan define a questão da seguinte forma: “design é uma disciplina em que a concepção do problema, o método e o propósito são uma parte integrante da atividade e do resultado.”⁸ (ibid., p 26, tradução nossa).

As discussões sobre a origem do design refletem justamente a enorme abrangência das suas áreas de atuação. Ao longo do século XX a disciplina se consolida, mas permanecem as diferentes perspectivas sobre a sua origem, dificultando a construção de uma história do design e por conseguinte de um norte teórico para o campo. Buchanan destaca então que são quatro as formas mais usuais para pensar a origem do design: a primeira se refere à formação do design enquanto disciplina no começo do século XX; a segunda associa o surgimento do design às mudanças nas relações do trabalho e maquinização ocorridas a partir da Revolução Industrial; a terceira considera o seu surgimento a partir das primeiras manifestações de imagens e artefatos primitivos; por último, o design é entendido como conectado ao divino, à natureza e a uma força criadora do universo. Cada um desses vetores de origem são alicerçados por conjuntos de princípios que oferecem um guia teórico para os designers: caráter e disciplina, que usa o registro de uma atividade moderna que pretende conformar um novo mundo; razão e ordenação, que remete ao domínio do natural pela inteligência e pelo progresso; cultura material, que seria uma análise refletindo toda a série de artefatos e manifestações visuais que o homem produziu desde os seus primórdios; ideais espirituais, que leva o design para uma comunhão com um universo de crenças e valores metafísicos.

Considerando sua origem a partir do surgimento da disciplina, o design ganha contornos de uma atividade que tem por objetivo a solução de problemas para a construção do bem-estar

conception and planning of any aspect of the human made world.”

⁸ O trecho correspondente na tradução é: “Design is a discipline where the conception of subject matter, method, and purpose is an integral part of the activity and of the results.”

dos seres humanos. A partir desta construção, a grande transformação para a formação do design foi a passagem de uma atividade mecânica para outra que aliasse uma visão de *forethought*. O conceito de *forethought*, que pode ser traduzido como antecipação, é trazido por Buchanan da Grécia antiga e, assim como a *poiēsis* e a retórica, participa da conformação do fazer e projetar que caracteriza, segundo Buchanan, o design enquanto atividade e disciplina:

Forethought é uma arte “arquitetônica” ou “mestre”, interessada na “descoberta” e “invenção”, “argumentação” e “planejamento”, propósitos e fins, que guiam as subordinadas atividades das artes e ofícios.

O elemento do *forethought* no processo de construção é o que mais tarde ficou conhecido como design, embora nenhuma disciplina como design tenha surgido no mundo antigo, talvez porque o *forethought* e o fazer estivessem sempre combinados na mesma pessoa, o mestre construtor ou o artesão⁹ (ibid., p. 31, tradução nossa, grifos do autor).

A ideia de uma arte integrativa, onde a argumentação, o planejamento, a forma e o fazer se davam em conjunto, começa a mudar a partir do Renascimento com a divisão entre artes liberais e as artes práticas, ou mecânicas. Como resultado disso, temos as artes práticas dissociadas de um saber intelectual e um acentuamento dessa divisão ao longo da Revolução Industrial: “[...] a consequência da separação entre teoria e prática, ideal e real, cognitivo e não cognitivo foi a perda de uma dimensão humanista da produção.”¹⁰ (ibid., p 34, tradução nossa). O design se transforma assim numa atividade fragmentada em diferentes especializações “praticada pelo acaso e intuição como um negócio” e não mais como “uma arte arquitetônica que guia todas as diversas formas do fazer [...]”¹¹ (ibid., p 34, tradução nossa).

A partir do final do século XIX e começo do século XX são retomadas as tentativas de reunir um saber intelectual e as artes do fazer. Primeiro com William Morris e John Ruskin, buscando “[...] elevar o padrão da produção artesanal como uma alternativa à produção em

⁹ O trecho correspondente na tradução é: “Forethought is an ‘architectonic’ or ‘master’ art, concerned with *discovery* and *invention*, *argument* and *planning*, and the purposes or ends that guide the activities of the subordinate arts and crafts. The element of forethought in making is what subsequently came to be known as design, although no distinct discipline of design emerged in the ancient world, perhaps because forethought and making were most often combined in the same person, the master builder or craftsman.

¹⁰ O trecho correspondente na tradução é: “[...] the consequence of separating the theoretical from the practical, the ideal from the real, and the cognitive from the noncognitive was a loss of the essentially humanistic dimension of production.”

¹¹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] practiced by chance and intuition as a trade [...] as an architectonic master art that guides all of the diverse forms of making [...]”

massa [...]”¹² (ibid., p. 35, tradução nossa), depois com as escolas que reuniram artistas, artesãos e empresários na busca por uma maior sintonia entre arte e indústria, combinando “conhecimento teórico e ação prática para novas propostas produtivas.”¹³ (ibid., p 35, tradução nossa). Entretanto, ao longo do século XX se acentua a separação entre o pensar e o fazer, entre a atividade criativa, projetual e aquelas do universo operacional e de produção.

A proposição de uma arte liberal integrativa do design vai ser retomada por Buchanan através de Herbert Simon e seu livro *The sciences of the artificial*. Segundo Buchanan, Simon propõe uma ciência do design, caracterizada pela retórica e *poiēsis*: “ele está interessado nos elementos do *forethought* operando anteriormente a todas as artes práticas.”¹⁴ (ibid., p 43, tradução nossa). O entendimento de uma retórica do século XX que possa dar conta de uma nova arte liberal do design nos leva para uma matriz que reúne quatro grandes ordens do design e quatro temas associados:

- Sinais e imagens: invenção e comunicação
- Objetos físicos: julgamento e construção
- Ação e serviços: tomada de decisão e planejamento estratégico
- Ideias e sistemas: avaliação e integração sistêmica

Esta proposição mostra o caráter abrangente da atividade, que trafega pela conformação do artificial enquanto algo tangível e também pela visão do design enquanto atividade de planejamento e de integração de sistemas. Ainda que hoje convivam ao mesmo tempo, exatamente por não serem excludentes, as quatro ordens podem ser também associadas a um registro temporal da evolução do design. As duas primeiras representam manifestações que podem ser encontradas no período pré-industrial e de industrialização. A terceira etapa faz referência a um determinado tipo de atividade que tem início posteriormente a Segunda Grande Guerra, com o uso do design como ferramenta estratégica no ambiente corporativo. A quarta ordem está conectada a um universo de relações sistêmicas. O design se vale de uma visão mais holística das relações humanas em todas as suas dimensões, sejam elas psicológicas, sociais, econômicas ou antropológicas.

A reflexão apresenta o design como um campo amplo e com registros diversos para a

¹² O trecho correspondente na tradução é: “[...] elevate the status of craft production as an alternative to mass production [...]”

¹³ O trecho correspondente na tradução é: “[...] theoretical knowledge with practical action for new productive purposes.”

¹⁴ O trecho correspondente na tradução é: “He is interested in the elements of *forethought* operating behind all arts of making.”

busca de uma definição ou mesmo para a sua construção histórica. As ênfases em determinados discursos e verdades absolutas para o atividade do design, são reflexo de colocações ideológicas, culturais e temporais. Rafael Cardoso (1998) em seu texto “Design, cultura material e o fetichismo dos objetos” traça uma breve análise do design sob a perspectiva dos objetos produzidos e do seu processo de trabalho. Segundo o autor, sob o ponto de vista da produção o design seria um campo restrito aos objetos industrializados, mas considerando o registro do design enquanto processo, teríamos uma atividade projetual e, neste caso, a forma de produção se tornaria irrelevante. Cardoso segue adiante na sua análise:

[...] a natureza essencial do trabalho de design não reside nem nos seus processos e nem nos seus produtos, mas em uma conjunção muito particular de ambos: mais precisamente, na maneira em que os processos de design incidem sobre os seus produtos, investindo-os de significados alheios à sua natureza intrínseca. (CARDOSO, 1998, p. 17).

A afirmação de Rafael Cardoso reforça a possibilidade de discutirmos diferentes processos e meios produtivos ao refletirmos sobre o design. Ainda segundo o autor, o design buscou se separar de qualquer manifestação artesanal ou artística, se valendo de “[...] uma pretensa objetividade científica e tecnológica [...]”. No entanto, a ideia de artifício, tão claramente ligada ao universo do trabalho artesanal, carrega os sentidos de “habilidade ou engenho, de inventividade e [...] de criatividade.” O projetar seria, assim, um ato que traz “na sua essência um componente básico de criação, de artifício, que não difere substancialmente daquele mesmo elemento factício [...] que está por trás do artesanato [...]” (ibid., p. 30).

A ideia de recuperar a noção de uma prática artesanal não dissociada de intelectualidade e criatividade, encontra fortes argumentos no trabalho do sociólogo e historiador Richard Sennett.

No livro “O Artífice”, Sennett (2008) aponta para a importância de se compreender o trabalho manual como prática de valor, e assim restabelecer a conexão entre a cabeça e a mão. Sennett analisa os conceitos de *Animal laborens* e *Homo faber* estabelecidos por Hannah Arendt. O primeiro diz respeito a uma atividade laboral rotineira, prática, amoral e operacional. O segundo representa uma atividade superior, criativa e capaz de julgamentos: “enquanto o *Animal laborens* está fixado na pergunta ‘Como?’, o *Homo faber* pergunta ‘Por quê?’” (SENNETT, 2008, p. 17). Na visão do autor tal separação não se confirma, sendo a habilidade artesanal capaz de conjugar o “Como?” e o “Por quê?”: “O bom artífice [...] utiliza soluções para desbravar novos territórios; a solução de problemas e a detecção de problemas estão intimamente relacionadas em seu espírito.” (ibid., p. 22). A habilidade artesanal representa

assim a ideia de que fazer é pensar.

Toda habilidade artesanal baseia-se numa aptidão desenvolvida em alto grau. [...] Em seus patamares mais elevados, a técnica deixa de ser uma atividade mecânica; as pessoas são capazes de sentir plenamente e pensar profundamente o que estão fazendo quando o fazem bem. É no nível da maestria, [...] que se manifestam os problemas éticos do artesanato.

As recompensas emocionais oferecidas pela habilidade artesanal nesse tipo de perícia são de dois tipos: as pessoas se ligam à realidade tangível e podem orgulhar-se do seu trabalho. (ibid., p. 31).

Assim apresentado, o trabalho artesanal pode ser entendido como uma atividade que envolve grande habilidade, conhecimento verticalizado, sendo o seu processo uma experiência construída e aprofundada ao longo da sua execução. Apesar das dificuldades em se estabelecer uma definição para design ou mesmo uma única narrativa histórica que represente a origem do campo, é certo que matrizes diferentes daquela proposta pelo modelo suíço-alemão, precisam ser trazidas para o debate. As possibilidades oferecidas pelas mãos, saberes e técnicas artesanais, formam, assim, um campo de possibilidades de projeto e produção para os designers.

Tal colocação não chega a ser totalmente estranha ao universo do Desenho Industrial. O ICSID, *International Council of Societies of Industrial Designers*, hoje WDO, *World Design Organization*, foi oficialmente fundado em 1957, como entidade mundial de representação e divulgação dos interesses dos designers industriais. Ao longo dos anos, fruto dos congressos e debates entre seus membros, o ICSID publicou algumas atualizações na sua definição da atividade de *Industrial Design*. Tais mudanças evidenciam a complexificação da atuação do designer. Em função dos avanços tecnológicos e das novas questões colocadas pela sociedade, as definições caminharam no sentido de tornar mais amplo o espectro de atividades do designer. Mas cabe aqui um destaque particular para a primeira definição publicada em 1957:

O designer industrial é aquele qualificado por treinamento, conhecimento técnico, experiência e sensibilidade visual para determinar os materiais, mecanismos, formas, cores, acabamentos de superfície e decoração de objetos que são reproduzidos em quantidade por processos industriais. O designer industrial pode, em diferentes momentos, preocupar-se com todos ou apenas alguns dos aspectos de um objeto produzido industrialmente.

O designer industrial também pode se responsabilizar com os problemas de embalagem, publicidade, exibição e marketing, quando a resolução de tais problemas requer apreciação visual, além de conhecimento técnico e experiência.

O designer de manufaturas ou oficinas artesanais, onde os processos manuais são usados para produção, é considerado um desenhista industrial quando os trabalhos produzidos a partir de seus desenhos ou modelos são de natureza comercial, são feitos em lotes ou em quantidade, e não são trabalhos pessoais de um artesão-artista.¹⁵ (ICSID, 1957, tradução nossa).

Esta primeira definição traz uma importante referência ao processo artesanal, como possibilidade de atuação do designer industrial. Segundo Cara (2008), era um momento de amplo debate visando a definição dos campos do design, da arte e do artesanato. De qualquer maneira, a simples menção ao trabalho de designers em manufaturas e oficinas artesanais, parece sinalizar uma significativa conexão que, infelizmente, seria deixada de lado nas definições seguintes. Tal referência reforça o objetivo desta pesquisa em aprofundar a investigação e análise do processo artesanal como atividade relevante ao trabalho do designer.

Enquanto Victor Margolin justifica a necessidade de uma visão histórica mais abrangente e inclusiva para o design, Richard Buchanan e Rafael Cardoso enfatizam a necessidade de uma compreensão menos estreita da atividade do campo. A reflexão de Buchanan sobre as origens do design apresenta suas raízes num momento pré-industrial, ou seja, momento no qual o projeto e produção do mundo artificial era responsabilidade do artesão. A partir da Revolução Industrial vai se consolidar, progressivamente, uma separação entre os conhecimentos de tipo abstrato e prático, ficando o designer responsável pelo primeiro. Assim, a ideia de um profissional capaz de trafegar ao mesmo tempo entre o saber e o fazer, o que consiste na maestria de um designer-artesão ao solucionar problemas, vai sendo soterrada pelo progresso industrial e os novos processos de organização do trabalho.

¹⁵ O trecho correspondente na tradução é: “An industrial designer is one who is qualified by training, technical knowledge, experience and visual sensibility to determine the materials, mechanisms, shape, colour, surface finishes and decoration of objects which are reproduced in quantity by industrial processes. The industrial designer may, at different times, be concerned with all or only some of these aspects of an industrially produced object. The industrial designer may also be concerned with the problems of packaging, advertising, exhibiting and marketing when the resolution of such problems requires visual appreciation in addition to technical knowledge and experience. The designer for craft based industries or trades, where hand processes are used for production, is deemed to be an industrial designer when the works which are produced to his drawings or models are of a commercial nature, are made in batches or otherwise in quantity, and are not personal works of the artist craftsman.”

2 . PROJETO E PRODUÇÃO: O OFÍCIO ARTESANAL E UM DESIGNER-ARTESÃO

De que maneira se conseguiria delimitar e separar as atividades de um designer e de um artesão? Como evidenciar as borradas linhas entre estas duas formas de produzir o nosso mundo artificial? Por vezes se coloca a diferença no aspecto da peça única ou da produção em pequena escala de carácter artesanal, confrontada com uma atividade industrial, capaz de suprir de maneira mais eficiente as necessidades colocadas pelo mundo. Em outros momentos se questiona a habilidosa expressividade do trabalho do artesão, cuja interferência alijaria do objeto sua funcionalidade principal, qual seja, atender de forma silenciosa aos anseios dos usuários. Ainda, outro ponto de vista, sentencia que um trabalho que se dá pela intervenção manual, ainda que intermediada por ferramentas e instrumentos, não é capaz de se manter padronizado e sem os “defeitos” que a racionalidade industrial tanto preza por evitar. Finalmente, a suposta ausência de uma inteligência projetual torna a atividade que se processa manualmente, ou artesanalmente, num saber sem valor, sem construção intelectual e sem lugar num mundo que busca o progresso através da tecnologia e da ciência.

Se o design é, antes de mais nada, digno do todo da produção artificial, nada mais natural que artesãos, artistas populares e tantas outras qualidades de produtores mantidas à distância do discurso oficial do design passassem a ser por ele encampados. (STOLARSKI , 2012, p. 119).

Este capítulo se propõe a refletir sobre a suposta inexistência de um processo reflexivo no trabalho artesanal. As dicotomias estabelecidas a partir da separação entre a mão e a cabeça se fortaleceram e criaram fortes raízes no pensamento ocidental. Dentro de uma perspectiva de constante questionamento da produção do mundo artificial, seus valores e papel dos envolvidos, é de extrema relevância buscar pensamentos que permitam relativizar os conceitos estabelecidos de forma absoluta.

2.1 O ofício artesanal como atividade dissociada de reflexão

2.1.1 Dewey e a arte como experiência inserida no cotidiano

É costumeiro e, segundo alguns pontos de vista, necessário estabelecer uma distinção entre belas-artes e arte útil ou tecnológica. Mas o ponto de vista a partir do qual esta distinção é necessária é extrínseco à obra de arte propriamente dita. A distinção habitual baseia-se simplesmente na aceitação de certas condições existentes. (DEWEY, 2010, p. 95).

O filósofo Abraham Kaplan (2010) apresenta, no prefácio do livro “Arte como Experiência”, de John Dewey, uma importante leitura sobre como se estrutura o pensamento pragmatista utilizado por este último. Segundo Kaplan, a filosofia da arte de Dewey lida com o “pensamento” e com o “sentimento”, de tal forma que o saber alimenta a experiência. A experiência é algo central para Dewey e lida com duas dimensões que muitas vezes são tratadas de forma completamente apartadas: a racionalidade e o prazer, ou ainda, a inteligência e o afeto. Ainda segundo Kaplan, a filosofia de Dewey questiona o dualismo enraizado no nosso pensamento e nas nossas práticas sociais:

A escola foi isolada da sociedade, e os intelectuais, dos homens de ação; as ideologias do individualismo e do coletivismo são colocadas em contraste; o trabalho é contraposto ao lazer, e por isso o esforço social tem se orientado para encurtar a jornada de trabalho, em vez de tornar o trabalho mais significativo. (KAPLAN, 2010, p. 12).

O pensamento de Dewey faz uso de díades no lugar de dualismos. Ao invés de isolar conceitos distintos, ele procura articular suas diferenças: “a única distinção que vale a pena traçar não é entre a prática e a teoria, mas entre as formas de prática que não são inteligentes e nem prazerosas de uma forma intrínseca e imediata, e aquelas que estão repletas de significados prazerosos” (DEWEY, 1981, p. 268-9, apud KAPLAN, 2010, p.15). A experiência com a arte está, para Dewey, intimamente ligada ao humano e ao cotidiano. A dimensão da experiência do prazer estético não está apenas no registro das belas-artes, apartadas da vida habitual e confinada aos museus, mas em várias manifestações da vida cotidiana:

o mecânico inteligente, empenhado em sua atividade e interessado em bem executá-la, encontrando satisfação em seu trabalho e cuidando com genuína afeição de seu material e suas ferramentas, está artisticamente engajado. A diferença entre esse trabalhador e o homem inepto e descuidado que atamanca seu trabalho é tão grande na oficina quanto no estúdio. (DEWEY, 2010, p. 63).

A aproximação do pensamento de Dewey com as experiências, aparentemente menores, do cotidiano é justificada por ele como sendo algo inerente à construção de uma teoria, que deve buscar compreender a natureza da produção das obras de arte levando em conta as suas

interações. Ou seja, a compreensão das coisas, dos objetos, nossa relação com eles e com o meio ambiente, não deve ser estabelecida a priori, mas sim a partir das conexões que são experimentadas e que evoluem e se adaptam num processo vivo e dinâmico. Nesse caso, a experiência, de caráter estético se constrói pelo ritmo entre resistência e tensão, na busca por equilíbrio e harmonia.

A estranha ideia de que o artista não pensa e de que o investigador científico não faz outra coisa resulta da conversão de uma divergência de ritmo e ênfase em uma diferença de qualidade. O pensador tem seu momento estético quando suas ideias deixam de ser meras ideias e se transformam nos significados coletivos dos objetos. O artista tem seus problemas e pensa quando trabalha. Mas seu pensamento se incorpora de maneira mais imediata ao objeto. Em função do caráter comparativamente remoto do seu fim, o trabalhador científico opera com símbolos, palavras e signos matemáticos. O artista desenvolve o seu raciocínio nos meios muito qualitativos em que trabalha, e os termos ficam tão próximos do objeto que ele produz que se fundem diretamente com este. (DEWEY, 2010, p. 78).

Dewey reflete sobre a sua visão da experiência no contexto das atividades cotidianas. O artista se encontra inserido num ambiente vivo, cheio de trocas, ritmos, ordem e desordem. Sua atividade é repleta de afetos, utiliza os sentidos, o corpo, a mente. A produção se realiza, entre outras coisas, moldando a argila, entalhando o mármore, construindo edifícios, atuando ou dançando, mas sempre visando a produção de “algo visível, audível ou tangível”. Isto coloca sua teoria em choque com aqueles que menosprezam os sentidos e que valorizam a “mente sem a participação do corpo”. Mas, para o autor, o processo de trabalho do artista é um somatório de suas experiências e isso resulta numa conexão com as suas ações seguintes. Tal forma de agir, constitui um jogo entre a sua consciência e a ação de produzir, configurando “uma das modalidades mais exigentes do pensamento.” (ibid., p. 124).

O pensamento de Dewey, ainda que utilizado de forma muito breve, representa grande parte da ideia a ser encaminhada ao longo da pesquisa, que se encontra, fundamentalmente, centrada na separação entre a mente e a mão. A utilização de díades é muito representativa para construir um pensamento que articule as dimensões apartadas do saber e do fazer, sendo inclusive na relação entre eles que reside ao conceito de experiência estética, que é central para Dewey. Qualquer atividade cotidiana, seja ela prática ou teórica, é capaz de lidar ao mesmo tempo com o racional e a criatividade, num processo dinâmico entre esses dois universos. Mais adiante outros autores, como Richard Sennett e Charles Wright Mills, também transitarão por

conceitos que trazem muito do caráter de articulação entre um saber prático e outro teórico, e os sentimentos de prazer, satisfação e autorrealização envolvidos nesse processo.

2.1.2 A separação entre a mente e a mão

O trabalho manual convive com o estigma de ser uma atividade mecânica, de baixa criatividade e nenhum recurso intelectual. Uma das causas apontadas para esta visão depreciativa seria a separação entre trabalhos mecânicos e intelectuais. Tal divisão entre teoria e prática, entre homens livres e servos, ou ainda, entre artes liberais e artes mecânicas, encontra suas origens na Grécia Clássica e na Roma Antiga. Mas é no Renascimento que começa a se estabelecer a separação entre as artes maiores e as artes mecânicas. Neste momento os artistas passam a reivindicar uma posição destacada dos artesãos e das corporações de ofício. Malcolm McCullough, no livro *Abstracting Craft*, analisa da seguinte forma a mudança ocorrida no Renascimento: “A transição levou muito tempo, mas lentamente a palavra artesão passa a distinguir o trabalhador manual especializado do artista intelectual, imaginativo ou criativo.”¹⁶ (McCULLOUGH, 1996, p. 12, tradução nossa).

Segundo o arquiteto e professor Sérgio Ferro (2015), no Renascimento os artistas vão procurar se distanciar da subordinação e das normas impostas pelas corporações de ofício. Neste momento, a pintura, a escultura e a arquitetura buscam sua autonomia e seu espaço como artes liberais, se distanciando das atividades mecânicas, com as quais sempre estiveram associadas. Tal distinção vai se dar pela negação do trabalho manual e a ênfase em processos mentais. Os artistas do Renascimento, ainda mantendo “a racionalidade operativa, o cuidado técnico do ofício, o bom uso dos materiais, como nos tempos da corporação” (FERRO, 2015, p. 203), vão recorrer a três formas distintas de ocultação do exercício manual: o virtuosismo; o “liso”; o *non finito* e a *sprezzatura*. No primeiro o gênio criativo vai fazer uso da sua extrema habilidade para se distanciar de um simples e previsível labor mecânico. No segundo caso, o “liso”, a técnica é utilizada para trazer uma nova realidade colocada pela perspectiva — a “janela albertiana”. Já o *non finito* e a *sprezzatura* enfatizam o gesto do gênio através da evidência plástica da obra inacabada ou por demonstrar uma disfarçada facilidade na execução da obra.

¹⁶ O trecho correspondente na tradução é: “The transition took a long time, but slowly the word “artisan” was coopted to distinguish the skilled manual worker from the intellectual, imaginative, or creative artist.”

Há, portanto, que incentivar um outro modo de proceder com os mesmos meios, sem o quê, todas as táticas de ascensão tornam-se vãs. Isso pode parecer um detalhe, mas é o indispensável alicerce da edificação profissional aspirada. Trata-se de atestar, concretamente, que o artista em gestação (somente nos século XVIII as palavras ‘artista’ e ‘artesão’ ganharão definitivamente os sentidos antagônicos atuais), se trabalha com suas próprias mãos, trabalha de outro modo, adequado à posição social desejada. E esse outro modo não deve ser confundido com o dos artesãos em processo de degradação sob as primeiras investidas do capital produtivo. (ibid., p. 32).

Rafael Cardoso (2010, 2017), reforçando a colocação de McCullough, aponta que a ideia de arte como *cosa mentale*, conceito atribuído à Leonardo Da Vinci, não deve ser entendida como uma brusca ruptura ocorrida no Renascimento, mas como um longo processo que viria a se desenvolver a partir daquele período, inclusive com a abertura das primeiras academias de arte. A elevação da pintura, escultura e arquitetura, a categoria de artes liberais, levaria o filósofo D’Alembert, no século XVIII, a colocá-las entre as cinco *Beaux-Arts*, em conjunto com a poesia e a música. Ao longo deste percurso de mudanças as outras formas de produção de artefatos terminariam por ficar conhecidas como as artes menores, artes aplicadas ou artes decorativas.

As academias representam um momento importante neste processo gradual. Segundo Howard Risatti (2007), a busca dos artistas por uma melhor posição social levou a abertura da primeira academia de arte, no século XVI. A intenção era obter prestígio intelectual similar aquele conferido às associações de literatura. Idealizada por Giorgio Vasari, a *Accademia Del Disegno* teve, já na determinação do seu nome, o propósito de se distanciar do termo *arti*, relacionado às guildas. Além disso, a palavra *disegno*, que já se conectava às práticas da pintura, escultura e arquitetura, se afastava das atividades artesanais, cujas denominações sempre estiveram associadas aos materiais do ofício. O estabelecimento das academias significava a perda de autoridade das guildas e, por consequência, a liberdade dos artistas poderem trabalhar com diferentes materiais e técnicas. Risatti recorre a uma passagem na introdução do livro *Lives of the Artists*, de 1568, na qual o artista e historiador Giorgio Vasari, relata que “[...] artistas treinados em *disegno* estão aptos a trabalhar em qualquer meio.”¹⁷ (Risatti, 2007, p. 215, tradução nossa).

¹⁷ O trecho correspondente na tradução é: “[...] artists trained in *disegno* are able to work in any medium.”

Ao longo dos séculos XVII e XVIII a separação entre atividades intelectuais e trabalhos mecânicos ganha força com o declínio das guildas, a disseminação das academias de artes e a abertura das manufaturas reais. Em seguida, a chegada da industrialização com as mudanças nas relações de trabalho, novos processos de produção, a nova realidade econômica e social, atualizariam e cristalizariam as dicotomias que vinham se processando ao longo do tempo: “artesanato/indústria, liberdade/alienação, tácito/explicito, mão/máquina, tradicional/progressista”¹⁸ (ADAMSON, 2013, p. XIII, tradução nossa).

À medida em que a arte se intelectualiza e ganha espaço próprio como atividade fundamentada no belo e na fruição, a produção artesanal se vê cada vez mais caracterizada como processo menor e operativo. A primeira estava centrada na mente e na imaginação enquanto a segunda nas mãos e no corpo.

Mike Cooley (1988), em seu texto *From Brunelleschi to CAD-CAM*, faz uma relevante análise histórica do processo de separação entre a mente e a mão. Segundo uma forma do pensamento ocidental, baseada na lógica da filosofia grega, qualquer tipo de atividade que esteja estabelecida na intuição, na inspiração ou na simples tradição, e que não possa ser explicitada, configura algo desprovido de conhecimento. Esta perspectiva evoluiu no sentido de colocar “o objetivo acima do subjetivo” e o “quantitativo acima do qualitativo”, terminando por conferir lugares distintos, e distantes, ao conhecimento prático e teórico.

Em contraponto a esta visão cindida entre teoria e prática, Cooley analisa exemplos históricos, entre eles, Villard de Honnecourt, mestre artesão do século XIII, cujo trabalho apresenta uma intrínseca conexão entre a mente e a mão. Honnecourt, além de desenvolver variados dispositivos mecânicos, era um construtor de catedrais. O exame de documentos contidos no seu livro de anotações, mostra o extenso leque de conhecimentos por ele dominados: “[...] mecânica, geometria prática, trigonometria, carpintaria, design arquitetônico, design de ornamentos, design figurativo, design de mobiliário [...]”¹⁹ (ibid., p. 199, tradução nossa). Tal diversidade de habilidades pode parecer estranha se imaginarmos o artesão da época como ser cujo conhecimento é inerte, mas o que existia era uma perfeita conjugação de conhecimento prático e teórico:

Na verdade, estavam incorporados nesses ofícios e na sua transmissão, processos

¹⁸ O trecho correspondente na tradução é: “[...] craft/industry, freedom/alienation, tacit/explicit, hand/machine, tradicional/progressive.”

¹⁹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] mechanics; Practical Geometry and Trigonometry; Carpentry; Architectural Design; Ornamental Design; Figure Design; Furniture Design [...]”

dinâmicos para estender as suas bases e acrescentar novos conhecimentos a todo o momento. Alguns manuscritos Alemães, descrevem o *Wanderjahre*, no qual os artesãos viajavam de cidades em cidades para adquirir novos conhecimentos²⁰ (ibid., p. 199, tradução nossa).

Segundo Cooley, o processo de separação entre a mão e o trabalho intelectual, tem importante registro no uso da palavra design ainda no século XVI. A partir daquele momento, *designing* significava algo apartado da produção, se estabelecendo como uma função particular: “acima de tudo, o termo indicava que *designing* deveria ser separado de *doing*.”²¹ (ibid., p. 197, tradução nossa, grifo do autor). Assim, a atividade de concepção, que era desenvolvida em conjunto com a produção, ganha expressão própria. O autor se refere particularmente ao surgimento dos arquitetos, que acabaram por assumir parte do trabalho que antes era concentrado na figura do Mestre Construtor.

Ao longo dos séculos a separação entre teoria e prática pode ser evidenciada pela sistematização escrita das invenções e das formas construtivas. Através da linguagem escrita, buscava-se um o conhecimento racional e replicável, diferente do conhecimento tácito, onde o registro não é viável. Segundo a historiadora Celina Fox (2010), no século XVII a documentação através de desenhos já ganhava importância estratégica entre os países, e os álbuns ilustrados mudariam “[...] a natureza das relações entre as ciências, as artes liberais e as artes mecânicas [...]”²² (FOX, 2010, p. 231, tradução nossa). A documentação dos ofícios ganharia destaque no século XVIII, com o lançamento da *Encyclopédie*, trabalho realizado por Denis Diderot e Jean Le Rond d’Alembert. A publicação representava um momento importante do período iluminista, organizando “o mundo da produção na forma de textos e visualmente.”²³ (ADAMSON, 2013, p. 7, tradução nossa). Numa citação de Leonardo da Vinci, apontada por Cooley, o primeiro comprova a importância que começava a ser atribuída, ainda no Renascimento, às formas de transmissão do conhecimento:

Eles dirão que, não tendo aprendido, não falarei propriamente sobre o que desejo

²⁰ O trecho correspondente na tradução é: In reality, there were embodied in these crafts, and in their transmission, dynamic processes for extending their base and adding new knowledge all the time. Some of the German manuscripts describe the *Wanderjahre*, in which craftspeople travelled from city to city to acquire new knowledge

²¹ O trecho correspondente na tradução é: “Above all, the term indicated that *designing* was to be separated from *doing*”

²² O trecho correspondente na tradução é: “[...] the nature of the relationship of the sciences, the liberal and the mechanical arts [...]”

²³ O trecho correspondente na tradução é: “[...] the world of production in textual and visual form.”

elucidar. Mas eles não sabem que meus assuntos devem ser melhor ilustrados pela experiência do que por mais palavras ainda? Experiência, que tem sido a amante de todos aqueles que escreveram bem e, portanto, como amante vou citar ela em todos os casos.²⁴ (DA VINCI apud COOLEY, 1988, p. 202, tradução nossa).

A catalogação e divulgação das práticas produtivas, levou as corporações a uma perda gradual do poder que detinham sobre os ofícios. A prática artesanal, que reunia a habilidade manual e a teoria, era questionada por uma elite acadêmica que valorizava a teoria em detrimento da prática. Neste cenário, até mesmo o termo Mestre, atribuído aos carpinteiros, construtores e outros artesãos, passa a ser questionado: “os acadêmicos buscavam garantir que ‘*Magister*’ fosse reservado para aqueles que tivessem completado os estudos nas artes liberais.”²⁵ (ibid., p. 202, tradução nossa). O mundo caminhava para se tornar mais objetivo e racional e, neste cenário, a intuição, os julgamentos subjetivos e o conhecimento tácito eram progressivamente desvalorizados.

2.1.3 Séculos XIX e XX: e o artesão se torna operário e a mão enfrenta a máquina

Em um período histórico relativamente curto, as ‘belas artes’ foram definitivamente entronadas como algo superior e bem distantes do trabalho mecânico; e, em paralelo, o trabalho manual foi relegado a um status abaixo do desprezo, algo a ser eliminado da sociedade através da continua perfectibilidade da tecnologia da máquina.²⁶ (CARDOSO, 2010, p. 324, tradução nossa).

Com a Revolução Industrial, a arte passa a ser confrontada com novas questões e o trabalho manual se vê em enfrentamento com a máquina. A mão que representava o trabalho

²⁴ O trecho correspondente na tradução é: “They will say that, not having learning I will not properly speak of that which I wish to elucidate. But do they not know that my subjects are to be better illustrated from experience than by yet more words? Experience, which has been the mistress of all those who wrote well and thus as mistress I will cite her in all cases.”

²⁵ O trecho correspondente na tradução é: “The academics sought to ensure tha ‘*Magister*’ would be reserved for those who had completed the study of the liberal arts.”

²⁶ O trecho correspondente na tradução é: “In a relatively brief historical period, ‘fine art’ was definitively enthroned as something higher and quite apart from mechanical work; and in parallel, manual labour was relegated to a status beneath contempt, something to be eliminated from society through the continued perfectibility of the machine technology.”

servil e sem intelectualidade, passa a simbolizar também um tipo de atividade romântica e atrasada, sendo o artesanato questionado pela sua incapacidade em lidar com as novas aspirações da sociedade moderna. A separação entre projeto e produção se torna um imperativo colocado pelo sistema industrial e o artesão qualificado vai aos poucos perdendo espaço para o trabalhador sem qualificação.

Para autores como Glenn Adamson e Peter Dormer, o artesanato moderno nasce exatamente no período da Revolução Industrial. É neste processo de convívio entre o trabalho manual e a industrialização, que o artesanato passa a ser entendido como um processo de produção diferenciado. Assim se constrói de forma gradual a oposição entre mão e máquina, ou ainda, entre a expressão e a racionalidade.

Quando eu argumento que o artesanato foi inventado, na Europa e na América, no final do século XVIII e começo do século XIX, certamente eu não quero dizer que o trabalho artesanal já não existisse ou que não fosse feito em outros lugares. Mas antes da revolução industrial, e fora da sua órbita de influência, não era possível falar de artesanato como um campo separado de trabalho - Do que estaria separado?²⁷ (ADAMSON, 2013, p. XVI, tradução nossa).

O processo de divisão do trabalho, a mecanização e as mudanças de escala da produção, retratam, de forma concisa, uma transformação gradual que levaria o “[...] trabalho manual e o intelectual a um grau máximo de separação.”²⁸ (CARDOSO, 2010, p. 324, tradução nossa). Segundo Glenn Adamson, a antiga divisão entre mente e mão, que pode ser reportada ao Renascimento, se torna realmente evidente nos séculos XVIII e XIX: “É neste momento que o termo ‘mecânico’ adquire seu sentido moderno. [...] Agora passava a significar uma execução repetitiva que poderia ser claramente diferenciada e separada de um trabalho intelectual.”²⁹ (ADAMSON, 2013, p. XXI, tradução nossa, grifo do autor).

É neste cenário que surgem os confrontos entre os defensores da máquina e outros que advogavam em favor do trabalho manual. Entre os primeiros, muitos comparavam os artesãos às máquinas, mas reforçavam sua incapacidade de serem tão eficientes quanto as últimas. Já

²⁷ O trecho correspondente na tradução é: “When I argue that craft was invented in the late eighteenth- and early nineteenth-century Europe and America, clearly I do not mean that artisanal work had not been done before that, or was not being done elsewhere. But before the industrial revolution, and outside its sphere of influence, it was not possible to speak of craft as a separate field of endeavor—from what would it be separated?”

²⁸ O trecho correspondente na tradução é: “[...] manual and intellectual labour are made to achieve a maximum degree of separateness.”

²⁹ O trecho correspondente na tradução é: “This was the moment when the term “mechanical” acquired its modern sense.[...] Now it came to mean rote execution that could be clearly distinguished and separated from intellectual work

o trabalho manual passava a ser valorizado por suas “qualidades instintivas, ineficientes e irregulares”³⁰ (ibid., p. XXI).

A ideia de um artesão capaz de lidar com um conhecimento que articulava, ao mesmo tempo, uma dimensão prática e outra intelectual ou teórica, sofreu fortes questionamentos no século XIX. Segundo Glenn Adamson, naquele período se colocava em dúvida a capacidade intelectual dos artesãos que eram vistos como ignorantes e capazes apenas de repetir ou imitar.

Mas para a maior parte [das pessoas] havia uma surpreendente convergência de opiniões sobre serem os artesãos, em sua maioria, como máquinas irracionais. Mais uma vez, para nós hoje, isso pode ser difícil de compreender. Estamos acostumados à ideia de que as habilidades, especialmente aquelas baseadas em trabalhos manuais, são uma forma criativa de conhecimento tácito – o oposto da automação. Mas no início do século XIX, quando as máquinas ainda não eram fundamentalmente distinguidas de outros tipos de ferramentas, havia outra oposição muito mais importante que suplantava essa: a diferença entre prática e princípio. Nessa perspectiva, o artesão não possuía tal conhecimento, apenas hábitos e rotinas, tão regularizados quanto o funcionamento de máquinas a vapor. Ao contrário do artista, que era movido pelo sentimento, ou o cientista, que era movido pelo intelecto, o artesão era meramente mecânico, capaz apenas de execução. Este era um clichê da época, e um saturado de condescendência de classe: ‘se um cavalheiro emprega um mecânico para qualquer propósito na rotina diária de seus negócios, ele deve, em geral, não apenas supervisioná-lo, mas também pensar por ele.’³¹ (ADAMSON, 2013, p. 130, tradução minha).

Aqui se evidencia algo que foi se consolidando ao longo de séculos: a separação clara entre o trabalho manual e a capacidade intelectual. Do artesão não se esperava mais do que a cópia perfeita de um modelo colocado como referência, mas tal atividade, se pensada desta forma, poderia ser melhor executada pela máquina. A destreza manual era colocada em cheque

³⁰ instinctive, inefficient, and irregular qualities.”

³¹ O trecho correspondente na tradução é: “But for the most part, there was a surprising convergence of opinion around the body of artisan as being like an unthinking machine. Again, for us today, this must be hard to comprehend. We are used to the idea that skills, especially those based in handwork, are a form of creative, tacit knowledge—the opposite of automation. But in the early nineteenth century, a time when machines were not yet fundamentally distinguished from others kinds of tools, there was another, much more important opposition that superseded this one: the difference between practice and principle. From this perspective, the artisan did not possess knowlegde as such, only habits and routines, as regularized as the workings of steam engines. Unlike the artist, who was animated by feeling, or the scientist, who was animated by the intellect, the artisan was merely mechanical, capable only of execution. It was a commonplace of the time, and one saturated with class condescension: “if a gentleman employs a mechanic for any purpose at all of the daily routine of his business, he must, in general, not only superintend him, but think for him”

e seu caráter repetitivo comparado a um trabalho robotizado e sem consciência. Era uma oposição entre um trabalho que se entendia como rotineiro e previsível contra outras atividades inventivas e suportadas por conhecimentos científicos.

Segundo Rafael Cardoso (1996), é no século XIX que a atividade projetual vai se descolar de sua colocação como atividade mecânica e passar a ser considerada uma “profissão autônoma e liberal”. Assim ganhava corpo a profissão do designer. Cardoso aponta um processo de evolução de um designer-operário para um designer-profissional-liberal. Havia uma clara mudança de colocação social, sendo este novo personagem tratado como um *gentleman* e não mais como um artesão ou operário, cuja função era considerada simplesmente mecânica.

Pouco tempo depois, apareceu no influente periódico britânico *Art-Journal* uma série de artigos sobre as escolas britânicas de design escritos por Ralph Nicolson Wornum, o professor de teoria da arte na *School of Design* de Londres e um dos primeiros teóricos do design. Wornum argumentou que as pessoas erravam ao confundir a fabricação de padrões (ou seja, a estampagem de decorações e ornatos sobre tecidos, cerâmicas e outros materiais) — a qual ele descreveu com 'o mero processo mecânico de se aplicar o design' — com o design em si, como processo criativo. Segundo ele, o padrão nada mais era do que a aplicação de um design; portanto, o design era uma obra de arte, mas o padrão não era. A arte para Wornum, residia na parte intelectual do trabalho, ou seja, na concepção do projeto e não na sua execução. (CARDOSO, 1996, p. 63).

O momento desta clara divisão em projeto e produção, em processo intelectual e trabalho mecânico, é patente no ensino das escolas britânicas e nas publicações de associações de artesãos. Adamson (2013) comenta que, em jornais dirigidos aos trabalhadores manuais além de artigos sobre “ciência, geometria, arquitetura, engenharia”, era incentivada a prática do desenho como técnica de abstração: “apenas através dos ‘elevados’ ramos do conhecimento o artesão poderia encontrar satisfação moral e profissional”³² (ibid., p. 132, tradução nossa). O artesão era considerado inferior à máquina e apenas teria algum reconhecimento através da instrução intelectual: “não importava quão inteligente o artesão pudesse ser com as ferramentas, com suas habilidades e com os materiais do ofício, se lhe faltasse a compressão da teoria, ele era tão bom quanto ignorante.”³³ (ibid., p.132, tradução nossa).

³² O trecho correspondente na tradução é: “[...] only through “higher” branches of knowledge would the artisan find moral and professional satisfaction.”

³³ O trecho correspondente na tradução é: “No matter how knowledgeable craftsmen might be in the tools, tricks, and

Glenn Adamson expõe a falta de valor dado ao conhecimento prático e à perícia ao longo do século XIX, com um exemplo que remete a um outro universo de atividades. O maravilhoso espetáculo de um malabarista indiano é assistido pelo crítico William Hazlitt, e sua experiência resulta no artigo: “O malabarista Indiano”. Ramo Samee realizava acrobacias com inúmeras bolas e com enorme facilidade. O crítico, no entanto, encontrava enorme dificuldade em classificar o trabalho de Samee. Apesar da impressionante habilidade, não se tratava de arte, mas de uma prática mecânica e automática, comparável a de um robô.

A incapacidade de se valorar a habilidade manual como algo que reuniria mais do que apenas um treinamento mecânico, também era visível no trato com artesãos indianos e de outros povos não Europeus ou considerados primitivos: “A fórmula era elogiar a habilidade do artesão, mas ao mesmo tempo rejeitar totalmente qualquer princípio mental; no melhor das hipóteses, poderia ser descrito como um impulso inconsciente.” (ibid., p. 135, tradução nossa).

Antes do início do século XIX, o trabalho manual era geralmente considerado uma atividade muito consciente e até mesmo autoconsciente. Um dicionário de 1757, por exemplo, descreveu as atividades do artífice, do artesão ou do mecânico como ‘as artes que mantêm a massa de pessoas em ação útil, e suas mentes engajadas em invenções benéficas para toda a comunidade’ [...] A mudança de tal atitude, na qual as faculdades mentais do artesão são tidas como certas, para a visão posterior de que o ofício está todo nas mãos e não na mente, não poderia ser mais dura.³⁴ (ibid., p. 139, tradução nossa).

A separação entre a mente e mão ganhou contornos diferentes nos períodos pré-industrialização e durante a Revolução Industrial. No primeiro momento se consolida a separação entre as belas artes e as artes menores ou decorativas. O trabalho manual se vê assim confrontado com uma nova realidade colocada pela arte, agora entendida como atividade criativa e mental. No segundo momento, quando gradualmente se coloca a presença da máquina e a visão progressista do mundo industrial, o artesanato passa a representar também uma atividade passadista, mecânica e desprovida de reflexão. Ao longo deste longo período o artesanato passo a passo se transforma numa atividade alijada de qualquer dimensão criativa

materials of a trade, if they lacked an understanding of theory, they were as good as ignorant.”

³⁴ O trecho correspondente na tradução é: “Prior to the early nineteenth century, workmanship was usually considered a very conscious, and even self-conscious, endeavor. A 1757 dictionary, for example, described the activities of the artificer, artisan, or mechanic as “the arts which keep the mass of the people in useful action, and their minds engaged upon inventions beneficial to the whole community [...]” The shift from such a attitude, in which the artisan’s mental powers are taken for granted, to the later view that craft is all in the hands and not in the mind, could not be more stark.”

e expressiva. Os trabalhos manuais passam a ser valorizados pela sua capacidade de copiar e buscam a perfeição dentro desta realidade mecânica. Um novo momento se descortinaria no século XIX com personagens como William Morris e John Ruskin. Ali se estabelecem os referenciais que trazem para o artesanato valores que estão associados à união entre a arte e a técnica. A habilidade técnica, manual e prática, e a capacidade expressiva, mental e teórica, estão novamente reunidas na figura do artesão.

2.2 O ofício artesanal estabelece um diálogo entre o saber prático e o saber teórico

2.2.1 Trabalho artesanal: o processo como forma de agir e pensar

“O pensamento teórico não é de espécie mais elevada que o pensamento prático. Mas a pessoa que disponha de ambos os tipos de pensamento é superior àquela que possua um só.” (DEWEY, 1979, p. 224).

A reflexão sobre o ofício artesanal e seus processos apresenta assim questões importantes para serem analisadas e, desta forma, colocar em cheque antigas premissas: a técnica no uso dos materiais, a habilidade manual, o conhecimento verticalizado, a busca pelo trabalho bem-feito, a inteligência existente no fazer, o uso das mãos e sua conexão com a mente. Além disso, discutir o fazer do artesão é ao mesmo tempo refletir sobre a caracterização do seu campo de atuação, e, conseqüentemente, confrontá-lo com a arte e o design. Na busca por encontrar estas fronteiras, os autores analisam o artesanato a partir dos seus materiais, dos seus objetos e dos seus processos.

Em seu ensaio, “O uso e a contemplação”, o escritor Octavio Paz (2006), Prêmio Nobel em 1991, faz uma análise do objeto artesanal em oposição ao objeto artístico e ao objeto industrializado. Segundo Paz, os objetos artesanais são utilitários e belos, sendo “belos, não apesar da sua utilidade, mas por causa dela.” (PAZ, 2006, n.p.). É nessa indissociação entre o belo e o útil que se estabelece o diferencial entre esses três universos — o artesanal, o industrial e o artístico. O objeto industrial se vale da busca da “eficiência” relegando a sua presença física ao mínimo, desta forma, “o ideal do design moderno é a invisibilidade: quanto menos visível forem os objetos funcionais, mais belos serão”. Já o objeto artístico se coloca no registro do sagrado, da contemplação, do culto e está associado a uma ideia de eternidade.

Nossa relação com o objeto industrializado é funcional; com a obra de arte, semi-religiosa; com a peça de artesanato, corpórea. A última, na verdade, não é nem uma relação, mas um contato. A natureza transpessoal do artesanato está expressa, direta e imediatamente, na sensação: o corpo é participação. (ibid., n.p.).

Mas é essencialmente na diferença entre processos que reside a busca desta pesquisa. O artífice tem no trato com os materiais e nos conhecimentos envolvidos na sua transformação algo inseparável, o que torna a sua atividade, numa perspectiva mais abrangente, em uma forma de agir e pensar. Richard Sennett (2015), associa a habilidade artesanal "a capacidade de fazer bem as coisas" (SENNETT, 2015, p. 19). Em seu livro, "O Artífice", Sennett vai apresentar a habilidade artesanal como um modo de atuar profissionalmente ou mesmo de conduzir a vida.

Segundo o autor, a ideia de engajamento é algo fundamental ao artífice, mas também possível de ser encontrado em outras atividades. Trata-se de desenvolver uma habilidade prática, extremamente verticalizada, mas não apenas instrumental. Em um processo baseado em grande investimento de experiência prática, "a habilidade torna-se mais sintonizada com os problemas, [...] ao passo que as pessoas com níveis primitivos de habilitação, esforçam-se mais exclusivamente no sentido de fazer as coisas funcionarem." (ibid., p. 30).

O modo de encarar problemas e agir em busca de soluções de forma lúdica e exploratória é um traço importante da habilidade artesanal. Sennett utiliza o conceito de *Homo Ludens*, proposto por Johan Huizinga, para mostrar que o trabalho, assim como o jogo, pode se dar numa dinâmica entre a obediência às regras e a exploração curiosa. Vários elementos, contidos na ideia de jogo, podem ser encontrados na maneira como se forma a habilidade artesanal: a experiência construída pelo treino e repetição, o erro como parte do processo, o inesperado e o acaso, a disciplina e as regras.

Para Sennett "fazer é pensar" e a separação entre mente e mão, ou entre, atividades práticas e atividades intelectuais, nos levaram a um empobrecimento das capacidades cognitivas. O artífice representa o caminho oposto. A prática e concentração levam a uma grande coordenação corporal e mental.

O relato de Sennett sobre o trabalho de uma insufladora de vidro, oferece um ótimo panorama sobre as sofisticadas relações que podem ser estabelecidas entre o corpo e a técnica. A criação e fabricação de um tipo específico de taça de vinho, levou uma determinada artesã a um exercício de prática repetitiva buscando conquistar um estágio de extrema sintonia entre ela e o vidro. Através da coordenação ritmada da tríade mão-olho-cérebro, o processo de condução dos movimentos corporais, com as ferramentas e o vidro quente, se torna intuitivo e caminha para

uma etapa de antecipação da transformação da matéria-prima. A conexão mão-olho-cérebro faz referência ao conceito de “mão inteligente”, que Sennett atribui a Charles Bell, e coloca a mão como elemento principal para um alto grau de capacitação.

Cabe aqui cotejar a visão de Richard Sennett sobre uma habilidade artesanal, que, transcendendo a atividade manual, pode ser transferida para outras atividades profissionais, com a proposta de Otto Salomon que, em 1870, colocava em prática o *Slöjd* como modelo educacional. O *Slöjd* era um sistema de ensino escandinavo baseado no desenvolvimento de habilidades através de práticas artesanais. Mas, ainda que utilizasse as mesmas técnicas e materiais dos ofícios, não se tratava de treinar artesãos para o mercado. Otto Salomon enxergava na prática artesanal a possibilidade de fortalecimento da mente e do corpo como benefício para a vida. Era um processo onde a entrega física, a transformação da matéria e a disciplina, resultavam em aprimoramento de conhecimentos e valores: “[...] hábitos de independência, ordem, precisão, atenção e dedicação, aumento da força física, desenvolvimento do poder de observação do olho e execução da mão.”³⁵ (SALOMON, 2010, p. 12, tradução nossa).

A prática artesanal de alto grau também encontra exemplos entre designers gráficos. Em seu livro “Alexandre Wollner: Design Visual 50 anos” o designer Alexandre Wollner relata uma curiosa passagem do seu tempo de estudante na *Hochschule für Gestaltung Ulm*. O relato de Wollner, assim como o texto, “O processo criativo e a metodologia analógico-digital”, de Laís Moura Wollner, publicado no mesmo livro, deixam transparecer características que remetem claramente ao ofício artesanal: a forte ligação entre trabalho e vida; a busca da perfeição e da precisão; o domínio da técnica conjugada a capacidade intelectual etc. Quando estudante, Wollner, impressionado pela destreza de um colega no uso do tira-linhas, coloca para si mesmo o desafio de igualar sua habilidade. Tal colega, um arquiteto suíço, era capaz de traçar uma linha reta de um metro de forma impecável. Isto levou Wollner a anos de treinos repetitivos buscando, através da concentração, um controle mais apurado da coordenação do corpo e da mente: “é apenas um exemplo de sua persistência nos prolongados mergulhos que o levam a uma total identificação com o objeto de seu fazer” (WOLLNER, L., 2003, p. 17). Segundo Laís, haviam duas dimensões de grande importância nesses mergulhos: a primeira diz respeito ao domínio de “técnicas e linguagens” ligadas ao campo visual; a segunda é a “experiência, prolongada e recorrente, de concentração em um único objeto” (ibid., p. 17).

Até que um dia reparei que, sem muito esforço, consegui traçar uma linha perfeita

³⁵ O trecho correspondente na tradução é: “[...] habits of independence, order, accuracy, attention and industry, increase of physical strength, development of the power of observation in the eye, and of execution in the hand.”

de um metro com aquele mesmo instrumento. Aí entendi que a proximidade da perfeição num projeto é um processo lento e laborioso de nosso interior (intuição); eu precisava ter buscado a harmonia com o entorno e não apenas focar meus esforços na linha e no tira-linhas; isto é para mim, equilíbrio analógico e digital. (WOLLNER, 2003, p. 91).

A metodologia da prática de design de Wollner estava baseada em dois conceitos estruturados pelo designer e professor da Escola de *ULM*, Otl Aicher: o analógico e o digital. O primeiro diz respeito àquilo que está no registro do sensível. É uma forma orgânica de observar, perceber e sentir o entorno, as pessoas: “metodologia que Aicher chama de analógica, onde, com a típica dinâmica de *feedbacks*, a experiência do fazer modifica e é modificada pelo material e pelos dados da realidade. O ser do design se faz, se cria, no processo.” (WOLLNER, L., 2003, p. 21). Já o digital vai lidar com a lógica do quantificável, com os processos, levando “ao controle dos meios técnicos, ao domínio no uso da linguagem e ao conhecimento aprofundado da área de atividade. [...] É aí que a lógica e a precisão do quantitativo vão servir ao requisito básico do design, que é de caráter analógico: a qualidade” (ibid., p. 23).

Wollner apresenta um processo que coordena aparentes dualidades: o intuitivo e o racional, a habilidade e o processo. O equilíbrio entre o analógico e o digital se molda, como a habilidade de um artífice, através de treino, concentração, ritmo, disciplina e conhecimento. Wollner levou isso para os seus projetos, para a sua vida e traduziu, claramente, na sua habilidade manual.

A ideia do artesanato como um ofício que traz a possibilidade de um aprofundamento entrelaçado de conhecimentos práticos e teóricos, encontra reflexos também na sociologia. Nos anos 50, Charles Wright Mills (2009), sociólogo norte americano, escreveu o ensaio “Sobre o artesanato intelectual”, apresentando a ideia do fazer artesanal como algo fundamental ao trabalho dos sociólogos. A ideia central de Mills é que o artesão representa um tipo de atitude frente ao mundo na qual vida e trabalho estão completamente entrelaçados. É uma perspectiva que conjuga a ética de um trabalho bem feito e o cultivar de um exercício de imaginação que não se conforma com os percursos estreitos impostos por regras, métodos e procedimentos que não deixam espaços para a experiência.

Isto significa que deve aprender a usar sua experiência de vida em seu trabalho intelectual: examiná-la e interpretá-la continuamente. Neste sentido, o artesanato é o centro de você mesmo, e você está pessoalmente envolvido em cada produto intelectual em que possa trabalhar. Dizer que você pode ‘ter experiência’ significa por exemplo, que seu passado influencia e afeta o seu presente, e que ele define a

sua capacidade de experiência futura. Como cientista social, é preciso controlar esta ação recíproca bastante complexa, apreender o que experiencia e classificá-lo; somente dessa maneira pode esperar usá-lo para guiar e testar sua reflexão e, nesse processo, moldar a si mesmo como um artesão intelectual. (MILLS, 2009, p. 22).

Para desenvolver seu trabalho como um ofício, Mills aponta alguns procedimentos adotados por ele mesmo. Um ponto importante é a organização de suas experiências pessoais e profissionais em um caderno de anotações. O objetivo das anotações é a criação do hábito de autorreflexão. Ao retomar e reorganizar frequentemente as suas anotações, o cientista social exercita a imaginação, desenvolvendo a capacidade de variar e recombina suas perspectivas sobre o assunto pesquisado:

a imaginação sociológica também pode ser cultivada; por certo ela raramente ocorre sem grande quantidade de trabalho, muitas vezes rotineiro. Há no entanto uma qualidade inesperada em relação a ela, talvez porque sua essência seja a combinação de ideias que ninguém supunha que fossem combináveis [...] Há um estado de espírito lúdico por trás desse tipo de combinação, bem como um esforço verdadeiramente intenso para compreender o mundo, que em geral falta ao técnico como tal. (ibid., p. 41).

Em outros dois de seus textos, “O ideal do artesanato” e “O homem no centro: o designer”, Mills vai tratar mais especificamente do artesanato como um “modelo plenamente idealizado de satisfação no trabalho” (ibid., p. 59) e abordar a importância de se entender o artesanato como um valor fundamental ao desenvolvimento humano. O autor vai assim elencar seis características do artesanato:

- uma visão ética, que encontra raízes no pensamento de William Morris, que associa o trabalho artesanal a algo prazeroso e diretamente conectado à qualidade do produto;
- a capacidade do artesão de se enxergar dentro do processo de trabalho e assim compreender a importância da sua participação, ainda que tenha executado apenas uma etapa;
- o artesão é livre para alterar plano e execução, que, na verdade, são realidades inseparáveis;
- no trabalho ele desenvolve a sua habilidade e “a si mesmo como homem”;
- não existe diferenciação entre trabalho e diversão, ou seja, o trabalho, ainda que obviamente sério, é um processo livre e lúdico;

- o trabalho e vida estão de tal forma entrelaçados que se alimentam mutuamente.

As características por ele apresentadas, evidenciam o artesanato reunindo dimensões éticas e práticas. Para Mills o artesanato representa assim a possibilidade de um modo de vida baseado numa atividade criativa, prazerosa, centrada no trabalho e no desenvolvimento de valores.

As cisões mais fundamentais na vida contemporânea ocorrem por causa da desintegração da antiga unidade entre design, produção e fruição. Entre a imagem e o objeto, entre o projeto e o trabalho, entre a produção e o consumo, entre trabalho e lazer [...] Numa frase, o que se perdeu foram o fato e o *ethos* do homem como artesão. (ibid., p. 76).

Com as ideias de Sennett e Mills o *ethos* do artesão faz referência a uma dimensão maior. O artífice, de Sennett, e o artesão intelectual, de Mills, trazem valores e uma capacidade de envolvimento que podem fazer parte de diferentes atividades: “o orgulho pelo próprio trabalho está no cerne da habilidade artesanal, como recompensa da perícia e do empenho” (SENNETT, 2008, p. 328). Para Sennett, é no movimento pragmatista que a perícia artesanal vai ganhar importância. Recorrendo à pensadores de expressão histórica como C. S. Peirce, William James e John Dewey, ele reforça a relevância dos pequenos atos cotidianos e da qualidade da experiência como fundamental ao trabalho.

Muitos dos temas da perícia artesanal aparecem nos escritos de Dewey de forma mais abstrata: as relações íntimas entre a solução e a detecção de problemas, entre a técnica e a expressão, entre jogo e trabalho. (ibid., p. 320).

Sennett aponta que o conceito chave para o pragmatismo é a experiência, e faz uso de sua tradução em alemão para dar a devida abrangência ao seu entendimento. A palavra *Erlebnis* diz respeito a “um acontecimento ou relação que causa impressão emocional íntima”. Já *Erfahrung* se refere a “um fato, ação ou relação que nos volta para fora e antes requer habilidade que sensibilidade.” (ibid., p. 321). Tal colocação de Sennett encontra eco nas referências já feitas ao trabalho de Dewey, que aborda a importância do ritmo vivo entre inteligência e afetos.

Apesar de destacar a necessidade de uma relação de equilíbrio entre a *Erfahrung* e a *Erlebnis*, Sennett reforça a importância da primeira para o que chama de “ofício da experiência”. Na sua visão, o artesanato se caracteriza por técnicas de experiência. Ou seja, a dimensão prática e a capacitação técnica deve sempre se colocar presente, para que não haja uma supervalorização de “um tipo de subjetividade que prospera no simples processo de sentir.” (ibid., p. 322).

Sennett, Mills, Salomon e Dewey, ainda que em momentos distintos e por caminhos diferentes, parecem ter afinidades na construção dos seus pensamentos sobre a necessária

comunhão dinâmica entre a teoria e prática. As ideias por eles apontadas podem ser bem ilustradas a partir da reflexão que Alexandre Wollner faz da sua prática profissional, na qual busca, através do exercício da técnica e da concentração, equalizar a dinâmica entre as dimensões analógica e digital. O exemplo do seu trabalho com o tira-linhas pode ser cotejado, ainda que sem maiores profundidades, com o conceito de experiência estética apresentado por Dewey, onde se busca o equilíbrio entre a racionalidade e a intuição, ou ainda, com os conceitos de *Erfahrung* e *Erlebnis*, definidos por Sennett. A autorreflexão de Wollner sobre o seu processo de trabalho também não está muito distante do artesanato intelectual proposto por Mills, onde, novamente, as dimensões prática e teórica se processam articuladamente. Já o modelo do Slöjd, de Otto Salomon, coloca o trabalho artesanal como meio para o desenvolvimento da mente, do corpo e de valores morais. Tal visão equivale à busca por harmonia, autorrealização e prazer que permeia todas as outras definições. A habilidade artesanal se torna um modo de vida, uma forma de agir e pensar, de maneira não linear, que reúne saber prático e saber teórico, ou ainda, projeto e execução, em uma experiência cotidiana.

2.2.2 A mão como tecnologia

É através de um profundo conhecimento sobre materiais e ferramentas, somado a uma exaustivamente bem treinada capacidade manual, que o artífice confere forma aos objetos de seu trabalho. O papel das mãos é central nesse processo e, ainda que faça uso de ferramentas, a capacidade de movimentos e a sensibilidade do tato estão diretamente conectados ao cérebro. O conhecimento do mundo a nossa volta ganha novas dimensões a partir do contato manual. Não é a toa que historiador da arte e professor Henri Focillon, autor de “Elogio da mão”, enfatiza a capacidade manual frente as possibilidades oferecidas pelos olhos:

Mas tudo o que se faz sentir com um peso insensível ou com o cálido batimento da vida, tudo o que tem casca, roupagem, pelagem, e mesmo a pedra, seja ela talhada aos estilhaços, arredondada pelo curso das águas ou de grão intacto, tudo isso é presa para a mão, é objeto de uma experiência que a visão ou o espírito não podem conduzir por si sós. A possessão do mundo exige uma espécie de faro tátil. A visão desliza pelo universo. A mão sabe que o objeto é habitado pelo peso, que é liso ou rugoso, que não está soldado ao fundo de céu ou de terra com o qual ele parece formar um só corpo. A ação da mão define o oco do espaço

e o pleno das coisas que o ocupam. Superfície, volume, densidade e peso não são fenômenos ópticos. Foi entre os dedos, no oco da palma das mãos, que o homem primeiro os conheceu. O espaço, ele o mede não com o olhar, mas com a mão e com o passo. O tato preenche a natureza de forças misteriosas. Sem ele, a natureza seria semelhante às deliciosas paisagens da câmara escura, diáfanas, planas e quiméricas.

Assim, os gestos multiplicavam o saber, com uma variedade de toque e de desenho cuja potência inventiva é ocultada pelo hábito milenar. (FOCILLON, 2010, p. 10)

Segundo Howard Risatti (2007), professor emérito de História da Arte da *Virginia Commonwealth University* e autor do livro *A Theory of Craft*, a dimensão dos objetos artesanais tendem a seguir as proporções da mão. Tal característica não se deve apenas a uma limitação das mãos, mas também a questões imperativas de uso e funcionalidade daquilo que é produzido. A conformação desses objetos busca atender a necessidades ergonômicas através da sua forma, escala, peso, balanço, estabilidade etc. Risatti faz uso da palavra *handsome* como um termo que, surgido no século XV, confere um juízo positivo de valor aos objetos cuja função e proporção atendem apropriadamente as relações com as mãos e o corpo: “[...] através de sua *handiness* e *handsomeness* eles se colocam diante de nós como objetos racionais que refletem a mente e o corpo de quem os fez e de quem deles fará uso.”³⁶ (RISATTI, 2007, p. 111, tradução nossa).

As relações de escala e adequação dos objetos artesanais em relação as dimensões e necessidades humanas, se opõem, segundo Risatti, a um modelo colocado pelas máquinas e pela tecnologia. Grande parte dos produtos industrializados estão baseados em propósitos não diretamente ligados ao ser humano, mas sim de eficiência e custo, sendo estes avaliados face a outras necessidades. O autor se refere, por exemplo, a objetos como embalagens industrializadas, cujo objetivo final visa atender a limitações colocadas pelo transporte, armazenamento e imposições de orçamento e produção. Esses novos critérios ou padrões de conformação dos objetos distancia a nossa sensibilidade, transformando “tanto a nossa concepção quanto a nossa conexão com a natureza e com o mundo feito pelo homem.”³⁷ (ibid.: p. 115, tradução nossa).

O objeto feito manualmente traz essa dimensão de conexão do homem com a realidade

³⁶ O trecho correspondente na tradução é: “[...] through their “handiness” and “handsomeness” they stand before us as rational objects reflecting the mind and body of the maker and user.”

³⁷ O trecho correspondente na tradução é: “[...] both our conception of and our connection to nature and to man-made things as well.”

exatamente pela sua escala e o seu propósito de atender especificamente necessidades humanas. A forte conexão mão-matéria, tão cara ao trabalho artesanal, é colocada pelo autor em oposição ao campo da arte, onde se estabelece, de forma mais evidente, a conexão mão-olho. Esta diferenciação é importante pois coloca para o universo da arte a preocupação com o visível, não sendo tão relevante o tipo de material e o seu diálogo mais íntimo com a técnica.

Risatti aborda então a ideia de um conhecimento técnico associado à habilidade manual como dimensões entrelaçadas do trabalho do artífice. A dimensão técnica está ligada ao conhecimento necessário sobre os materiais e suas características. Envolve assim “fórmulas, temperaturas, reações químicas e propriedades de vários materiais”³⁸ (RISATTI, 2007, p. 99, tradução nossa). É um conhecimento de grande sofisticação e que pode ser transmitido de forma oral ou escrita. No entanto, tal conhecimento técnico não teria validade sem os processos necessários para a preparação dos materiais e conformação dos objetos. A habilidade manual necessária para esta atividade é adquirida pela prática e pelo exercício do fazer.

O autor faz uso de duas definições do campo da moderna neurologia para configurar as formas de conhecimento apresentadas. O conhecimento de caráter técnico é entendido como memória declarativa (*declarative memory*). Aqui se incluem os eventos que podem ser relatados ou explicitados. Já a habilidade manual é apresentada pela neurologia como memória motora ou processual (*procedural memory, motor memory*). Nesta definição estão incluídas as atividades que somos capazes de realizar a partir de experiências passadas, sem que haja necessidade de reflexão ou consciência.

Gilberto Paim (2009), em seu texto "Identidade Artesanal", traz relevantes comentários sobre o livro de Howard Risatti. Duas definições mencionadas por Risatti são assim traduzidas e comentadas:

Uma questão crucial para Risatti é a diferença entre artesanania (*craftsmanship*) e trabalho manual (*workmanship*), termos quase sinônimos na linguagem comum. Ele [Risatti] enfatiza, porém, que o conceito de artesanania engloba tanto a capacidade de realizar quanto de criar o objeto. Não considera o artesanato como uma atividade estritamente manual, simultaneamente oposta e complementar à atividade projetual do design. Desse modo, a modalidade “não industrial” de produção do design recorre ao trabalho manual, não ao artesanato, cuja matriz criativa se alimenta da experiência na oficina ou no estúdio (PAIM, 2009, n.p.).

³⁸ O trecho correspondente na tradução é: “[...] formulas, temperatures, chemical reactions, and properties of various material [...]”

A artesanaria aponta para o processo criativo do artesão, trazendo mais do que apenas conceitos operacionais ou processuais. A dimensão criativa e intelectual, que se dá ao mesmo tempo do trabalho de confecção dos objetos, tem um lado intuitivo e assim parece colocar em cheque a racionalidade, por vezes exagerada, que acompanha as mudanças das formas produtivas e das relações de trabalho desde a segunda metade do século XIX. Risatti (2007), assim como Sennett (2015), traz exemplos de outros segmentos, como a música, para estabelecer um paralelo com o processo artesanal. Assim como o músico, que ganha proficiência em um determinado instrumento após longos períodos de treinamento, a artesanaria alcança a maestria em uma determinada área, envolvendo materiais e técnicas muito particulares.

Como no caso do músico virtuoso, que passa a tocar seu instrumento de uma forma absolutamente natural e aparentemente sem esforço, a maestria artesanal conduz a um momento quase transcendental, ou, como afirma Risatti, algo como “uma experiência zen”. Ao contrário da máquina que força os materiais a se submeterem a determinada forma, o diálogo entre o artesão e a matéria é coberto de gentilezas. A forma funcional a ser revelada pelo trabalho manual encontra uma resposta positiva na matéria. Neste processo, a mente se descola do esforço físico e está livre para “se concentrar em problemas mais intelectuais, abstratos e conceituais, que dizem respeito a forma e expressão”³⁹ (ibid., p. 101, tradução nossa). É nesse momento, quando um gatilho intuitivo parece ser disparado, que a mente do artesão, o seu corpo, as suas ferramentas parecem penetrar na matéria na busca da sua conformação.

A designer e historiadora Lorraine Wild publicou, em 1998, na revista *Emigre*, o texto *The Macramé of Resistance*. O artigo reflete sobre os rumos do design que, no final dos anos 90, se encontrava envolto por novas tecnologias e por novos conhecimentos, como o marketing e a antropologia, que começavam a fazer parte do dia a dia dos profissionais e educadores. Wild vai propor uma reflexão sobre a importância da forma e sobre o fazer do design, encontrando subsídios para isso exatamente no artesanato e na habilidade manual.

A partir da sua experiência como estudante na *Cranbrook* nos anos 70, Lorraine Wild apresenta sua visão onde “o artesanato', como tecelagem, cerâmica e trabalho com metal, era ensinado com seriedade” (WILD, 1998, p. 104). Vale observar, que entre 1971 e 1995, a *Cranbrook Academy Of Art*, fundada nos anos 20, teve sua direção compartilhada por Katherine McCoy e Michael McCoy, seu marido. Nessa época a escola enfatizava a experimentação e questionava os limites colocados por um design racional e sistemático: “[...] se investigavam a

³⁹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] to concentrate on the more intellectual, abstract, and conceptual problems concerning form and expression.”

complexidade e a estratificação, as formas vernaculares e pré-modernas e a validade de regras e convenções.” (MEGGS, 2009, p. 632).

Fazendo uso de conceitos apresentados por Peter Dormer, no livro *The Art of the Maker*, Lorraine Wild reflete sobre a importância de se entender o artesanato a partir de dois tipos de conhecimentos que trabalham de forma associada: um teórico e outro tácito. O primeiro diz respeito a um conhecimento que pode ser transmitido e aprendido de forma oral ou escrita, já o conhecimento tácito constitui um saber cujo aprendizado ocorre pela experiência e deve ser vivenciado na prática. Este conhecimento prático é conquistado pelo acúmulo de experiência e acaba por se tornar algo intuitivo. Fica claro que o conceito de intuição utilizado por ela, não se refere a algo gratuito ou descolado de sentido: “[...] a perícia tem a ver com táticas e conceitos, buscando oportunidades nas brechas do que se conhece, mais do que com tentar organizar tudo em função de uma teoria unificadora.” (WILD, 1998, p. 106).

Desta forma a autora procura distanciar o fazer artesanal de algo banalizado sustentado apenas pela técnica e sem a noção de complexidade da habilidade manual que suporta esse saber-fazer. É extremamente relevante a conexão proposta entre a habilidade manual e o trabalho do designer gráfico, assim como a reflexão sobre um conhecimento teórico e outro prático. Wild defende assim uma prática do design que se liberte de limitações, sejam elas conceituais ou impostas pelo mercado, aludindo a uma visão do design enquanto ofício.

Interessante notar que, apesar de utilizarem instrumentais teóricos diferentes, Lorraine Wild e Howard Risatti, terminam por conduzir suas reflexões por caminhos bem aproximados. Ambos abordam duas formas de conhecimento, uma de natureza teórica e outra de natureza prática, imprescindíveis ao universo do trabalho manual do artífice. Mas como diferenciar o trabalho manual do artífice de outros menos qualificados ou de diferentes complexidades?

Os termos *workmanship*, traduzido como trabalho manual, e *craftsmanship*, significando artesanaria, lidam com a ideia de alta qualificação manual, fazendo referência a profissionais que articulam conhecimento técnico e prático de grande sofisticação. Mas, quando colocados em relação a virtuosidade de outros profissionais, como músicos e escritores, ou em comparação com trabalhos manuais de extrema entrega física, mas sem uma qualificação específica, Risatti aponta diferenças fundamentais. A artesanaria definida pelo autor se refere ao trabalho artesanal que lida com a transformação da matéria em um objeto físico funcional. A música e a composição literária podem passar por procedimentos de grande habilidade manual, mas não traduzem esse trabalho em algo físico.

Compor e escrever certamente envolvem habilidades, assim como interpretar e datilografar igualmente envolvem habilidades técnicas manuais, mas [...]

nenhum emprega habilidades técnicas manuais na criação real de objetos físicos capazes de estar diante de nós como objetos que funcionam e são funcionais.⁴⁰ (RISATTI, 2007, p. 158, tradução nossa).

Em outro extremo, existem atividades que lidam com grande esforço físico e outras, que por força dos avanços industriais, tem a sua habilidade levada a um novo registro. Um trabalhador que exerce diferentes atividades manuais em uma obra, como, por exemplo, cavar buracos com o uso de ferramentas, depende mais de capacidade física do que de grande habilidade manual ou técnica. Já profissionais como eletricitistas e bombeiros hidráulicos possuem conhecimento técnico e especializado, mas seu trabalho consiste em montar e conectar materiais industrializados.

A análise de Risatti se diferencia assim de abordagens como as de C. Wright Mills e Richard Sennett, que conseguem enxergar no artesanato uma maneira de ser e de agir que pode ser transferida para outras atividades humanas. Risatti busca exemplificar de forma bastante tangível o trabalho de artesanato ao qual se refere. Seu intento é tornar o artesanato compreensível de maneira bastante elementar, para assim diferenciá-lo, por exemplo, da arte. O autor apresenta então uma taxonomia dos objetos artesanais, propondo formas de classificação físicas e técnicas, que possam dar conta deste universo de produção. Segundo ele, para definir algo como artesanato é necessário uma articulação entre o objeto, o material, a técnica de produção e a função, delimitada por ele entre as propriedades de conter, cobrir e suportar.

Somente a partir do entendimento em tal nível o próprio significado pode ser dado à forma por um criador e apreendido por um espectador. Em toda a arte visual, a própria possibilidade do significado depende do conhecimento e da compreensão do terreno conceitual sobre o qual o objeto formal repousa. Nesse sentido, reconhecer a natureza de alguma ‘coisa’ (como um objeto artesanal) requer compreensão e conhecimento da coisa em si – como ela é feita, para que serve e como se encaixa no *continuum* de sua tradição histórica.⁴¹ (ibid., p. 10, tradução nossa, grifo do autor).

⁴⁰ O trecho correspondente na tradução é: “Composing and writing certainly involve skills, and performing and typing even involve technical manual skills, but [...] none employ technical manual skill in the creation of actual, physical objects capable of standing before us as functioning and functional things.”

⁴¹ O trecho correspondente na tradução é: “Only from understanding at such a level can meaning itself be given to form by a maker and apprehended by a viewer. In all visual art the very possibility of meaning itself is dependent upon knowing and understanding the conceptual ground upon which the formal object rests. In this sense, to recognize the nature of something (such as a craft object) requires understanding and knowledge of the thing itself – how it is made, what it is for, and how it fits into the continuum of its historical tradition.”

O artesanato ganha uma dimensão bastante tangível com a reflexão de Risatti. Tanto a sua classificação de objetos artesanais quanto a ênfase na técnica e no trato com os materiais, trazem uma visão bastante concreta da atividade. A abordagem de Risatti, que difere de outras leituras onde são evidenciados valores e elementos menos tangíveis no fazer artesanal, pode encontrar explicação no fato do autor buscar exatamente pontos que tornem explícitas a separação do artesanato de campos como a arte e o design. Ainda assim, as construções apresentadas por Richard Sennett e C. Wright Mills, que trafegam por um certo grau de abstração, são de extrema relevância para as conexões que devem ser feitas entre as ideias de movimentos como o *Arts & Crafts*, que defendiam a comunhão de arte e técnica na transição do século XIX para o século XX, e os desdobramentos que se seguiram no período moderno e pós-moderno. A ideia de artesanaria certamente não reside somente numa atividade laboral, mas na conjunção desta dimensão com outra alicerçada em valores, ideais e num modo de ser e estar no mundo.

3 . O DESIGNER E O ARTESÃO: UMA NOVA REALIDADE

O século XX descortina um cenário onde arte e técnica buscam uma interação que dialogue com a máquina. Neste momento, a arte, o artesanato e o design, procuram estabelecer limites mais evidentes para os seus campos, mas, ao mesmo tempo, ficam evidentes as sobreposições de suas práticas. Este cruzamento de fronteiras segue adiante, talvez de forma ainda mais intensa, no século XXI. Como combinar a abstração e a racionalização de processos exigidos pela produção industrial com o saber técnico humanizado e romântico da atividade artesanal? Como entender a presença do trabalho artesanal em uma nova realidade repleta de avançadas ferramentas e novas tecnologias digitais?

Rafael Cardoso (2010), no texto *Craft versus design: moving beyond a tired dichotomy*, aponta para uma mudança de paradigma entre a produção industrial e artesanal. No longo período entre a segunda metade do século XIX e o século XXI os avanços tecnológicos e novos modelos de gestão vão proporcionar uma série de mudanças na indústria, chegando à processos de produção individualizada que muito remetem ao momento pré-industrial. Por outro lado, termos como *workmanship* e *craftsmanship* passaram a ser incorporados pela indústria, na tentativa de atribuir valor simbólico de qualidade em etapas de acabamento da produção.

Produtos feitos à mão por meios industriais, embora aparentemente paradoxais, não são impensáveis na era nascente da robótica e da biônica da computação.⁴² (CARDOSO, 2010, p. 330, tradução nossa).

3.1 A mão, a ferramenta e a máquina

3.3.1 *Workmanship, craftsmanship e design*

Para analisar o trabalho manual, a habilidade artesanal e confrontá-los com a máquina, Howard Risatti utiliza os termos *craftsmanship* e *workmanship* em comparação com o design.

⁴² O trecho correspondente na tradução é: “Products handmade by industrial means, though apparently paradoxical, are not unthinkable in the dawning age of pervasive computing, robotics and bionics.”

O conceito de *workmanship*, como já colocado anteriormente, foi traduzido por Gilberto Paim (2009) como trabalho manual. Segundo Risatti (2007), trata-se de uma atividade que, apesar da grande habilidade, lida com algo previsível, sendo apartada de uma dimensão criativa. É um processo que ocorre pelo estreito contato da mão habilidosa com a matéria a ser transformada, mas segue determinadas orientações em busca de um resultado já previsto. Aqui Risatti utiliza o termo *workmanship* de forma bastante semelhante ao conceito de *workmanship of certainty* proposto por David Pye.

Para Pye (2015), tal forma de atividade manual se evidencia em processos de repetição em produções que buscam ganho de escala. O trabalho manual de certeza se caracteriza por uma predeterminação de cada etapa ao longo da produção. Em oposição, ele apresenta o conceito de *workmanship of risk* — trabalho manual de risco —, como um processo no qual a criatividade e a habilidade são levados ao limite, podendo colocar em risco todo o trabalho durante sua execução. Pye prefere não utilizar o termo *craftsmanship*, que, segundo ele, seria um trabalho manual de risco executado com grande excelência, mas difícil de ser encontrado em sua forma absoluta. Como exemplo típico de trabalhos executados com risco e certeza, ele aponta, respectivamente, o ato de escrever com uma caneta e o sistema de impressão. O primeiro é executado de forma livre, ainda que faça uso de uma série de recursos para limitar o risco. Já a impressão mecânica vai concentrar as etapas de risco na concepção e preparo das ferramentas, padrões e gabaritos, que tem o objetivo de garantir um processo de impressão sem variações. Importante notar que, como colocado no exemplo da escrita com a caneta, o trabalho manual de risco não se dá apenas de forma manual e livre. Na visão de Pye, existe uma dinâmica que pode envolver a mão, ferramentas e até mesmo máquinas.

As máquinas-ferramentas, que, uma vez configuradas, executam uma operação, tal como, por exemplo, o corte de uma fresta, de uma forma absolutamente predeterminada, são frequentemente utilizadas apenas por uma questão de precisão e de modo algum para poupar tempo de trabalho. Assim, ao longo da execução de um trabalho de risco, o trabalhador executará à mão livre com uma ferramenta manual em um momento e recorrerá a uma máquina-ferramenta alguns minutos depois.⁴³ (PYE, 2015, p. 21).

Risatti, ao contrário de David Pye, opta por utilizar o conceito de *craftsmanship* —

⁴³ O trecho correspondente na tradução é: “Machine tools, which, once set up, perform one operation, such for instance as cutting a slot, in a absolutely predetermined form, are often used simply for the sake of accuracy, and not at all to save time or labor. Thus in the course of doing a job by the workmanship of risk a workman will be working freehand with a hand tool at one moment and will resort to a machine tool a few minutes later.”

artesanaria — , dando a ele conotação similar ao *workmanship of risk*, mas englobando novas dimensões. Segundo ele, “a concepção de design que veio da moderna tecnologia industrial acentuou as modernas dicotomias do ‘design como concepção / habilidade como execução’, ‘design como abstração / objeto concreto’, ‘designer / trabalhador’.”⁴⁴ (RISATTI, 2007, p. 166, tradução nossa, grifo do autor). O conceito de artesanaria viria na contramão de tal separação, combinando concepção e execução num processo “dialético e dialógico” que ocorre na manipulação dos materiais:

Em vez de serem separados em estágios, a concepção e a execução são integradas de modo que um sistema sutil de *feedback* ocorre quando as propriedades físicas dos materiais encontram a forma conceitual e a forma conceitual encontra o material físico.⁴⁵ (ibid., p. 169, tradução nossa).

O autor reforça que uma possível complementaridade entre o trabalho manual de certeza, guiado por instruções e planos de execução, e o design, como processo de abstração, concepção criativa e especificações para execução, ainda que ocorra, significa a depreciação do primeiro: “[...] o objetivo da produção por máquinas, afinal de contas, é a eliminação da mão habilidosa e, portanto, a eliminação do próprio trabalho.”⁴⁶ (ibid., p. 167, tradução nossa). Como afirma em sua reflexão, a essência do trabalho artesanal reside exatamente no contato e transformação da matéria pela mão e não no relacionamento com a máquina, que domina e força a matéria contra as suas características naturais.

Risatti faz uma correlação entre os conceitos de artesanaria, trabalho manual e design, com o pensamento de Aristóteles sobre as formas de conhecimento – *praxis*, *theōria*, *poiēsis*. O trabalho manual se conecta, assim, com a ideia de *praxis*, ou seja, um conhecimento que se molda pela prática. O design, pelo seu processo de abstração e capacidade de lidar com teorias e coisas que não existem, se refere a *theōria*. Já o trabalho de artesanaria, por envolver tanto uma dimensão prática quanto outra teórica ou abstrata, se configura, segundo o autor, como a *poiēsis* aristotélica, isto é, “um conhecimento envolvido no fazer, no produzir e em criar alguma

⁴⁴ O trecho correspondente na tradução é: “The conception of design that has come from modern industrial technology has accentuated the modern dichotomies of ‘design conception/workmanly execution,’ ‘abstract design/concrete object,’ ‘designer/worker’.”

⁴⁵ O trecho correspondente na tradução é: “Instead of being separated into stages, conception and execution are integrated so that a subtle feedback system occurs when physical properties of materials encounter conceptual form and conceptual form encounters physical material.”

⁴⁶ O trecho correspondente na tradução é: “[...] the goal of machine production, after all, is elimination of the skilled workmanly hand and thus the elimination of work it self.”

coisa.”⁴⁷ (ibid., p. 162, tradução nossa, grifo do autor).

Para Risatti o envolvimento do artesão com a conformação da matéria não pode ocorrer no trabalho com a máquina, já que seus limites operativos são dados e não podem ser transformados pela mão. Assim sendo, pelos argumentos apresentados, a artesanaria e o trabalho manual ocorrem somente no trato habilidoso com a matéria, ou ainda na união entre técnica, matéria e mão: “no mundo industrial, as coisas feitas à máquina podem ser soldadas, coladas, rosqueadas, aparafusadas, grampeadas — isto é, montadas pela mão humana ou robótica de várias maneiras — mas, como material, raramente são trabalhadas à mão.”⁴⁸ (ibid., p. 167, tradução nossa).

A reflexão de Risatti é extremamente clara na busca por delimitações entre os campos do artesanato e do design, mas o universo de trabalho desta pesquisa são exatamente os momentos de sobreposições entre os campos. O desafio que agora se apresenta é conectar o conceito de artesanaria ao uso de ferramentas e tecnologias variadas, que se tornaram disponíveis entre o período moderno e pós-moderno, e que ampliaram infinitamente as possibilidades da produção artesanal.

3.1.2 A evolução das tecnologias

As ferramentas possuem uma beleza especial e indiscutível. Esta beleza resulta de casualidades absolutas, e não de uma materialização de uma ideia estética. Até mesmo as ferramentas de pedra mais primitivas expressam a sua função por meio do modo que são empunhadas pelas mãos humanas e transmitem o prazer indiscutível da funcionalidade e do desempenho perfeitos. A beleza das ferramentas reflete o mesmo prazer da inevitabilidade das criaturas vivas; na verdade as ferramentas apresentam a beleza das próprias mãos humanas, a mais perfeita de todas as ferramentas (PALLASMAA, 2013, p. 51).

O filósofo Vilém Flusser (2013), em seu texto "A Fábrica", reflete sobre a importância de

⁴⁷ O trecho correspondente na tradução é: “[...] it is knowledge involved in the making, producing, or creating of *something*.”

⁴⁸ O trecho correspondente na tradução é: “In the industrial world, machine-made things may be welded, glued, screwed, bolted, stapled—that is, assembled by the human or robotic hand in any number of ways—but as material they are seldom actually worked by hand.”

se entender o homem a partir dos locais de produção dos seus artefatos. É precisamente nestes locais de produção, por ele chamados de fábricas, que o pesquisador e o historiador encontram o homem de cada momento e como ele “vivía, pensava, sentia, atuava e sofria” (FLUSSER, 2013, p. 35). Antropologicamente, este hominídeo, produtor de artefatos, capaz de alterar o mundo natural, é designado como *Homo faber*, e é a sua capacidade fabril a força motriz que dá forma à nossa cultura material. Segundo Flusser, se pensarmos numa história da fabricação podemos visualizar quatro períodos: “o das mãos, o das ferramentas, o das máquinas e o dos aparelhos eletrônicos” (ibid., p. 36). Mas, ao mesmo tempo em que esses homens transformam a matéria dentro de suas fábricas, são também, por elas, transformados. Assim temos, numa perspectiva histórica da humanidade, o homem-mão, o homem-ferramenta, o homem-máquina e, por fim, o homem-aparelhos-eletrônicos. O homem primitivo representa a figura do homem-mão. Sua produção é realizada de forma livre e sem necessidade de lugar fixo. Precisa apenas daquilo que retira da natureza, descobrindo e transformando com as suas próprias mãos. A mudança provocada pelas ferramentas e pelas máquinas é significativa do ponto de vista do espaço e da dinâmica de trabalho:

Quando se trata de ferramenta, o homem é a constante e a ferramenta, a variável: o alfaiate se senta no meio da oficina e, quando quebra uma agulha, a substitui por outra. No caso da máquina, é ela a constante e o homem, a variável: a máquina encontra-se lá, no meio da oficina, e, se um homem envelhece ou fica doente, o proprietário da máquina o substitui por outro (ibid., p. 37).

É com o surgimento do uso das ferramentas que o homem se vê numa nova realidade: “rodeado [...] de machados, pontas de flecha, agulhas, facas, resumindo, de cultura” (ibid., p. 37). O uso das ferramentas, que funcionam como extensões das mãos humanas, mostra uma sensível diferença para o período do homem primitivo. Segundo Howard Risatti (2007), os primeiros humanos usavam diferentes objetos do meio ambiente como ferramentas. Estes objetos, que eram escolhidos casualmente pela sua correspondência com o uso desejado, passaram, em seguida, a serem adaptados para atender a determinadas funções, e, por último, evoluíram, através de um certo grau de pensamento abstrato, para ferramentas desenvolvidas com o propósito de executar tarefas específicas. Estas últimas são aquelas que Risatti chama de ferramentas genuínas, pois são intencionalmente construídas para um fim e evidenciam o seu objetivo formalmente:

As ferramentas genuínas não estão apenas prontas para ter seu potencial de 'ferramentar' ativado pela mão, para ser colocada em 'funcionamento', por assim dizer, através da entrada de energia cinética, mas com ferramentas genuínas, o

potencial de 'ferramentar' é visivelmente manifesto na própria ferramenta [...]”⁴⁹ (RISATTI, 2007, p. 45, tradução nossa, grifo do autor).

O arquiteto e professor Juhani Pallasmaa (2013), em *As Mãos Inteligentes*, afirma que a evolução das ferramentas foi algo anônimo e atemporal: “séculos de trabalho contínuo refinaram as ferramentas básicas — a faca, o martelo, o machado, o serrote, a plaina [...]” (PALLASMAA, 2013, p. 50). A complexidade do uso e desempenho das ferramentas vai aumentar, chegando a operações nas quais passam a funcionar “[...] como extensões de toda a constituição neurológica e corporal humana, como a bicicleta, o automóvel e o avião.” (ibid., p. 52).

As evoluções tecnológicas levaram as técnicas de produção para novos patamares. As ferramentas se tornaram cada vez mais complexas, o homem passou a interagir de forma mais intensa com as máquinas e o mundo digital segue abrindo novas e infinitas possibilidades. Como pensar a atividade artesanal dentro de contextos tecnológicos que parecem tão apartados da capacidade de interferência da mão?

O conceito de tecnologia não se refere apenas aos equipamentos e máquinas mais modernos. Segundo Malcolm McCullough (1996), “[...] todas as máquinas são ferramentas, e todas as ferramentas são uma espécie de tecnologia, mesmo no caso de um antigo instrumento como um machado [...]”⁵⁰ (McCULLOUGH, 1996, p. 64, tradução nossa). A tecnologia, para McCullough, consiste de uma combinação de elementos intelectuais e físicos, de estudo e implementação: “Em outras palavras, a tecnologia não é limitada a máquinas — é uma filosofia.”⁵¹ (ibid., p. 67, tradução nossa). As novas e avançadas máquinas e ferramentas não significam necessariamente um completo afastamento da mão ou do homem. A ferramenta usada com extrema habilidade, fruto de prática intensa, se torna uma extensão invisível do corpo. Tal prática pode ser adquirida também com ferramentas mais elaboradas e até mesmo com máquinas, desde que a participação humana se dê no controle do processo.

'Uma ferramenta é uma entidade em movimento cujo uso é iniciado e guiado ativamente por um ser humano, para quem ela age como uma extensão, em direção a uma finalidade específica'. Esta definição é explicitamente cinética, e

⁴⁹ O trecho correspondente na tradução é: “Not only do genuine tools stand ready at hand to have their “tooling” potential activated, to be put “to work”, as it were, through the input of kinetic energy, but with genuine tools, “tooling” potential is visibly manifested within the tool it self [...]”

⁵⁰ O trecho correspondente na tradução é: “[...] all machines are tools, and all tools are a kind of technology, even if in the case of an ancient device such as an ax [...]”

⁵¹ O trecho correspondente na tradução é: “In other words, technology is hardly limited to machines—it is a philosophy.”

está aberta à abstração: a entidade pode ser física ou conceitual; o movimento pode ser manual ou de uma máquina movida a energia; a orientação pode ser manual ou por controle indireto. Isso reflete a condição de que as ferramentas podem sugerir novos usos para elas mesmas, mas, ao contrário de outras tecnologias, elas permanecem sujeitas à nossa intenção. Uma ferramenta depende de nós para controlar o escopo, o ritmo e o foco de seu trabalho; estando meramente assistido, o mecanismo não funciona.⁵² (ibid., p.68, tradução nossa, grifo do autor).

Cabe aqui, então, avaliar uma questão que é colocada por McCullough (1996) e, de forma bem explícita, também por David Pye (2015): existe algo inteiramente feito pela mão? Como coloca o arquiteto, designer e artesão David Pye, “as coisas são usualmente feitas por uma sucessão de diferentes operações [...]”⁵³ (PYE, 2015, p. 25, tradução nossa). O artesão vai fazer uso das suas mãos e ferramentas variadas na produção dos seus artefatos. Segundo o autor, tentar distinguir e classificar determinadas operações como manuais ou feitas por máquinas termina por não ter sentido.

Vamos considerar algumas definições possíveis de artesanato, trabalho manual ou trabalho feito à mão. 'Feito à mão', distinto do trabalho feito por quê? Por ferramentas? Algumas coisas, na verdade, podem ser feitas sem ferramentas, mas a definição será bastante exclusiva, pois vai considerar somente cestos e cerâmica enrolada, e isto é tudo! Vamos tentar algo mais amplo e dizer ‘feito por ferramentas manuais, distinto do trabalho feito por máquinas’. Agora teremos que definir ‘máquina’ de modo a excluir um tear manual, uma cinta e uma broca, uma roda de cinta, uma roda de oleiro e outras máquinas e ferramentas que pertencem ao que é geralmente aceito como trabalho manual.⁵⁴ (ibid., p. 25, tradução nossa, grifo do autor).

⁵² O trecho correspondente na tradução é: “*A tool is a moving entity whose use is initiated and actively guided by a human being, for whom it acts as an extension, toward a specific purpose. This definition is explicitly kinetic, yet it is open to abstraction: the entity may be physical or conceptual; the motion may be manual or machine powered; the guidance may be manual or by indirect control. It reflects that condition that tools may suggest new use for themselves, but unlike some other technologies, they remain subject to our intent. A tool depends on us to control the scope, the pace, and the focus of its work; merely attended machinery does not.*”

⁵³ O trecho correspondente na tradução é: “Things are usually made by a succession of different operations [...]”

⁵⁴ O trecho correspondente na tradução é: “Let us consider some possible definitions of handicraft, or hand-work, or work done by hand. ‘Done by hand’ as distinct from work done by what? By tools? Some things actually can be made without tools it is true, but the definition is going to be rather exclusive for it will take in baskets and coiled pottery, and that is about all! Let us try something wider and say ‘done by hand-tools as distinct from work done by machines’. Now we shall have to define ‘machine’ so as to exclude a hand-loom, a brace and bit, a wheelbrace, a potter’s wheel and the other machine and tools which belong to what is generally accepted as hand-work.”

A reflexão de Pye, demonstrando a impossibilidade de se limitar as ferramentas e máquinas envolvidas no trabalho manual, segue adiante, avaliando possíveis restrições quanto ao uso ou não de máquinas movidas por energia ou ainda, de equipamentos guiados, ou não, inteiramente pela mão. As tentativas em delimitar o trabalho manual por suas ferramentas se mostra inviável e, caso feito, as determinações tendem a parecer casuais. Segundo Pye, “‘artesanato’ e ‘trabalho manual’ são termos de significado histórico ou social, e não técnico.”⁵⁵ (ibid., p. 26, tradução nossa, grifo do autor). Ele, então, utiliza as definições propostas por Lewis Mumford para as três fases do desenvolvimento tecnológico — eotécnica, paleotécnica e neotécnica — como forma de demonstrar que as tecnologias historicamente se relacionam com a evolução dos materiais e fontes de energia disponíveis.

Pye afirma que por um erro de entendimento sobre as colocações de William Morris, no período do *Arts & Crafts*, se estabeleceu uma visão “[...] de que antes da Revolução Industrial tudo era feito sem máquinas.”⁵⁶ (ibid., p. 28, tradução nossa). No entanto, o processo de transição entre as fases apresentadas por Mumford, se caracteriza por uma sobreposição entre esses períodos, e não por rupturas: “[...] olhando para trás ao longo dos últimos mil anos, pode-se dividir o desenvolvimento da máquina e da civilização da máquina em três sucessivas e ‘sobrepostas e interpenetradas fases’.”⁵⁷ (MUMFORD, 1955, p. 109, tradução nossa). A fase eotécnica, que antecede a Revolução Industrial, foi um período de grande desenvolvimento de tecnologias mecânicas dos mais diversos tipos.

Em suma, o renascimento não era, socialmente falando, o alvorecer de um novo dia, mas seu crepúsculo. As artes mecânicas avançaram à medida que as artes humanas enfraqueciam e retrocediam, e foi no momento em que a forma e a civilização se separaram completamente que o ritmo da invenção se tornou mais rápido, e ocorreram a multiplicação de máquinas e o aumento das formas de energia.⁵⁸ (ibid., p.112, tradução nossa).

⁵⁵ O trecho correspondente na tradução é: “‘*Handicraft*’ and ‘*Hand-made*’ are historical or social terms, not technical ones.”

⁵⁶ O trecho correspondente na tradução é: “[...] that before the Industrial Revolution everything was made without machines.”

⁵⁷ O trecho correspondente na tradução é: “Looking back over the last thousand years, one can divide the development of the machine and the machine civilization into three successive but *over-lapping and interpenetrating phases*.”

⁵⁸ O trecho correspondente na tradução é: “In short, the Renaissance was not, socially speaking, the dawn of a new day, but its twilight. The mechanical arts advanced as the humane arts weakened and receded, and it was at the moment when form and civilization had most completely broken up that the tempo of invention became more rapid, and the multiplication of machines and the increase of power took place.”

É importante ter em mente o processo artesanal como algo dinâmico e que se transforma a partir de novas tecnologias e novos materiais. Pensar o artesanato unicamente como uma operação manual, ou que faça uso apenas de ferramentas básicas, seria um anacronismo. A artesanaria deve assim encontrar uma forma de dialogar e humanizar os processos tecnológicos e industriais mais avançados. As perspectivas passadistas, que recorrem equivocadamente à movimentos como o *Arts & Crafts* como forma de construir uma visão romântica do passado e apartada do mundo industrial, devem ser atualizadas.

3.1.3 A perícia e a máquina

O teórico Tony Fry (2009) também se refere a um movimento de mudanças culturais e econômicas que permeiam o mundo atual em sua passagem de uma realidade industrial para outra pós-industrial. Dentro deste processo de transformação, e talvez como peça chave, se encontra a produção do artificial. É neste registro que Fry coloca o conceito de perícia como a “habilidade de fazer”.

A perícia [...] é uma categoria contextual que só existe enquanto reconhecida no âmbito de um terreno material historicamente definido — ou dele excluída. Segue-se por isso que, mudando a percepção da modernidade, mudam também sua localização na vida contemporânea. (FRY, 2009, p.114).

Fry deseja deslocar a perícia de algo associado unicamente a objetos onde sua presença é como “[...] um código aplicado tanto por seu espaço de vendas quanto por sua forma de produção.” (ibid., p. 117). Longe de ser apenas um sinal que evidencia determinados bens de consumo, a perícia, segundo Fry, deve entendida como “[...] um modo especial do ser e do vir-a-ser humano mediante atos e consequências de modos de produção material.” (ibid., p. 117).

O autor pretende, assim, desconstruir uma noção, estabelecida no século XIX e enraizada ao longo dos tempos, onde a perícia foi romantizada e colocada como inimiga das máquinas. Segundo Fry, a “perícia foi solapada pela máquina” (ibid., p. 117), mas, analisando as colocações de William Morris, John Ruskin e do *Arts & Crafts*, e cotejando com o momento atual, o autor argumenta que a máquina robotizada, que tem como objetivo a substituição completa do ser humano, é sim algo a ser combatido. Entretanto, máquinas que, ao longo do século XIX e XX, trabalharam em sintonia com o ser humano, realizando ajustes finos na produção, eram um campo fértil para o desenvolvimento da perícia:

... [elas] eram repositórios de perícia e habilidade ainda quando seus produtos fossem banais. A perícia podia não ficar à mostra no objeto produzido, mas estava lá como meticulosidade e marca distintiva. O operador não fazia trabalho manual, agia como repositório de conhecimentos prescritivos.” (ibid., 119).

Fry salienta que a Revolução Industrial representa um período de transformação da perícia. Algumas habilidades se perderam, mas outras surgiram. Ainda que tenha sido um processo de tensão, onde os avanços tecnológicos buscavam, através do “trabalho não-humano”, baratear o valor da produção, determinados conhecimentos, como aqueles ligados aos equipamentos de precisão, se equivalem, de alguma forma, à habilidade manual. São atividades onde existe um componente de conhecimento “[...] prático, expresso pela mão sob a forma de habilidade exercitada [...]” (ibid., p. 121).

O trabalhador que lesse e escrevesse criticamente, com conhecimento de causa, o texto da produção, além da interpretação da informação, o julgamento do olho e a orientação do toque crítico, estava também implicado na leitura mais intuitiva de um amplo espectro de dados e processos mecânicos que envolvia uma série de sensações como: a reflexão da luz na superfície do corte do metal torneado, a cor das rebarbas produzidas pelo calor do corte, o cheiro do lubrificante quando a temperatura do metal mudava, o som do corte ou, indo do torno ao rebolo universal, a cor e o tamanho de uma chuva de fagulhas – assim, com cada máquina, o trabalho ganhava vida. [...] A incapacidade de reconhecer esse conhecimento como perícia, em qualquer sentido válido, não se deveu ao fato de as habilidades e saberes escaparem à demonstração, mas ao modo como foram culturalmente classificados: abaixo das “artes menores”. Semelhante categorização obviamente nega a importância da perícia, que não pode ser objetificada como coisa ou habilidade, mas reconhecida como modo de ser, e de ser com, o ser do fazer e do feito. (ibid., p. 120).

É importante observar que, do ponto de vista de Fry, a perícia não está atrelada a uma determinada atividade ou forma de produção de objetos. Ele coloca a perícia como uma atitude ligada ao ser e estar no mundo, alicerçada por novos valores — descolados de um resgate do passado — associados a uma dimensão de qualidade, traduzida como cuidado com aquilo que é feito, e de conhecimento, baseado na habilidade adquirida pela conexão entre a mente e a mão.

Nada há, nas afirmações feitas até agora, o que nos leve a presumir a existência da perícia unicamente em habilidades tradicionais. Ela não depende nem do trabalho manual estabelecido, nem dos talentos baseados na máquina e nem dos

novos métodos que empregam tecnologia avançada, e sim da relação entre mão e mente no ato de fazer, que assegura a presença humana direta, como *loci* do poder e do conhecimento, na coisa feita. (ibid., p. 125).

Assim, a perícia, como definida por Fry, ganha uma perspectiva ampliada e capaz de dialogar com diferentes ferramentas, máquinas ou tecnologias. Do ponto de vista da operação com a máquina, por exemplo, o trabalho não se dá apenas de forma instrumental, mas numa proficiência construída pela conexão entre a mente e a mão, onde confluem conhecimento técnico, intuição e sensações corporais. Importante, no conceito apresentado por Fry, é que o homem não seja apartado do diálogo com a tecnologia produtiva, e que o seu conhecimento prático e habilidade sensorial estejam sempre presentes como forma de garantir “[...] o cuidado no fazer e a qualidade no feito.” (ibid., p. 164).

Aqui se estabeleceu, ou ainda melhor, se restabeleceu, uma visão do trabalho artesanal, que, entendido enquanto ofício, lida ao mesmo tempo com uma dimensão prática e outra teórica. Autores como John Dewey, Richard Sennett, Charles Wright Mills, Glenn Adamson, Howard Risatti, Lewis Mumford e Tony Fry, formaram um painel de referências teóricas com o objetivo de demonstrar a importância da conexão entre a mente e a mão, e, conseqüentemente, do papel da habilidade manual, do conhecimento tácito e do processo de reflexão na ação, na construção do mundo artificial. O trabalho repetitivo do artífice não representa um processo robotizado e sem importância, mas um momento de construção intelectual verticalizado, com processos, técnicas e conhecimentos específicos.

Cada arte tem o seu lado técnico, e a técnica envolve cálculo, repetição, esforço laborioso, ou seja, aquilo que não passaria de pura monotonia e trabalho escravo, se não fosse objetivo último do processo. Mas, no período em que o artesanato dominava, o artista e o técnico chegaram, por assim dizer, a um feliz compromisso, por que os seus papéis foram assumidos pela mesma pessoa. Através deste *modus vivendi*, o artista submeteu-se às condições técnicas de fabricação e atuação [...] (MUMFORD, 1986, p. 48).

Lewis Mumford (1986), em “Arte e Técnica”, aborda o excessivo valor da técnica em um mundo de máquinas. Segundo Mumford, nos tornamos mais mecânicos, racionais, e menos orgânicos e humanos. O autor aponta para a necessidade de uma relação equilibrada entre a arte e a técnica. Tal ideia é importante na análise dos modelos de produção que seguiram ao longo do século XX e que se basearam em propostas de extremo cientificismo: “[...] sempre que ambos os objetivos, o estético e o técnico, foram perseguidos em conjunto [...]”, se estabeleceu “[...] uma relação harmoniosa entre a vida subjetiva e a vida objetiva, entre a espontaneidade e

a necessidade, entre a fantasia e o fato.” (ibid., p. 49). É nesta relação dinâmica entre o racional e o subjetivo que vai se estabelecer a conexão entre a mente e a mão. Exatamente como na visão de habilidade artesanal proposta por Richard Sennett, onde ele usa o conceito de “fazer é pensar”. O ofício artesanal se configura assim como uma atividade que está fundamentada na experiência, na técnica, no conhecimento e, mais importante, em uma série de valores éticos que formam uma maneira de ser e estar no mundo. Talvez aqui se encontre um ponto chave para a pesquisa. O artesanato, entendido como ofício e artesanaria, se apresenta tanto em uma dimensão tangível, relativa ao labor, quanto em outra intangível que se define por valores éticos. Ao longo do século XX o artesanato vai atualizar suas práticas em função dos avanços tecnológicos, e seguir perseguindo a defesa dos valores que considera caros ao relacionamento do homem com o seu trabalho e com o mundo. Cabe agora evidenciar como o processo artesanal evoluiu e se fez presente dentro de uma realidade industrial e como se processou o seu diálogo com os outros campos da produção visual e material.

3.2 O designer-artesão como uma forma de produção no pós-fordismo

3.2.1 - Fordismo, produção flexível e produção individualizada

3.2.1.1 William Morris e a divisão do trabalho

Em uma conferência proferida em 1894, William Morris discorreu sobre o que chama de a “era do sucedâneo”. A palavra sucedâneo — algo inferior e que se apresenta como substituto de um original melhor — aqui diz respeito a enxurrada de produtos que estavam sendo colocados no mercado, como alternativas baratas às tradicionais opções de melhor qualidade. Eram produtos similares, disponíveis em quantidade, mas sem a individualidade que traria a dignidade que as pessoas mereciam: “[...] a vida que a civilização nos proporciona, é apenas um sucedâneo do que deveria ser a vida do homem na terra.” (MORRIS, 2003, p. 132).

A crítica de Morris se dirige às mudanças causadas pelo processo de divisão de trabalho e industrialização, que terminaram por causar significativas alterações no comportamento de consumo, modificações nos hábitos tradicionais de convívio, a perda de qualidade dos produtos

e a degradante situação dos trabalhadores.

Em um dos exemplos apresentados, Morris reflete sobre a mudança no consumo do pão e da manteiga. Duas situações aparentemente banais, mas que traduzem significativas alterações de comportamento social. O pão, antes feito de forma caseira, nos fornos construídos atrás das lareiras das casas rurais, passara a ser comprado em padarias. Mas tentar retornar ao modelo tradicional seria impossível, pois a farinha também não tinha mais a qualidade de outrora. O mesmo aconteceu com a manteiga, antes feita de forma caseira e que agora era substituída pela margarina: “é que dá trabalho fazê-la bem e, hoje em dia, é feita numa escala que implica a aceitação daquela máxima: ‘Poupa trabalho e faz dinheiro — o resto, o que é que interessa?’” (ibid., p. 133).

Morris passeia por outros exemplos até chegar ao divertimento público, no qual a sua crítica ao sistema de trabalho fica mais evidente. A diversão se torna um momento curto de alívio e recuperação da fadiga, fruto da vida ser tão desgraçada e o “[...] trabalho ser tão mecanizado e desinteressante [...]” (ibid., p. 133). O momento prazeroso do descanso e da viagem se tornam assim um fraco sucedâneo quando se retorna para uma realidade deprimente em casa e no ambiente de trabalho.

O atual sistema de contrafação pretende manter-vos na condição de máquinas, a situação em que vos encontráis há muito tempo, alimentados como máquinas, tratados como máquinas, forçados a trabalhar como máquinas — e rejeitados como máquinas, quando o vosso mecanismo deixa de funcionar corretamente. (ibid., p. 145).

Os discursos de Morris são sempre carregados de um viés ideológico, mas a sua defesa por um trabalho consciente e prazeroso, assim como por uma produção honesta e de qualidade, tinha grande repercussão naquele período e ganharia seguidores também ao longo do século seguinte. Suas colocações, mais do que atacar as máquinas, cuja presença achava compreensível desde que estivesse o trabalhador no comando, eram dirigidas ao processo alienante e mecânico causado pela divisão do trabalho: “Que desgraçadas criaturas desequilibradas nos estamos a tornar devido ao excesso da divisão do trabalho em todas as ocupações da nossa vida!” (ibid., p. 171).

A alienação, tão combatida por Morris, diz respeito ao processo de divisão do trabalho que terminava por conduzir o trabalhador a uma perda da noção da produção como um todo, ignorando, assim, como o objeto foi idealizado, qual a sua função e a quem estava destinado. Como afirma John Heskett (2016), era um processo de abstração da produção, que atingia tanto o trabalhador, na sua perda de consciência do todo, quanto os compradores, que perdiam

a noção de como as coisas eram feitas. Se estabelecia assim uma nova relação entre os objetos de consumo e as pessoas, que passaram a ser tratadas “[...] como uma massa e raramente em termos de entidades individuais únicas ou sociais.”⁵⁹ (HESKETT, 2016, p. 27, tradução nossa).

Foi ainda no século XVIII que o economista Adam Smith apresentou a ideia de um sistema de trabalho manufatureiro mais eficiente e que se definia pela execução mecânica e repetitiva de partes, e não pela produção isolada do objeto por um único artesão — esta última retrataria uma visão holística do processo como proposto pelo *Arts & Crafts*. O exemplo clássico oferecido por Smith era o de uma fábrica de alfinetes na qual, a partir da divisão do trabalho, um time de trabalhadores sem qualquer qualificação, executando tarefas simples e específicas, gerou um volume de produção infinitamente maior do que aquele feito por um trabalhador qualificado responsável por todas as etapas. O ganho de produtividade que Smith almejava com o sistema que idealizou estava baseado nas seguintes premissas: o aumento da capacidade e destreza de cada trabalhador na sua tarefa específica; o ganho de tempo por não mudarem de uma atividade para outra, já que cada operário realizava apenas uma tarefa; e a redução ainda maior do tempo de trabalho a partir da invenção das ferramentas, grande parte das vezes, criadas pelos próprios trabalhadores.

Como aponta McCullough (1996), era um avanço que se dava mais em função da organização de processos do que por importantes avanços tecnológicos. Da mesma forma, Josiah Wedgwood, também no século XVIII, consegue um grande aumento na sua escala de produção graças a racionalização de processos, pesquisa de materiais, técnicas de marketing e pela função apartada que deu ao desenho, produção do protótipo e execução do trabalho.

Mais adiante, no século XIX, Charles Babbage, um importante cientista e defensor das ideias de Adam Smith, reforçaria a relevância da divisão do trabalho como forma de ganho econômico na produção e defenderia a presença da máquina como ferramenta para obtenção de formas perfeitas e repetidas. A máquina, cuja operação não necessitava de qualquer qualificação ou habilidade especial, significava a precisão em substituição ao trabalho manual lento e sujeito a falhas. Era uma visão progressista da organização da produção, que, como já citado pelo filósofo Vilém Flusser (2013), colocava a máquina como ponto central e constante, sendo o homem o elemento variável e substituível.

Em um nível superficial, duas atitudes são evidentes com relação à industrialização.

Ela foi bem-vinda, associada à conceitos de progresso e vista como uma

⁵⁹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] as a mass, and rarely in terms of unique individual or social entities.”

oportunidade para melhoria ou avanço social e individual. Em contraste, também havia ressentimento, pois era considerada como destrutiva de valores e relações sociais consagrados pelo tempo, levando a tentativas de restaurar ou recriar esses valores.⁶⁰ (HESKETT, 2016, p. 25, tradução nossa).

É dentro deste contexto, no qual utopias e pensamentos progressistas se encontravam, às vezes de maneira complementar, outras vezes num embate entre opostos, que o século XX vai assistir a relação cada vez mais intensa e conturbada entre a arte e a técnica, que se daria nos debates envolvendo a organização dos sistemas de produção e o processo gradual de industrialização: “a aplicação da arte à indústria se originou como um casamento de conveniência, cuja trajetória dificilmente aconteceu suavemente”⁶¹ (ibid., p. 30, tradução nossa). As ideias defendidas por William Morris, John Ruskin e os colaboradores do movimento *Arts & Crafts* certamente são um ponto de partida para as análises sobre os sistemas de produção. O casamento que professavam entre arte e técnica, além dos valores ideológicos e sociais que defendiam, seria perseguido, ainda que com variações, por outros movimentos ao longo do século XX.

3.2.1.2 A *Wiener Werkstätte* antecipa um modelo pós-industrial

Nos primeiros anos deste século [o autor se refere ao século XX], na cidade de Viena, afirmaram-se simultaneamente a música dodecafônica, a arquitetura “moderna”, a filosofia da linguagem, a pintura abstrata, a psicanálise, a epistemologia e o *design*. Em resumo, a sociedade pós-industrial.

Uma das expressões mais significativas desta mutação de época foi a *Wiener Werkstätte* que, por uma inquietante coincidência cronológica, surge naquele mesmo 1903 quando nos Estados Unidos, Ford fundava sua empresa e Taylor enunciava os primeiros princípios fundamentais do seu *scientific management*

⁶⁰ O trecho correspondente na tradução é: “On a superficial level, two attitudes to industrialization are evident. It has been welcomed, associated with concepts of progress, and seen as an opportunity for social or individual improvement or advancement. In contrast, it has also been resented, regarded as destructive of time-honoured values and social relationships, leading to attempts to restore or recreate these values.”

⁶¹ O trecho correspondente na tradução é: “The application of art to industry originated as a marriage of convenience, the path of it has hardly run smooth.”

[...] Como já foi dito, nossa convicção é de que estes eventos simbolizam dois critérios organizativos completamente diversos: a América de Taylor e Ford apostava na organização do trabalho executivo com o qual milhares de “homens robôs” poderiam contribuir, através da repetição infinita de poucos gestos privados de significação, para a produção em série de objetos materiais destinados ao consumo de massa; a Europa de Klimt, Hoffmann e Moser, ao contrário, apostava na organização do trabalho criativo com o qual a elite genial dos artistas, artesãos e empresários poderia conjugar o bem-estar material com a excelência estética, na tentativa de construir um mundo mais belo e mais feliz, além de mais rico. (DE MASI; MENICONI, 1999, p. 171).

O texto de Domenico De Masi e Massimo Meniconi, “Uma cooperativa de artistas e artesãos - A genialidade politécnica da *Wiener Werkstätte*”, aponta o modelo da cooperativa vienense como contraponto ao cientificismo, que, representado inicialmente pelo Taylorismo e pelo Fordismo, tomava conta dos sistemas de organização do trabalho ao longo de grande parte do século XX. A organização, fundada em 1903, era conduzida destacadamente por Joseph Hoffmann, Kolo Moser e Fritz Waerndorfer, e tinha como essência a ideia de trabalho criativo, colaborativo e artesanal. A *Wiener Werkstätte* funcionava como um grande ateliê onde artistas, arquitetos e artesãos se organizavam em grupos de trabalho para desenvolver projetos, produzir aquilo que fora criado e comercializar. De Masi e Meniconi enfatizam que tal sistema de trabalho interdisciplinar e humanizado, que tinha forte influência das ideias de Morris e Ruskin, seria alvo de atenção no final do século XX, quando a importância da “[...] criação, da descoberta, da invenção nas inovações de produtos e processos [...]” (ibid., p. 172) se torna o foco das organizações.

No modelo proposto pela *Wiener Werkstätte* havia um organograma explicitando os papéis dos sócios e um estatuto que deixava claro o objetivo de obter resultados econômicos a partir da venda dos objetos artesanais projetados e executados por seus membros nas oficinas da cooperativa. Os ambientes e instrumentos, que foram cuidadosamente desenhados por Hoffmann e Moser, eram revolucionários até mesmo para os experimentos que Taylor colocava em prática no mesmo período. Além disso, no modelo vienense, a organização funcionava “[...] como um organismo vivo, biológico e não mecânico.” (ibid., p. 198). Ao ambiente extremamente agradável se somava um time de alta capacitação técnica e intelectual, formado por artistas e artesãos selecionados exatamente por sua qualificação e aderência ao trabalho coletivo.

Formou-se em Viena uma empresa de artesanato artístico em grande estilo. Em meio ao barulho das fábricas, destaca-se, mais silencioso e criativo, o trabalho

manual do artesão. É verdade também que na *Wiener Werkstätte* não faltam máquinas, aliás ela está perfeitamente equipada com todas as novidades técnicas úteis à empresa; mas aqui a máquina não é dominadora e tirana, mas a ajudante e a empregada prestativa, e não é ela que determina a fisionomia dos produtos, mas o espírito dos seus criadores e a precisão de mãos exercitadas na arte. [...] Hoje a *Wiener Werkstätte* possui uma elite de artesãos que se sentem solidários com a empresa e trabalham animados pelo louvável orgulho de fazer, cada um, o melhor no seu próprio campo. (Deutsche Kunst und Dekoration, 1904, apud DE MASI; MENICONI, 1999, p. 189).

De forma oposta caminhavam os estudos desenvolvidos por Frederick W. Taylor, cujas ideias de gerenciamento científico do trabalho se tornaram largamente conhecidas a partir da publicação, em 1911, do livro *Principles of Scientific Management*. Seu modelo se baseava fundamentalmente no ganho de tempo a partir da divisão do trabalho em tarefas simples e movimentos previsíveis, buscando, desta forma, o máximo de eficiência do trabalhador. O trabalhador é, assim, submetido a um processo de perda de habilidade e autonomia, restando a ele a repetição sistemática de um mesmo gestual sem reflexão. Segundo Malcolm McCullough (1996), o processo de organização baseado em tempo e movimento, “[...] mudou o cuidado de peças individuais para processos compostos e ajudou a estabelecer a linha de montagem.”⁶² (McCULLOUGH, 1996, p. 257).

De Masi e Meniconi fazem uma análise comparativa entre o modelo colocado em prática pela cooperativa vienense e as ideias científicas de Taylor. A gestão científica se traduz num processo rígido de divisão entre projeto e produção, não havendo autonomia de ajustes por parte daquele que produz: “A rígida divisão entre atribuições manuais e atribuições intelectuais é o princípio organizativo que apoia o da autoridade hierárquico-funcional” (DE MASI; MENICONI, 1999, p. 197). De maneira oposta, na *Wiener Werkstätte*, não havia a separação entre criação e produção. Artistas, arquitetos e artesãos trabalhavam em conjunto, numa troca dinâmica de conhecimentos.

Os autores fazem, então, o exercício de imaginar a *Wiener Werkstätte* numa realidade atual, cercados por um universo de equipamentos e máquinas modernos, e concluem com a plausível suposição de encontrar aqueles profissionais usando “[...] com brilhantismo o desenho computadorizado.” (ibid., p. 199). Não havia, por parte de Hoffmann, uma total recusa da

⁶² O trecho correspondente na tradução é: “[...] this shifted care from individual pieces to composite process, and helped establish the assembly line.”

presença da máquina. Havia, sim, um desconforto frente a uma produção opressora, incapaz de apresentar alguma contribuição por parte daquele que executava o trabalho, estabelecendo uma lógica que apartava “projetistas-realizados” de “executores anônimos e alienados” (ibid., p. 198). O sistema apresentado naquele momento é tão rico de proposições que são elencados, por De Masi e Meniconi, 10 ensinamentos derivados do seu modelo organizacional, que podem perfeitamente serem analisados como pertencentes a uma sociedade pós-industrial:

- “conjugar os meios modernos [...] com as raízes do passado” - aqui está o encontro da mão com a máquina, ou ainda, um saber fazer construído pela conjugação de criatividade e execução;
- a organização desenhada em função dos seus objetivos - a *Wiener Werkstätte* se diferencia do taylorismo pois se coloca contra a possibilidade de um modelo organizacional único e replicável a qualquer circunstância. “Se um sistema sócio-técnico se destina a produzir objetos nos quais prevalece a criatividade e a estética, ele é organizado segundo critérios completamente diferentes de um sistema destinado à produção em série” (ibid., p. 199);
- o ambiente de trabalho - o espaço deve ser estimulante e “no mínimo igual ao ambiente no qual [o trabalhador] passa o seu tempo livre”. Além disso, o trabalhador deve buscar o ritmo de atividade mais adequado ao seu biorritmo, mantendo assim a sua motivação interior;
- o clima participativo - “co-responsabilidade nos resultados deve corresponder à co-responsabilidade nas decisões”;
- a escolha e preparo dos profissionais - seleção criteriosa dos profissionais levando em conta as suas “qualidades criativas”. Mais do que isso, devem ser levadas em conta as mudanças de interesses do profissional, abrindo a possibilidade dele exercitar a sua curiosidade em outras atividades: “um ótimo encadernador de livros pode passar ao sopro do vidro”;
- a interdisciplinaridade - importante a convivência de profissionais que ofereçam a possibilidade de troca, interação e intercâmbio de conhecimentos e práticas: “um intelectual total deve corresponder o máximo possível à obra total, tornando-se capaz de operar com o cérebro e as mãos”;
- a cultura - o trabalhador criativo se difere daquele que opera numa linha de montagem. Para o primeiro, existe a necessidade constante de renovação intelectual. Sendo fundamental “ler, escutar, viajar, alimentar a sua curiosidade de conhecimentos e emoções sempre novas” (ibid., p. 200);

- a dimensão estética - de forma diferente dos produtos industriais, em que objetos iguais se diferenciam por sua precisão, os produtos de uma sociedade pós-industrial, equivalentes em suas funcionalidades e qualidades, se diferenciam por seus atributos estéticos;
- a abordagem comercial - a cooperativa tinha na “burguesia emergente” o seu objetivo comercial e “estimulou o seu orgulho de classe, desnudou seu complexo de inferioridade com relação à aristocracia e lhe ofereceu, através da estética, o meio para se libertar do desconforto próprio dos novos-ricos” (ibid., p. 200);
- “o uso da publicidade e da mídia” - Hoffmann conduzia muito bem o uso dos canais de comunicação e contava com uma rede de “clientes certos, dotados de bom gosto estético e de ótima situação financeira” (ibid., p. 201).

Ainda que apresente importantes características — ali a união arte e técnica se configurou numa cooperativa que se manteve ativa por quase 30 anos — a *Wiener Werkstätte* não era algo isolado. Como afirma Jonatham M. Woodham (1997), o começo do século XX é o momento em que afloraram uma série de organizações que tinham raízes nas ideias do *Arts & Crafts*. Desde o século XIX a produção industrializada se torna cada vez mais evidente, existe a emergência de uma classe média ávida por consumir, surgem novos processos de fabricação e novas matérias-primas ganham uso. Ainda que os discursos de William Morris, John Ruskin e seus seguidores permanecessem acessos, “[...] havia um crescente reconhecimento da importância de conciliar o pensamento do design com as realidades da tecnologia de produção em massa, considerando que tal perspectiva fosse ter uma influência significativa na vida cotidiana.”⁶³ (WOODHAM, 1997, p. 12, tradução nossa). O desafio que se apresentava era harmonizar conceitos considerados tão importantes como prazer no trabalho, verdade com os materiais e honestidade na fabricação, com a nova realidade econômica e organizacional apresentada pela produção em massa.

Neste caminho, os movimentos da vanguarda alemã, por exemplo, dentro de um contexto político e social muito particular, terminaram por dar origem, em 1907, à *Deutscher Werkbund*. Esta associação, que consistiu numa reunião de arquitetos, artistas, artesãos e empresários, tinha por objetivo reunir arte e tecnologia dentro de uma proposta de maior aproximação com o progresso industrial, buscando estabelecer linguagens formais e estéticas que caminhassem

⁶³ O trecho correspondente na tradução é: “[...] there was a growing recognition of the importance of reconciling design thinking with the realities of mass-production technology if such an outlook was to have a significant bearing on everyday life.”

na direção da tipificação e racionalização formal. Era uma visão mais progressista e, ainda que dialogasse com conceitos que remontavam ao *Arts & Crafts*, tinha na industrialização e na produção em massa o seu grande objetivo. De maneira diversa da *Wiener Werkstätte*, que “permanecia amplamente comprometida com o *ethos* do artista-artesão.”⁶⁴ (ibid., p. 25, tradução nossa) e que, assim, seguia com uma produção restrita aos mais abastados, a *Deutscher Werkbund* tinha um claro objetivo de aumentar o volume da produção industrial de qualidade e assim oferecer a possibilidade de um consumo democratizado.

A união entre artistas, artesãos e indústria seria também o norte a ser perseguido por Walter Gropius ao inaugurar a Bauhaus, em 1919. No programa, publicado no mês de abril, do mesmo ano de inauguração da escola, Gropius enfatiza a importância do desenvolvimento da comunhão entre arte e ofícios⁶⁵. A ideia de um artista-artesão, educado no sistema mestre-aprendiz, e que terminaria por ser revelado na figura do designer, tinha claras raízes nas propostas do *Arts & Crafts*, ainda que o seu foco tenha se dirigido para a procura de uma solução estética e formal para a produção industrial em massa.

3.2.1.3 Do Fordismo ao modelo de produção individualizada

Em 1913, nos Estados Unidos, Henry Ford vai definir um ponto de inflexão para a produção em massa, ao criar a linha de montagem automobilística na fabricação do notório Modelo T da Ford. Seguindo a ideia de uma produção racionalizada, realizada com precisão, velocidade, regularidade, eficiência e economia, Ford buscava produzir para as massas, democratizando o acesso ao carro. Uma esteira móvel circulava entre os operários que estavam dispostos numa sequência lógica para montagem das partes: “a dramática redução no tempo de produção dos chassis de automóveis, teve óbvias e amplas implicações econômicas para a produção em massa estandardizada (e, por conseguinte, nos padrões de consumo) em todo o mundo industrializado.”⁶⁶ (ibid., p. 12, tradução nossa).

⁶⁴ O trecho correspondente na tradução é: “[...] remained largely committed to the ethos of the artist-craftsman.”

⁶⁵ Trecho do programa da Bauhaus: “There is no essential difference between the artist and the craftsman [...] But proficiency in a craft is essential to every artist. Therein lies the prime source of creative imagination. Let us then create a new guild of craftsmen without the class distinctions that raise an arrogant barrier between craftsman and artist!” (GROPIUS, 1919, p. 49).

⁶⁶ O trecho correspondente na tradução é: “Dramatically cutting down the time for car chassis production, it had

Segundo o antropólogo e geógrafo David Harvey (2014), “[...] as inovações tecnológicas e organizacionais de Ford eram mera extensão de tendências bem estabelecidas.” (HARVEY, 2014, p. 121). Harvey reforça que além da ideia de posição fixa dos trabalhadores na linha de montagem, o que diferenciava o Fordismo e o Taylorismo era uma outra visão da sociedade, baseada em um novo relacionamento das corporações com os trabalhadores e no estabelecimento da ideia de consumo de massa.

A meta principal de Ford era produzir o carro mais barato possível e em larga escala. O Modelo T, lançado em 1908, era leve, forte e simples de dirigir e, com a introdução da linha de montagem em 1913, tornou-se um sucesso de vendas. O preço de 850 dólares dos primeiros exemplares chegou a 360 dólares em 1916, e suas vendas atingiram um total de 15.000.000 em 1927: “o que era necessário era a crença de que existia um mercado, um carro de qualidade suficiente, produzido em quantidade suficiente e a um preço competitivo.”⁶⁷ (BATCHELOR, 1994, p. 39, tradução nossa).

O Modelo T era composto basicamente por quatro unidades: o motor, o quadro, o eixo dianteiro e o eixo traseiro, num total de 5000 peças. O sucesso da montagem dependia de um processo extremamente racionalizado de procedimentos. Segundo Ray Batchelor (1994), a base de tudo era o sistema americano de peças intercambiáveis, cuja lógica de padronização permitia a montagem precisa entre as partes, reduzindo a “[...] dependência por artesãos qualificados.”⁶⁸ (ibid., p. 41, tradução nossa). O uso do sistema de peças intercambiáveis era algo incentivado pelo governo americano desde meados do século XIX: “[...] a evolução do sistema americano demonstrou que, para ser produzido em massa, um produto tinha que ser padronizado, isto é, projetado para dimensões precisas e invariáveis.” (HESKETT, 2012, p. 70). Como afirma Rafael Cardoso (2008), a padronização de peças e as ferramentas de precisão já se encontravam em um nível de excelência e “[...] a Ford foi a primeira empresa a reunir todos esses avanços e aplicá-los de modo sistemático na sua linha de produção.” (CARDOSO, 2008, p. 113). Dentro da perspectiva da linha de produção colocada em operação pela Ford, era imprescindível ter total controle sobre o fornecimento de matérias-primas e peças. Por conta disso, a Ford desenhou um sistema verticalizado de produção em massa de todas as peças que necessitava.

obvious wider economic implications for standardized mass-production (and thus patterns of consumption) throughout the industrialized world.”

⁶⁷ O trecho correspondente na tradução é: “What was required was belief that a market existed, a car of sufficient quality, produced in sufficient quantity and at a competitive price.”

⁶⁸ O trecho correspondente na tradução é: “[...] reliance on skilled craftsmen [...]”

Do ponto de vista social, ao mesmo tempo em que abria a possibilidade de consumo para um universo cada vez mais amplo de pessoas, o Fordismo levava seus trabalhadores a um processo acentuado de fadiga. Ainda que tenha elevado os valores das diárias — de 2,34 dólares para 5 dólares — e determinado uma jornada de 8 horas de trabalho ao longo de 5 dias, o processo ao qual os trabalhadores eram submetidos era muito desgastante. O gestual mecânico e repetitivo, tão caricato e desumano, foi imortalizado pelo cinema no filme *Tempos Modernos*, de Charles Chaplin. Ali o homem era escravizado pela máquina, realizando uma série de movimentos robotizados e monótonos.

Ray Batchelor (1994), em *Henry Ford - Mass production, modernism and design*, mostra que Ford dedicava grande atenção ao ambiente limpo e claro da fábrica e acreditava que os bons salários pagos seriam suficientes para aplacar quase que por completo qualquer problema de fadiga. Entretanto, alguns relatos apontam no sentido oposto. Os trabalhadores se queixavam da rígida imposição de horários curtos para descanso e alimentação, da dura supervisão da empresa e da perda de identidade a que eram submetidos: “[...] em 1932, Walter Cunningham publicou um panfleto intitulado *J8*. *J8* era o seu número de trabalho na Ford. Ele escolheu o título porque ‘aquilo significava ‘a identidade perdida’.”⁶⁹ (BATCHELOR, 1994, p. 53, tradução nossa).

O controle de Ford sobre seus funcionários se estendia para além da fábrica. Os salários pagos aos seus trabalhadores os transformavam em potenciais consumidores dos seus carros. Assim sendo, como apresenta Harvey em sua análise, era importante cuidar para que eles tivessem um adequado comportamento moral e soubessem como gastar o seu tempo de lazer e dinheiro. Era a corporação se fazendo presente na sociedade e exercendo o seu poder:

Por isso, em 1916, Ford enviou um exército de assistentes sociais aos lares dos seus trabalhadores ‘privilegiados’ (em larga medida imigrantes) para ter certeza de que ‘o novo homem’ da produção em massa tinha o tipo certo de probidade moral, de vida familiar e de capacidade de consumo prudente (isto é, não alcoólico) e ‘racional’ para corresponder às necessidades e expectativas da corporação. (HARVEY, 2014, p. 122, grifo do autor).

Rafael Cardoso segue um pouco adiante, apontando que Ford estava “[...] gerando não somente um novo modelo de produção, mas também um novo modelo de operário e de consumidor.” (CARDOSO, 2008, p. 115).

⁶⁹ O trecho correspondente na tradução é: “In 1932, Walter Cunningham published a pamphlet entitled, *J8*. *J8* was his work number at Ford. He chose the title because, ‘it signified “lost identity”.”

Fica evidente a construção de um padrão moral, conduzido por princípios que eram ditados pelo novo modelo de indústria e corporação que surgia na América. O Modelo T ainda oferece um outro ponto de reflexão quando traz à tona uma famosa colocação feita por Ford: “todo cliente pode ter o carro pintado da cor que quiser, desde que seja preto.”⁷⁰ (FORD apud BATCHELOR, 1994, p. 40, tradução nossa). O sonho de Ford era ter alcançado, com o Modelo T, o padrão universal de carro. Nenhuma inovação seria necessária e a opção da cor só faria majorar o seu custo de produção. Ainda que, como aponta Batchelor, houvesse “lacunas consideráveis entre a realidade e o mito” (ibid., p. 54, tradução nossa), e por certo pequenas alterações tenham sido realizadas ao logo dos anos, era certo que Ford tinha a noção de ter criado um símbolo do sucesso Americano, e algo assim deveria permanecer imutável.

Mesmo em 1921, Ford ainda produzia cinquenta por cento de todos os automóveis dos Estados Unidos. Mas sua liderança começou a ser minada quando a indústria se consolidou num pequeno número de grandes produtores, cada qual organizado com base na produção em massa e todos competindo vigorosamente. Ford agarrava-se com obstinação ao Modelo T, mas a queda nas vendas finalmente forçou uma decisão. Em 1927 surgiu o ‘Modelo A’, seguido em 1932 pelo ‘V8’, que por sua vez foi substituído por outro modelo V8 em 1933. O intervalo cada vez menor entre novos modelos é indicativo da erosão da crença de Ford de que as mudanças de forma não eram necessárias. (HESKETT, 2012, p. 74).

Heskett (2012), Harvey (2014) e Cardoso (2010) apontam que o Fordismo passa a enfrentar contradições. Heskett reforça a exigência do consumidor por constantes novidades, que se chocava com a necessidade da indústria de padronizar a produção para reduzir os preços. Já Harvey reflete sobre as dificuldades que o modelo Fordista representava na esfera do trabalho e como o Estado passaria a se relacionar com este novo sistema industrial capitalista. Cardoso, por sua vez, cita as contradições sociais e políticas apontadas por Harvey, mas destaca o papel das transformações tecnológicas, que, combinadas com os novos sistemas de produção flexível que têm origem nos anos 50 e 60, com o Toyotismo, levariam a uma mudança na escala de produção para pequenas quantidades ou até peças customizadas.

Customização de produtos na fábrica e distribuição *on-demand* estão mudando a cara da manufatura contemporânea. Primeiro o consumidor decide o que quer; e então é produzido. Isso não é tão diferente da relação pré-industrial de

⁷⁰ O trecho correspondente na tradução é: “Any customer can have a car painted any colour that he wants sol long as it is black.”

compradores e artesãos.⁷¹ (CARDOSO, 2010, p. 327, tradução nossa).

A produção flexível apresentava os seguintes avanços em relação ao Fordismo: a quebra da rigidez deste último, apresentando uma variedade maior de bens de consumo produzidos em pequenos lotes; a possibilidade de uma produção mais ágil e sempre inovadora; o conceito de *just-in-time*, que significava uma nova forma de gestão dos estoques; e a presença de trabalhadores treinados, motivados, com maior autonomia e responsabilidade no processo.

O Fordismo, com o seu sistema de produção em linha, estava baseado em um racionalismo moderno que objetivava um padrão universal para a produção e o consumo, não oferecendo ao consumidor grandes possibilidades de escolhas. Já o período posterior a Segunda Guerra vai assistir a entrada em cena de movimentos de insatisfação contra o Fordismo e a produção estandardizada. As formas padronizadas passaram a entrar em choque com a ideia de consumo como valor simbólico e pessoal. Para os designers, faltava a liberdade criativa, já para os consumidores havia a impossibilidade de expressão da sua individualidade.

As noções de homogeneização, estandardização e produção de modelos universais para os mercados globais estavam muito ligadas ao conceito de Fordismo. Na era Pós-Fordista, designers e fabricantes poderiam voltar sua atenção para as oportunidades oferecidas pela produção em pequena escala, Sistema de Fabricação Flexível (FMS) ou Fabricação Assistida por Computador (CAM). Isto permitiu uma maior diversidade de tipos de produtos e permitiu aos produtores satisfazer mais facilmente às variadas inclinações culturais e valores semânticos de diferentes grupos de consumidores.⁷² (WOODHAM, 1997, p. 196, tradução nossa).

No livro *What is design today?*, o historiador George H. Marcus (2002) aponta o processo de customização em massa e individualização como resultado de uma nova forma de interação entre designers e indústria, assim como a presença cada vez mais intensa de tecnologias digitais como CAD, CAM e a *World Wide Web*. O autor cita, por exemplo, o trabalho do designer Gaetano Pesce, que fez uso de interferências individuais em uma linha de mobiliário de produção

⁷¹ O trecho correspondente na tradução é: “Customization of products, at factory level, and on-demand distribution are changing the face of contemporary manufacturing. First, the consumer decides what s/he wants; then, it gets made. This is not so different from the pre-industrial relationship of buyers and artisans.”

⁷² O trecho correspondente na tradução é: “Notions of homogenization, standardization, and the production of universal models for global markets had been very much bound up in the notion of Fordism. In the Post-Fordist era, designers and manufactures could turn their attention to the opportunities afforded by batch production, flexible manufacturing systems (FMS), or computer-aided manufacture (CAM). This allowed for a greater diversity of product types and enabled producers to satisfy more easily the varied cultural inclinations and semantic values of different consumer groups.”

industrial. A série *Open Sky* é composta por peças de resina que sofreram modificações casuais, em razão das cores e formas do material serem alterados em função da exposição à luz ou do manuseio na produção. Em outro exemplo, Marcus cita a produção da *Swatch*, cujos relógios são produzidos em coleções que apresentam “[...] uma grande variedade de estilos e cores para que pareçam completamente individualizados para o consumidor.”⁷³ (MARCUS, 2002, p. 32, tradução nossa). Em outro extremo, o exemplo da Levi’s mostra a possibilidade de individualização total na produção de uma calça jeans. Através do site, o consumidor pode criar seu próprio modelo, a partir de um leque de infinitas combinações que envolvem tecidos, tamanho da cintura, comprimento, cores, acabamentos etc. Como reforça o autor, a partir desses e outros exemplos, “[...] a customização em massa mudou o foco do fabricante da eficiência e economia para a satisfação emocional do consumidor.”⁷⁴ (ibid., p. 35, tradução nossa).

É neste novo cenário que a produção pré-industrial volta a se tornar objeto de análise. O modelo artesanal, seja como o apresentado pela *Wiener Werkstätte*, ou mesmo a partir das ideias do *Arts & Crafts*, são exemplos que evocam um simbolismo e uma narrativa que individualiza o consumo através de conceitos como o objeto único, honestidade, trabalho colaborativo, criatividade e técnica, mantendo vivo o *ethos* do designer-artesão. Um sistema de produção que se opõe ao perfeccionismo padronizado e frio do produto industrial. Dentro desta nova realidade, na qual novas tecnologias e ferramentas são capazes de auxiliar na produção de pequenas tiragens ou peças únicas, o designer se vê às voltas com a possibilidade de projetar, produzir e comercializar o seu trabalho. Uma lógica que subverte o paradoxo da produção em massa e confere ao designer, tal qual um artesão, a liberdade, a autonomia e a visão holística de todo o processo. Neste momento, arte e técnica, ou teoria e prática, voltam a estar reunidas

3.2.2 - Designer-artesão: cria, produz e comercializa

3.2.2.1 A matriz do pensamento do *Arts & Crafts*

⁷³ O trecho correspondente na tradução é: “[...] a large variety of styles and colors to make them seem fully individualized to the consumer.”

⁷⁴ O trecho correspondente na tradução é: “[...] the focus of mass customization has shifted from the efficiency and economy of the manufacturer to the emotional satisfaction of the consumer [...]”

Foi no século XX que evoluiu completamente a ideia do designer como um profissional que acompanhava todo o processo de fabricação desde a prancheta até o artefato acabado. Foi só então que o ‘design’ se tornou exclusivamente ligado à ideia de indústria e designers claramente distinguidos de artistas e artesãos. Eles estão agora irrevogavelmente associados com a produção em massa, ou, pelo menos, com a produção altamente mecanizada. [...]

No entanto, devido à natureza não estruturada das artes decorativas, os domínios do artesanato e do design nunca puderam ser separados com clareza. Grande parte da história escrita do design coloca as artes decorativas dentro do seu domínio, mas, claramente, estas também estão no coração da história do artesanato. Somente nas extremidades as divisões são claras. Design inclui de forma exclusiva o design de embalagem, automotivo e corporativo, bem como engenharia de grande escala e a maioria das formas de arquitetura.⁷⁵ (GREENHALGH, 1997, p. 40, tradução nossa, grifo do autor).

No seu texto *The history of craft*, publicado em *The culture of craft*, livro editado por Peter Dormer (1997), o pesquisador Paul Greenhalgh apresenta as bases do artesanato moderno, simbolizado por ele pelo movimento *Arts & Crafts*, e o que representou a sua cisão com os campos da arte e do design. A separação entre as artes decorativas e as belas artes, que ganhou contornos mais evidentes a partir do século XVIII, significou a construção de um sistema de classificação e hierarquização das atividades relacionadas ao campo das artes visuais. As atividades que não se colocavam no conjunto das belas artes representavam um grupo de excluídos, reunidos sem muito critério, “[...] exalando uma pluralidade que tem mais a ver com confusão do que complexidade.”⁷⁶ (ibid., p. 20, tradução nossa). No final do século XIX, uma nova separação começava a se desenhar entre as práticas das artes decorativas. Desta vez a cisão foi entre as atividades que estavam a serviço da produção em larga escala e aquelas que se

⁷⁵ O trecho correspondente na tradução é: “It was in the twentieth century that the idea fully evolved of a designer as a professional who saw an entire process of manufacture through from drawing-board to finished artefact. It was only then that ‘design’ became exclusively tied to the idea of industry and designers clearly distinguished from artists and craftspeople. They are now irrevocably associated with mass production, or at least highly-mechanised production. [...] Due to the unstructured nature of the decorative arts, however, the constituencies of craft and design could never be separated out with clarity. Most written histories of design place the decorative arts within its empire, yet clearly these are at the heart of the history of craft also, Only at the extremities are the divisions clear. Design exclusively includes package, automotive and corporate design, as well as large-scale engineering and most forms of architecture.”

⁷⁶ O trecho correspondente na tradução é: “[...] exuding a plurality which is more to do with confusion than complexity.”

alinham ética e ideologicamente com as proposições do movimento *Arts & Crafts*.

Não é de todo claro que, por exemplo, os métodos e condições usados, digamos, na indústria moveleira no século XIX, fossem fundamentalmente diferentes daqueles utilizados nos estúdios do *Arts & Crafts*. A diferença estava na atitude em relação ao trabalho, ao ofício, à política e à arte. As artes decorativas, portanto, foram gradativamente divididas em dois pelas guerras ideológicas empreendidas nas oficinas intelectualmente conscientes da Grã-Bretanha, Europa continental e América do Norte.⁷⁷ (GREENHALGH, 1997, p. 39, tradução nossa).

Greenhalgh aponta que apesar do design ter se colocado aos poucos como uma atividade relacionada à solução de problemas, posicionando-se como um campo entre a arte e a ciência, a palavra design, no sentido de preparação ou desenho prévio de algo a ser executado, era de uso corrente no artesanato, na pintura, na escultura e na engenharia ao longo do século XIX. Com a entrada em cena do amplo processo de industrialização no final do século XIX, e o acirramento dos debates políticos e ideológicos que eram travados naquele momento, um novo processo de separação tomou forma: “assim como as belas artes se separaram das artes decorativas, as artes decorativas, sob a égide do artesanato, se separaram do design.”⁷⁸ (ibid., p. 40, tradução nossa).

Após a Segunda Guerra Mundial o artesanato se viu confrontado de um lado pelas novas questões colocadas pela arte e, de outro, pelos parâmetros agora apresentados pelo design moderno. Sob a classificação de artesanato, ficaram, então, reunidas atividades das mais diversas, mas, ainda assim, as proposições centrais do movimento *Arts & Crafts* seguiram vivas nestas práticas. Como ponto central está a ideia de que a arte é inseparável do processo físico do fazer: “em suma, o artesanato estava baseado no entendimento de que a atividade cognitiva e manual eram efetivamente a mesma coisa. De fato, a premissa das políticas do artesanato estavam baseadas na sua congruência.”⁷⁹ (ibid., p. 41, tradução nossa).

Segundo Victor Margolin (2017), o termo *Arts & Crafts* ganha uso a partir de 1887 e logo passaria a identificar os designers que, liderados por William Morris, buscavam uma

⁷⁷ O trecho correspondente na tradução é: “It is not all clear that, for example, the real methods and conditions used, say, in the furniture industry in the later nineteenth century, were fundamentally different from those used by Arts and Crafts studios. The difference was in the attitude to work, labour, politics and art. The decorative arts, therefore, were gradually pulled in two by the ideological wars waged in the intellectually aware workshops of Britain, mainland Europe and North America.”

⁷⁸ O trecho correspondente na tradução é: “As the fine arts had split from the decorative, so the decorative, under the aegis of craft, split from design.”

⁷⁹ O trecho correspondente na tradução é: “In short, craft was premised on the understanding that cognitive and manual activity were effectively the same. Indeed, the politics of craft were premised on their congruence.”

alternativa para a produção em massa. Mas isso não significava um movimento orquestrado e uníssono. Não existia um ideal estético comum, como também não havia um consenso sobre a questão que se colocava entre o processo artesanal e a máquina: “se algo os unia era uma preocupação comum com a qualidade e o desejo de fazer as coisas com beleza.”⁸⁰ (MARGOLIN, 2017, p. 229, tradução nossa). Margolin reforça a influência, naquele momento, das ideias de John Ruskin e William Morris, que defendiam a aproximação das “[...] belas artes e das artes decorativas, a importância da satisfação no trabalho e o valor de se produzir diferentes formas de artes decorativas em oficinas coletivas.”⁸¹ (ibid., p. 229, tradução nossa).

Em uma análise crítica sobre o *Arts & Crafts*, o pesquisador Alan Crawford (1997), em seu artigo *Ideas and objects: the arts and crafts movement in Britain*, aponta, a exemplo de Margolin, os importantes conceitos que estavam na raiz do movimento. Segundo Crawford, o *Arts & Crafts* estava alicerçado por três ideias principais: a união das artes, o prazer no trabalho e a reforma do design. A primeira representa a proposta de rompimento das fronteiras e hierarquias entre as atividades criativas e a construção de uma forma de trabalho colaborativo entre artistas, arquitetos e artesãos. Já o prazer no trabalho significa a liberdade criativa do artesão durante a execução da sua atividade. Esta ideia de liberdade criativa está diretamente relacionada ao pensamento de John Ruskin e nela se identifica uma visão política e social que acabava por confrontar o modelo de organização do trabalho que era então utilizado nas fábricas de produção em massa. O terceiro ponto é a reforma do design, que se apresentava como uma proposta de melhora do padrão dos objetos produzidos e que se definia por ideais de honestidade, simplicidade e preocupação com a natureza dos materiais.

Entretanto, de forma diferente da construção histórica apresentada por Victor Margolin, a reflexão de Crawford caminha no sentido de colocar o movimento *Arts & Crafts* numa posição romântica de antagonismo à modernidade: “ele [*Arts & Crafts*] encoraja a imaginação sobre a razão, o sentimento sobre o intelecto e o orgânico sobre o mecânico.”⁸² (CRAWFORD, 1997, p. 24, tradução nossa). Segundo o autor, havia, sim, a proposição de construção de coisas mais belas, mas tudo era permeado por um sentimento de raiva contra a sociedade industrial.

Por outro lado, Margolin faz uma importante observação sobre as ideias de Morris, o

⁸⁰ O trecho correspondente na tradução é: “If anything united them, it was a common concern for quality and the desire to make things of beauty.”

⁸¹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] fine arts and decorative arts, the importance of satisfying work, and the value of producing different forms of decorative art in common workshops.”

⁸² O trecho correspondente na tradução é: “It upholds the imagination over reason, feeling over intellect, and the organic over the mechanical.”

que, de alguma forma, reforça a afirmação de Tony Fry que foi apresentada no capítulo anterior. Morris não era contrário de forma absoluta ao uso das máquinas, mas, sim, contra a completa subordinação do homem por estas.

Embora Morris em suas falas mais polêmicas critique a escravização das pessoas pelas máquinas sob a capitalista divisão do trabalho, ele não se opunha a máquina *per se*. Em vez disso, ele acreditava que os humanos deveriam dominar a máquina e usá-la nos processos de manufatura para as quais eram mais adequadas.

Morris expressou seus argumentos pela satisfação no trabalho, qualidade dos produtos e a criação de beleza em várias conferências [...] ⁸³ (MARGOLIN, 2017, p. 235, tradução nossa).

As três ideias apresentadas por Crawford, e de certa forma também por Margolin, encontram sintonia com a análise de Paul Greenhalgh sobre o movimento *Arts & Crafts*. Entretanto, diferentemente de Crawford, Greenhalgh propõe uma visão mais ampliada para aquele período e busca esclarecer como as proposições que ganharam vida naquele momento estavam não só alinhadas com a modernidade, como se desdobraram em outros movimentos ao longo do século XX. A partir das ideias propostas por Greenhalgh, na qual são determinadas três forças que se entrelaçam para dar sustentação ao *Arts & Crafts*, pode-se claramente abrir um campo de investigações sobre as manifestações do artesanato no contemporâneo.

Segundo o autor, é nas décadas finais do século XIX que toma forma o que chama de artesanato moderno. O período do movimento *Arts & Crafts*, no qual atuaram personagens como William Morris e John Ruskin, representa o momento de união de três forças que são fundamentais para o entendimento das dimensões ideológica e intelectual do artesanato moderno, e que estão presentes, as vezes de forma combinada, outras vezes isoladamente, nas manifestações que se seguiram ao longo do século XX: a arte decorativa, o vernacular e as políticas de trabalho.

A arte decorativa, no contexto do final do século XIX, ganha destaque pela oposição a que é colocada com as belas artes, sendo, para a primeira, negado o estatuto de arte. As artes aplicadas, ou decorativas, diziam respeito a um fazer mecânico e não intelectualizado: “[...] conhecidas como decorativas, úteis, industriais, aplicadas ou artes ornamentais, elas lutavam

⁸³ O trecho correspondente na tradução é: “Although Morris in his most polemical talks critiqued the enslavement of people to machines under the capitalist division of labor, he was not opposed to the machine *per se*. Instead he believed that humans should master the machine and use it for those manufacturing processes to which it was best suited. Morris expressed his arguments for satisfying work, quality goods, and the creation of beauty in many lectures [...]”

para manter um lugar na vida intelectual no exato momento em que a vida intelectual estava sendo classificada e consolidada nos museus, academias e universidades.”⁸⁴ (GREENHALGH, 1997, p. 28, tradução nossa). Assim, o movimento *Arts & Crafts* se opunha a ideia de que objetos úteis não podiam ser belos, ou ainda, ornamentados, e colocava o trabalho artesanal no mesmo patamar das artes.

A segunda força, o vernacular, diz respeito a uma busca por tradições culturais e pré-industriais, sendo representada, fundamentalmente, pela ideia de atividade manual, trabalho coletivo, conexão com a natureza e expressão de autenticidade. Era uma postura de confronto contra a modernidade industrial, que se traduzia num romantismo ligado ao rural e ao natural. Neste caso, o *Arts & Crafts* apresenta um forte componente ideológico e político que resultou na construção de importantes valores: “sua atratividade para todos residia no fato de estar fora das noções de profissionalismo, especialização, autoria ou academicismo. Podia legitimar reivindicações pela honestidade universal, o mais desejável dos valores normativos.”⁸⁵ (ibid., p. 32, tradução nossa).

A terceira força definida por Greenhalgh são as políticas de trabalho. Trabalho aqui significa a felicidade do indivíduo e o seu direito de ser humano. Neste caso, o papel alienante ao qual o trabalhador era submetido no processo industrial era o oposto da criatividade que resultava a partir do seu controle sobre a produção: “a metafísica do trabalho constituiu o núcleo moral do artesanato.”⁸⁶ (ibid., p. 34, tradução nossa).

Capitaneado por pensadores, designers, arquitetos e artesãos, e impulsionado pelo contexto daquele final de século, o movimento *Arts & Crafts* representou um momento singular de associação destas três forças: “o artesanato era uma forma politizada de trabalho, que produzia objetos de arte para decorar a sociedade.”⁸⁷ (ibid., p. 35, tradução nossa).

Segundo Greenhalgh, o cruzamento dessas três forças pode ser analisado em outros momentos do século XX, mas, diferentemente do período do *Arts & Crafts*, o que se vê é a fragmentação das três forças. O autor cita, então, três situações: a Bauhaus, o *Woodcraft Folk*

⁸⁴ O trecho correspondente na tradução é: “[...] known as the decorative, useful, industrial, applied or ornamental arts, they struggled to maintain a place in intellectual life at exactly the time when intellectual life was being classified and consolidated in museums, academies and universities.”

⁸⁵ O trecho correspondente na tradução é: “Its attractiveness to all lay in the fact that it stood outside such notions as professionalism, specialisation, authorship or academicism. It could make legitimate claims to universal honesty, that most desirable of normative values.”

⁸⁶ O trecho correspondente na tradução é: “The metaphysics of work provided craft with its moral core.”

⁸⁷ O trecho correspondente na tradução é: “The crafts were to be a politicised form of work which produced art objects to decorate society.”

Movement e o *Women's Institute*. A Bauhaus professava a união entre artistas e artesãos, mas, como Greenhalgh aponta, aos poucos a ênfase nos processos manuais se viu cada vez mais associada com uma visão antiprogressista, levando a escola a comprometer a força no aspecto vernacular. O movimento *Woodcraft Folk*, por sua vez, tinha como fortes os aspectos políticos e vernacular, mas a arte e elementos decorativos não são evidentes na sua produção. Já o *Women's Institute*, que tinha no artesanato um passatempo baseado na habilidade e em valores rurais, prescindia da dimensão política que era tão cara ao movimento *Arts & Crafts*. (Figura 1)

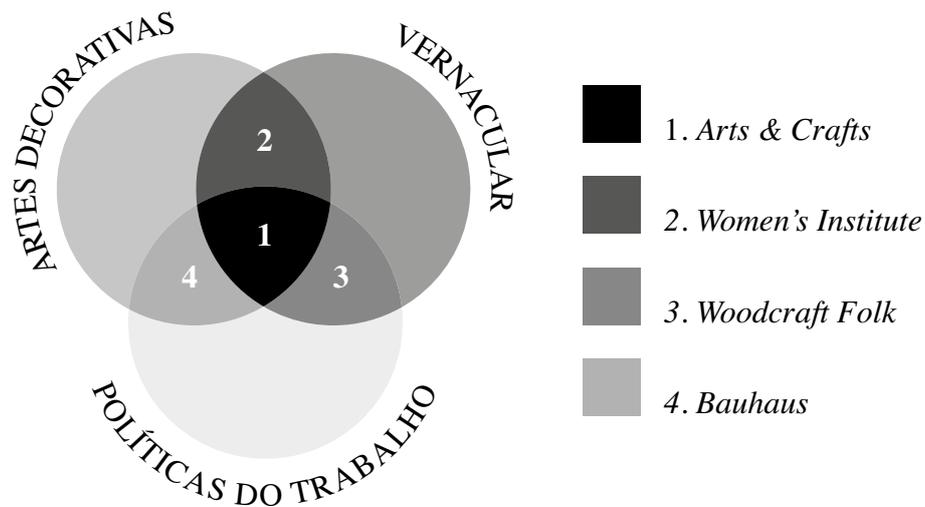


Figura 1: Matriz de Peter Greenhalgh

Não há como não conectar as ideias que estão na raiz da matriz de Greenhalgh com a reflexão que foi proposta, a partir de Richard Sennett (2015), C. Wright Mills (2009) e John Dewey (2010), no tópico “O processo como forma de agir e pensar”. A importância da expressão pessoal, do envolvimento corporal e da dimensão moral do trabalho, estão, definitivamente, em sintonia com os atributos que esses autores apontam como fundamentais para a habilidade artesanal, que é moldada, dinamicamente, pela técnica e a prática, pela inteligência e os afetos, ou ainda, pelo racional e o subjetivo. A análise da presença das três forças — arte decorativa, vernacular, políticas de trabalho — forma, assim, uma matriz que pode ser utilizada em reflexões sobre manifestações contemporâneas do artesanato, ou ainda, em manifestações contemporâneas da nossa produção visual e artificial, buscando quebrar barreiras e classificações que insistem em se manter rígidas entre os campos do artesanato, da arte e do design.

3.2.2.2 Arte, design e artesanato: percursos entrelaçados

Os limites entre os três campos se tornam cada vez mais borrados, ou ainda, mais entrelaçados, ao longo do século XX. Greenhalgh, por exemplo, aponta que existe um claro problema causado pelo sistema de classificação a que estes campos foram submetidos. A classificação que consolidou a separação entre as atividades da produção visual gerou uma nomenclatura e uma hierarquização baseada em valores éticos, estéticos e econômicos.

Na verdade, é preciso dizer que um gato é mais parecido com um cachorro do que uma estatueta de *Meissen* é com um pequeno barco galês, ou um vaso da Tiffany é com uma lápide de granito. Mas todos eles são claramente visíveis como artesanato, e são mais firmemente mantidos juntos do que uma mesa projetada [*designed*] e uma outra feita artesanalmente.⁸⁸ (ibid., p. 46, tradução nossa).

A classificação das atividades criativas a partir de uma confusa lógica valorativa que separou o artesanato, a arte e o design terminou por reduzir o primeiro a um difuso arranjo de práticas que não conseguiram se encaixar nos parâmetros determinados pelos outros dois. Por outro lado, a clara dificuldade em estabelecer uma classificação coloca em cheque justamente os antigos limites propostos. Greenhalgh deixa, então, uma pergunta no ar: “Qual é a diferença real entre a arte decorativa que é realizada dentro dos impérios das artes, design e artesanato?”⁸⁹ (ibid., p. 47, tradução nossa).

Questões como a expressão pessoal, a utilidade e a produção em escala, são centrais para os encontros e desencontros entre estes três universos da produção criativa — design, arte e artesanato — e são enfrentadas por vários autores no sentido de buscar definições e limites para a atuação do designer, do artista e do artesão. Designers por vezes enfatizam o caráter simbólico de seus objetos e são, assim, considerados artistas, já que, supostamente, colocam a utilidade em segundo plano.

A questão da utilidade, que foi explorada longamente em ‘A teoria da classe ociosa’, de Thorstein Veblen, ajuda a explicar por que, nos últimos cento e

⁸⁸ O trecho correspondente na tradução é: “Indeed, it has to be said that a cat is more like a dog than a Meissen figurine is like a Welsh coracle, or a Tiffany vase is like a granite headstone. But these are all clearly discernible as craft, and are more firmly held together than a *designed* table and a *crafted* one.”

⁸⁹ O trecho correspondente na tradução é: “What is the real difference between the decorative art that is held within the empires of fine art, design and craft?”

cinquenta anos, o design é considerado uma espécie de atividade que não deve ser comparada com a arte. A arte, supostamente, trata de toda uma categoria de coisas inteiramente diferentes. Uma atividade trata do mundo material, comercial e útil dos objetos produzidos em massa, e a outra, de um mundo de ideias mais intangível e escorregadio, e da aura do singular e do inútil. (SUDJIC, 2010, p. 168).

Deyan Sudjic (2010), no livro ‘A linguagem das Coisas’, apresenta uma ampla reflexão sobre o entrelaçamento entre a arte e o design. Ainda que a pesquisa pretenda se aprofundar mais detidamente na articulação entre o design e o artesanato, a análise de Sudjic não deixa de passar por pontos de grande importância, mostrando assim, inclusive, quão intrincada é a relação entre estes três universos.

Na aproximação com a arte, o design teria colocado em cheque a sua proposta original, que, segundo Sudjic, é alicerçada por três ideias principais: primeiro, o design é um campo que se propõe a resolver problemas; segundo, tendo por objetivo o acesso democrático aos bens de consumo, o design lida com a produção em massa; e, por último, o design é útil.

Segundo o autor, a exposição no MoMA, a partir de 1929, de objetos produzidos em massa ao lado de obras de arte simboliza o momento no qual o design passa a se confrontar com uma realidade até então reservada apenas a arte. Ao dialogar com a arte, o design busca prestígio e, assim, começa a flertar com o inútil: “inútil não no sentido de não ter finalidade, mas sim de não ter utilidade, ou pelo menos, não muita.” (ibid., p. 167). Aqui, a reflexão sobre a classificação das atividades da produção visual proposta por Paul Greenhalgh pode ser resgatada. A aproximação com a arte confere um diferencial de prestígio, tanto ao design quanto ao artesanato. Neste caso, os dois campos passam a trafegar pelo território do simbólico e não somente da utilidade, tornando cada vez mais evidente a queda dos limites absolutos.

Sudjic segue adiante e afirma que “[...] os objetos que podem ser categorizados como obras de design de fato carregam o fardo da utilidade, e portanto são menos valorizados na hierarquia cultural do que a categoria essencialmente inútil da arte.” (ibid., p. 203). Passando a se colocar no registro da arte, o designer, segundo o autor, encontra-se num paradoxo, pois lida agora com objetos que não estão ligados a solução de algum problema, são produzidos em escala limitada e comercializados a valores elevadíssimos. Sudjic apresenta, então, um conceito mais alargado para utilidade, ao se referir a proposta de Sottsass de utilidade emocional e funcional: “Sottsass foi um dos primeiros designers a entender que, por baixo dos álbis funcionais, ainda existe a necessidade psicológica [...]” (ibid., p. 186).

A separação entre arte e design talvez não seja tão acentuada como às vezes se

sugere. Quer se reconheça ou não, o design sempre tratou de algo mais que a utilidade imediata. [...] O argumento utilitário para o design que visa à galeria é entendê-lo como se compartilhasse a teatralidade da moda de passarela. A moda vistosa e inutilizável tem uma relação simbiótica com a corrente dominante da indústria do vestuário, e o design sem função pode ser um investimento em pesquisa e inovação, da mesma forma como a indústria automobilística usa carros-conceito e a Fórmula 1 explora novas técnicas e novos materiais que mais tarde podem ser aplicados à produção em massa. Ron Arad é capaz de explorar a produção industrial para produzir objetos feitos em massa brilhantemente concebidos ao mesmo tempo que trabalha em peças espetaculares para o sistema de galerias. (ibid., p. 177).

Esta nova realidade na qual design e arte, ou ainda, design, arte e artesanato, parecem sobrepor seus limites é potencializada pelas constantes mudanças e avanços tecnológicos e industriais ocorridos ao longo da história. Novos materiais, novas formas de produção e inovações técnicas abriram possibilidades quase ilimitadas para os profissionais da indústria criativa. Como aponta Sudjic ao se referir a evolução no universo dos mobiliários, as cadeiras, por exemplo, passaram por mudanças no seu processo de produção combinados com o uso de uma sucessão de novos materiais como a madeira, o aço tubular, os plásticos e a modelagem por sopro. Refletindo sobre designers de períodos muito distintos, como Michael Thonet, Marcel Breuer, Mart Stam, Gerrit Rietveld, Mies van der Rohe e Ettore Sottsass, e seus trabalhos frente a essas mudanças, o autor afirma: “todos esses designers criaram objetos que fizeram muito mais do que tratar da questão puramente pragmática de sentar. Cada um de seus produtos podia ser visto como uma espécie de manifesto em prol da abordagem pessoal do design” (ibid., p. 186).

Em cada época, o design, a arte e o artesanato se abastecem mutuamente das inovações tecnológicas e das ideias que surgem naquele momento. Designers como Ron Arad trafegam com desenvoltura entre esses universos, ora trabalhando para a produção industrial, ora executando projetos em tiragens limitadas, rompendo qualquer barreira que insista em permanecer entre a máquina e o trabalho artesanal.

George H. Marcus (2002) apresenta uma importante reflexão sobre os caminhos seguidos pelo design e sua sinergia com os processos artesanais: “pode-se ver que algumas das atividades empreendidas pelo designer industrial são as mesmas do artesão, embora o objetivo do primeiro seja a reprodução em numerosos exemplares idênticos e o segundo, a fabricação limitada em

uma peça ou algumas cópias.”⁹⁰ (MARCUS, 2002, p. 25, tradução nossa).

Marcus revisita os princípios do *Good Design*, que foram lançados no livro *What Is Modern Design?*, em 1950, por Edgar Kaufmann Jr, para o MoMA, e confronta as propostas dogmáticas ali colocadas com a nova realidade das décadas finais do século XX. Segundo Marcus, o Grupo Memphis representa um momento de questionamento das propostas modernas, abrindo a porta para o resgate do ornamento, das cores e referências históricas: “por que o design tinha que ser tão simples, quando a complexidade era mais interessante, ou por que tinha que ser evidente, quando o ofuscado era mais envolvente.”⁹¹ (ibid., p. 13, tradução nossa).

Bem antes da obra de Ettore Sottsass, que foi o grande condutor dos trabalhos do Grupo Memphis, Marcel Duchamp já havia colocado em questão o papel da arte quando foi confrontado com as novidades do mundo industrializado. A obra de Duchamp é um importante marco no relacionamento que se estabeleceria entre os objetos industriais e a cultura. Duchamp traduz, através dos seus *Ready Mades*, a fascinação que a perfeição, o sentido de utilidade e a eficiência desses objetos exerciam naquele momento — começo do século XX. A partir da obra “A Fonte”, criada em 1917 e marco do movimento Dadaísta, ele confere um novo registro para o relacionamento das pessoas com os objetos de produção em massa. Era um momento chave para todo o processo de industrialização que, em 1913, encontrara no Fordismo e sua produção em linha de montagem, a expressão máxima da Era da Máquina. Duchamp afastava a arte do trabalho manual e ao mesmo tempo acentuava as dimensões de sentido crítico e estético do objeto industrial.

O historiador Rafael Cardoso (2017) resgata a suposta história de um encontro que teria ocorrido entre Constantin Brancusi, Marcel Duchamp e Fernand Léger, em 1912, para traçar um paralelo com os caminhos entrecruzados seguidos pelos três campos. Ali, vendo uma hélice exposta na feira *Paris Air Show*, Duchamp teria dito que a pintura estava acabada, pois não havia objeto superior aquele que viam. A hélice simbolizava a perfeição do objeto industrial, e o desafio colocado para a arte era de se reinventar face a tal perfeição. Duchamp traz, então, sua proposta em que objetos industrializados podem ser introduzidos em um novo contexto, tornando-se, assim, objetos de arte. Trata-se de um processo de intelectualização da arte e um afastamento da sua realização enquanto labor artesanal. Segundo Cardoso, aqui

⁹⁰ O trecho correspondente na tradução é: “[...] it can be seen that some of the activities undertaken by the industrial designer are the same as those of the craftsperson, although the goal of the former is usually reproduction in numerous identical examples and of the latter, limited fabrication in one or a few copies.”

⁹¹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] why design had to be simple, when complexity was more interesting, or why it had to be clear, when obfuscation was more involving.”

se enxerga uma conexão com a figura do designer industrial: “[...] um profissional que cria sentidos através da forma, construindo uma ponte entre ideias e os produtos manufaturados.”⁹² (ibid., p. 44, tradução nossa). Já Léger vai buscar uma representação pictórica que não rivalize com o real. Se estabelece, assim, uma arte pictórica que não se apresenta pelas suas qualidades formais de reprodução do real, mas que analisa o objeto e seus sentidos, trazendo uma nova realidade na qual, “o trabalho manual (o trabalho do artista) assim se torna a expressão gestual de consequência política.”⁹³ (ibid., p. 44, tradução nossa). Brancusi, por sua vez, vai buscar sobrepujar a perfeição que a hélice representa. Através da excelência do trabalho manual, vai produzir uma peça que ultrapasse em beleza e elegância o objeto industrializado: “o trabalho manual aqui é a manifestação empírica do gênio criativo.”⁹⁴ (ibid., p. 44, tradução nossa). Assim, se estabelece a visão moderna que acompanharia os desdobramentos da arte, do design e do artesanato:

Em termos muito grosseiros, eles poderiam ser classificados como mental, discursivo e corporal — categorias que não são de forma alguma mutuamente exclusivas. Pelo contrário, são possibilidades existentes entre os dois extremos de idolatria da máquina — correta ou erroneamente associada ao construtivismo, *De Stijl*, Purismo e *L'Esprit Nouveau* — e ódio a ela, como evocado pela [...] segunda e terceira geração de herdeiros do movimento *Arts & Crafts* [...]⁹⁵ (CARDOSO, 2017, p. 45, tradução nossa).

A história apresentada por Rafael Cardoso destaca os caminhos que os campos da arte, do artesanato e do design terminariam por entrelaçar ao longo do século XX. As três dimensões ilustradas pelos trabalhos de Brancusi, Léger e Duchamp retratam o comportamento que as artes criativas adotariam, muitas vezes de forma combinada, a partir do encontro com a máquina e a produção em massa: trabalho corporal de grande habilidade e capacidade intelectual; novas linguagens e técnicas como caminhos alternativos para a criação; e um processo intelectualizado

⁹² O trecho correspondente na tradução é: “[...] a professional who creates meaning through form by bridging the gap between ideas and the products manufacture.”

⁹³ O trecho correspondente na tradução é: “Handwork (the artist’s labor) thus becomes a gestural expression of political consequence.”

⁹⁴ O trecho correspondente na tradução é: “Handwork, here, is the empirical manifestation of creative genius.”

⁹⁵ O trecho correspondente na tradução é: “In very crude terms, they could be categorized as mental, discursive, and bodily—categories that are, by no means, mutually exclusive. Rather, they are makers along a spectrum of possibilities existing between the two extremes of idolatry for the machine—rightly or wrongly associated with Constructivism, *De Stijl*, Purism, and *L'Esprit Nouveau*—and hatred of it, as evoked by [...] second- and third-generation heirs of the Arts and Crafts movement [...]”

apartado do compromisso com a técnica.

A máquina enfrentava, assim, momentos de grande encantamento e outros de pesadas críticas. Era ora vista num sentido progressista, libertador e, outras vezes, como responsável por um mundo padronizado e opressor. Neste contexto, designers, artistas e artesãos passaram a explorar diferentes formas de diálogo com os sistemas de produção. Assim, o artesanato se reinventa ao longo do tempo, debatendo o seu papel ideológico, político e estético ao mesmo tempo em que faz uso de novas tecnologias como forma de ampliar a sua participação no mundo moderno e contemporâneo.

Após séculos de perda da sua importância por causa da noção de Belas Artes e décadas de agitação em nome da campanha pela arte do povo, o artesanato se tornaria um campo altamente disputado para resituar a relação entre arte e design dentro do grande debate moderno das décadas de 1920 e 1930.⁹⁶ (ibid., p. 51).

O historiador Paul Greenhalgh (2002), no texto *Craft in a changing world*, reflete sobre as importantes mudanças pelas quais o artesanato passou ao longo do século XX. Segundo ele, o termo artesanato carrega um sentido um tanto quanto confuso. Além de reunir, dentro de um mesmo campo, atividades das mais diversas, o artesanato ganhou uma nova dimensão e se tornou um termo até mesmo ambivalente, quando passou a incorporar também o registro da arte e das atividades criativas. Desta forma, o artesanato se caracteriza mais como um consórcio de práticas que se organizam de uma forma dinâmica e coletiva: “o artesanato é [...] um conjunto fluido de práticas, proposições e posições que mudam e se desenvolvem, às vezes rapidamente.”⁹⁷ (GREENHALGH, 2002, p. 1, tradução nossa). Ele propõe, então, um entendimento da atividade artesanal como um campo plural, “inclusivo e expansivo” e não mais como algo amarrado a antigas visões restritivas e passadistas.

Aqueles de nós que passaram algum tempo no campo estão em um estágio, tenho certeza, no qual definições e descrições sérias do artesanato como algo que é (ou não) arte, é (ou não) design, como tecnofobia, como um significante antropológico, como um protetor de tradições aparentes, como um antigo (ou novo) estilo de vida, como patriarcado, como buginganga de aeroporto, como iconografia étnica, como utopia comunista, como eco protesto, como tecnologia

⁹⁶ O trecho correspondente na tradução é: “After centuries of diminution for the sake of the notion of fine art and decades of agitation in the name of campaigning for the art of the people, craft would become a hotly contested site for re-situating the relationship between art and design within the great modernist debates of the 1920s and 1930s.”

⁹⁷ O trecho correspondente na tradução é: “Craft is [...] a fluid set of practices, propositions and positions that shift and develop, sometimes rapidly.”

redundante, como aromaterapia, e mais enfaticamente como vítima de um mundo sem amor, nos derrubou.⁹⁸ (ibid., p. 1, tradução nossa).

Segundo Paul Greenhalgh, algumas questões são de extrema importância para compreendermos a evolução da atividade artesanal desde os anos 70. Uma delas é a necessidade de classificação das atividades ligadas ao universo das artes visuais. A separação entre arte, design e artesanato, ainda que possa ser construída historicamente de variadas maneiras, está alicerçada em um sistema que opera, principalmente, a partir de uma visão financeira, reforçando uma suposta disputa entre os profissionais que atuam nessas áreas. Dentro da lógica do mercado, os artefatos são comercializados a partir da sua exclusividade ou da sua quantidade. Assim sendo, os artistas se definem pela produção de poucas peças, que adquirem alto valor de mercado. Já os designers trabalham na criação de projetos para uma produção em larga escala de objetos de valor mais acessível. Estes dois polos colocam o artesão e seus artefatos em uma situação pouco confortável: “sem o prestígio da arte ou a reprodutibilidade do design do produto — ambas de características economicamente viáveis — o artesão frequentemente é obrigado a vender obras únicas a preços de massa.”⁹⁹ (ibid., p. 6, tradução nossa).

A necessidade de atribuir um determinado valor aos objetos do seu trabalho, leva os profissionais a buscarem evidenciar os limites das suas práticas para encaixar sua produção dentro da lógica ditada pelo mercado. Ainda assim, verifica-se um cruzamento de fronteiras, em que designers e artesãos buscam na arte o reconhecimento de valor e prestígio atribuído ao trabalho artístico, enquanto artistas fazem uso de diferentes meios de reprodução para reduzir o valor de suas criações e atingir um público mais amplo.

Greenhalgh faz, então, uma breve leitura do panorama da produção artesanal ao longo das três últimas décadas do século XX, mostrando uma significativa evolução que resultaria na interdisciplinaridade que caracteriza a produção criativa no mundo contemporâneo. Importante reforçar que os períodos não significam marcos absolutos de mudanças por rupturas, mas processos progressivos que se sobrepõem e convivem ao longo dessas décadas e no contemporâneo. Os anos 70 representaram a realização de várias práticas que foram vivenciadas de forma experimental nos anos 60. Foi o período de uma “onda radical de atividade” que

⁹⁸ O trecho correspondente na tradução é: “Those of us who have spent time in the field are at a stage, I am sure, at which earnest definitions and descriptions of craft as something which is (or is not) art, is (or is not) design, as technophobia, as an anthropological signifier, as a protector of apparent traditions, as old (or new) age lifestyle, as patriarchy, as airport trinket, as ethniconography, as communist Utopia, as eco-protest, as redundant technology, as aromatherapy, and most emphatically as victim of an unloving world, have ground us all down.”

⁹⁹ O trecho correspondente na tradução é: “Lacking the prestige of high art or the reproductibility of product design — both characteristics economically viable — the craftsperson frequently is obliged to sell unique works at mass prices.”

explorou diferentes práticas artesanais: “pode ser melhor definido como o período em que, internacionalmente, uma vanguarda consolidada surgiu na maioria dos meios.”¹⁰⁰ (ibid., p. 2, tradução nossa). Os anos 80 se caracterizaram como um período em que o consumo desenfreado e o discurso pós-moderno ganharam força e “afetaram diretamente as artes visuais”. As galerias de arte passaram a flertar com o objeto artesanal e as narrativas históricas foram revisitadas: “A história tornou-se um elemento-chave na revitalização da narrativa e do simbolismo. A ironia se tornou uma arma importante.”¹⁰¹ (ibid., p. 3, tradução nossa). Já os anos 90 sinalizaram o momento de rompimento das fronteiras entre os campos criativos e as formas de produção:

Um aspecto interessante do debate sobre a classificação no decorrer dos anos 90 foi uma mudança de ênfase da ideologia da queixa negativa (por que não sou tratado como um artista?) para um espírito integracionista (o que importa já que posso criar e comunicar?). Nesse sentido, os anos 90 poderiam ser mais bem caracterizados como tendo a ver com a interdisciplinaridade¹⁰² (ibid., p. 3, tradução nossa)

Todo esse processo que nos anos 90 se traduziu no cruzamento dos limites entre a arte, design e artesanato está alicerçado pelos constantes avanços tecnológicos e por um novo modelo de negócios no qual pequenas empresas passaram a fundir áreas como design, artesanato, comunicação e arquitetura.

Jam (Grã-Bretanha), Tomato (Grã-Bretanha), Neissing (Alemanha) e Droog Design (Holanda), por exemplo, são movidos por conceitos, não por processos, e operam *across media*. Em algumas áreas do mundo, e mais notavelmente na Holanda, Alemanha e países nórdicos, os designers artesãos são empregados diretamente pelos fabricantes para produzir protótipos para a produção em lotes. Alternativamente, as práticas artesanais individuais expandiram-se no sentido da produção em escala industrial de trabalhos de grande porte.¹⁰³ (ibid., p. 3,

¹⁰⁰ O trecho correspondente na tradução é: “It might be best defined as the period in which, internationally, a consolidated avant-garde emerged in most media.”

¹⁰¹ O trecho correspondente na tradução é: “History became a key element in the revitalisation of narrative and symbolism. Irony became an important weapon.”

¹⁰² O trecho correspondente na tradução é: “An interesting aspect of the classification debate during the course of the 1990s has been a shift in emphasis from the ideology of negative complaint (why am I not treated like an artist?) to an integrationalist spirit (what does it matter as long as I create and communicate?). In this regard the 1990s could be best characterised as being to do with interdisciplinarity.”

¹⁰³ O trecho correspondente na tradução é: “Jam (Britain), Tomato (Britain), Neissing (Germany) and Droog Design (Holland), for example, are driven by concepts, not processes, and operate across media. In some areas of the world, and most notably in Holland, Germany and the Nordic countries, designer craftsmen are employed directly by

tradução nossa).

Impulsionado pelas mudanças tecnológicas e os avanços industriais, o designer ganha a possibilidade de livre trânsito entre a produção industrial e artesanal. Os processos de trabalho se tornam interdisciplinares e, muitas vezes, colaborativos. São designers, arquitetos, artistas que passam a trabalhar nesse limiar híbrido entre a produção industrial e o artesanato. Esta nova forma de atuar do designer, que começa a ganhar contornos mais evidentes a partir da segunda metade do século XX, apresenta-se como uma clara realidade no século XXI.

As distinções convencionais entre artesanato e design estão perdendo seu significado. Artesanato hoje não é mais sinônimo de algo que exige que um objeto revele sua arteficialidade, nem a produção industrial exige que os bens sejam replicados exatamente igualmente em grande número pelos trabalhadores em uma linha de montagem, cada um girando o mesmo parafuso ou montando a mesma peça repetidamente o dia todo, da mesma forma que Charles Chaplin fez tão vividamente em *Modern Times*.¹⁰⁴ (MARCUS, 2002, p. 26, tradução nossa).

Marcus aponta tecnologias, como o CAD — *computer-aided design* — e o CAM — *computer-aided manufacturing* —, como ferramentas que criaram um novo cenário para os designers. Pode-se somar a isto as combinações de diferentes tecnologias e processos de trabalho, que levam a uma infinidade de possibilidades, ainda mais quando sobrepostas com as alternativas oferecidas pela indústria e o universo digital.

É exatamente entre as borradas fronteiras do design e do artesanato que se encontra o que a pesquisadora Marinella Ferrara (2011), professora do *Politecnico di Milano*, chama de “produção-própria” ou “novo-artesanato”. Em seu artigo *Design and self-production. The advanced dimension of handcraft*, Ferrara localiza esta nova prática como algo que começa a ganhar expressão a partir dos anos 90 e, embora seja também identificada em outros países e com ligeiras particularidades em cada local, tem como importante referência a Europa e “[...] o seu pico de visibilidade durante a semana de design em Milão, bem como durante a 100% design de Londres e as semanas de design de Bruxelas e Istambul [...]”¹⁰⁵ (FERRARA, 2011,

manufacturers to produce prototypes for batch-run production. Alternatively, individual craft practices have expanded in order to become industry-scale producers of large-scale works.”

¹⁰⁴ O trecho correspondente na tradução é: “Conventional distinctions between craft and design are losing their meaning. Craft today is no longer synonymous with a definition that requires an object to reveal its workmanship nor one of industrial production that demands that goods be replicated exactly in large numbers by workers on an assembly line, each turning the same screw or assembling the same part repeatedly all day, much as Charlie Chaplin did so poignantly in *Modern Times*.”

¹⁰⁵ O trecho correspondente na tradução é: “[...] its visibility peak during the design week in Milan as well as during

p. 6, tradução nossa).

Segundo a pesquisadora, a produção-própria se caracteriza pela grande experimentação e por reunir, na figura do designer, “habilidade técnica e design, aptidão manual e processo criativo”, estabelecendo “uma nova relação entre design e artesanato”. Este profissional, alicerçado pelas novas tecnologias contemporâneas, é responsável por criar, produzir e vender suas criações. Ferrara define este novo designer, que se envolve com o projeto, a produção, a promoção e a comercialização, como um designer-empresendedor, ou ainda, como um designer-artesão. Fazendo uso da sua habilidade artesanal, de ferramentas digitais e incontáveis alternativas de produção, este novo personagem se vale da fácil conexão com o mundo para promover a sua produção, apresentar as suas ideias, estabelecer contatos comerciais e desenvolver relacionamentos com colaboradores de diversas especialidades. Sua produção é tão diversa que pode ocorrer via plataformas digitais *open source*, confecção de objetos únicos, pequenas tiragens ou ainda em projetos especiais que fazem uso da indústria tradicional.

Designers, até então desconhecidos, como Ron Arad, Tom Dixon e Sebastian Bergne, iniciaram sua ascensão no mundo do design, oferecendo novos produtos caracterizados pelo uso de uma linguagem inovadora, um gosto artesanal marcado pela imperfeição, a singularidade, a identidade local, a coincidência entre design e produção, entre quem fez o produto e quem deve vendê-lo¹⁰⁶ (FERRARA, 2011, p. 5, tradução nossa).

Esta nova forma de atuação dos designers, que remete a um momento pós-fordista e não de retorno a um período pré-industrial, pode ocorrer de maneira individual ou coletiva, e sua ênfase na experimentação e na expressão muitas vezes pode se traduzir em uma aproximação com galerias de arte, feiras e salões, configurando o que Ferrara chama de *Design Art*. Ou seja, peças únicas ou produzidas em pequena escala, que atingem grande valor de mercado. Por outro lado, a fusão entre arte, design e artesanato não faz deste designer-artesão um opositor da indústria. Para dar vida ao seu projeto ele vai dialogar com variadas formas de produção. É um processo de hibridização que vai se valer da artesanaria, tecnologias disponíveis, processos industriais e experimentação interdisciplinar. Aqui, a reflexão de Ferrara se encontra com a ideia que Paul Greenhalgh apresenta para a evolução do campo artesanal e o seu entrelaçamento

100% design London, design week Brussels and Istanbul Design Week [...]

¹⁰⁶ O trecho correspondente na tradução é: “Designers, previously unknown, such as Ron Arad, Tom Dixon and Sebastian Bergne began their ascent in the design world, offering new products characterized by the use of an innovative language, a handcraft taste which was hand-marked by their imperfection, uniqueness, local identity, the coincidence between design and production, between those who made the product and those who would sell it.”

com o design e a arte ao longo dos anos 90, quando fica evidente a ênfase no conceito, na ideia, e não no sistema de produção.

Esta ênfase no conceito pode ser traduzida pelo desenvolvimento da autoconsciência do designer e, conseqüentemente, a sua tomada de consciência sobre o processo como um todo: “[...] design, a produção e o uso dos objetos.”¹⁰⁷ (ibid., p. 7, tradução nossa). É neste momento que se ultrapassa a fronteira entre processo industrial e artesanal, somando-se a eles, no mundo contemporâneo, as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais.

A produção-própria pode ser vivenciada como uma forma de autodisciplina que serve de treinamento para a reflexão, para a solução dos desafios do projeto através do trabalho manual, compreendendo plenamente a percepção do processo de produção e as linhas de pensamento que estimula.¹⁰⁸ (ibid., p. 8, tradução nossa).

A ideia de autoconsciência, assim como a abordagem criativa de designers e artesãos, era também fruto de discussões, no final dos anos 50, entre os participantes do *Studio Craft Movement*, nos Estados Unidos. Em 1957, na *First Annual Conference of American Craftsmen* em Asilomar, na Califórnia, um dos painéis foi da ceramista Marguerite Wildenhain, que afirmava que o design e a técnica não deveriam ser vistos como dimensões apartadas pois “[...] os meios de produção não podem, como tal, ser o objetivo da vida de um homem [...]”¹⁰⁹ (WILDENHAIN; EAMES, 2010, p. 571, tradução nossa). Não importa se o design tem como meio de produção a máquina ou técnicas manuais. O que é relevante para um indivíduo criativo é o contato físico, o trabalho manual para o desenvolvimento da artesanaria: “‘abordagem criativa’ não significa necessariamente que você tenha que usar novos materiais, nem novas máquinas, é uma atitude mental que não depende somente das coisas.”¹¹⁰ (ibid., p. 572, tradução nossa).

Segundo Ferrara (2011), o desenvolvimento da consciência com o processo e os objetos leva o profissional a uma atitude pessoal frente ao design. Certamente esta tomada de consciência leva a autonomia e pode ser cotejada com as dimensões políticas e ideológicas apontadas por Paul Greenhalgh na análise dos elementos constituintes do artesanato moderno — as políticas

¹⁰⁷ O trecho correspondente na tradução é: “[...] design, production and the use of objects.”

¹⁰⁸ O trecho correspondente na tradução é: “The selfproduction can be experienced as a form of self-discipline that serves as training for reflection, for solving the challenges of the project through manual work, fully understanding the perception of the production process and the lines of thought that it stimulates.”

¹⁰⁹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] the means of production cannot as such be the aim of a man’s life [...]”

¹¹⁰ O trecho correspondente na tradução é: “Creative approach does not necessarily mean that you have to use new materials, nor new machines, it is a mental attitude not depending on things only.”

de trabalho, o vernacular e as artes decorativas.

A partir das características apresentadas para este novo designer-empresendedor, ou designer-artesão, e do contexto contemporâneo no qual está inserido, Ferrara destaca três formas de manifestação da atividade: o Artesanato *Do-It-Yourself*, o Artesanato Tecnológico e o Artesanato Eletrônico.

- Artesanato *Do-It-Yourself* (DIY) - aqui o designer lida com materiais simples e trabalha com meios limitados. Ele se vale da cultura metropolitana na qual está inserido, reaproveitando materiais descartados, rearranjando e ressignificando objetos que estão disponíveis. O resultado são objetos sem sofisticação, mas que trazem uma narrativa particular, “[...] dando origem a um novo tipo de humanismo que transforma desperdício em recursos.”¹¹¹ (FERRARA, 2011, p. 9, tradução nossa).
- Artesanato tecnológico - neste caso o designer faz uso da habilidade manual e da capacidade exploratória, em um processo de tentativa e erro. É um trabalho de design *by doing*, que faz uso de novas tecnologias e materiais e que tem na atividade manual uma forma de estimular a criatividade e a pesquisa: “[...] o designer coloca suas mãos e mentes no processo de produção e reinventa as técnicas estabelecidas, experimentando aquelas que são inovadoras [...]”¹¹² (ibid., p. 10).
- Artesanato eletrônico - o mundo digital se torna um vasto campo exploratório para o designer. As possibilidades representadas por impressoras digitais, combinadas com outras tecnologias de manufatura rápida, como os equipamentos CNC (*Computer Numeric Control*), e a possibilidade de conjugar informação e produção (*Information and Communication Technology*, ICT), abriram infinitos caminhos: “[...] combina a atitude tradicional do artesanato com experimentos que testam o potencial da informação e das tecnologias digitais.”¹¹³ (ibid., p. 10, tradução nossa). Com o artesanato eletrônico, a produção se torna mais flexível e totalmente pulverizada entre os próprios

¹¹¹ O trecho correspondente na tradução é: “[...] giving rise to a new kind of humanism that turns waste into resources.”

¹¹² O trecho correspondente na tradução é: “[...] the designer puts his hands and mind in the process of production and reinvents the established techniques, experimenting with those that are innovative [...]”

¹¹³ O trecho correspondente na tradução é: “[...] combines the traditional handcraft attitude with experiments that test the potential of information and digital technologies.”

consumidores, que podem agir como coautores dos designers, customizando suas criações.

A evolução deste cenário de entrelaçamento entre os campos da arte, do design e do artesanato mostra que as configurações para atuação do designer são as mais variadas. Não existe um único modelo que possa ser abrangente o suficiente para contemplar todas as possibilidades de sobreposições que o designer pode, assim, estabelecer. Como afirmam Marcus (2002) e Cardoso (2010), talvez não existam mais diferenças entre as disciplinas do design e artesanato, ou ainda, talvez design e artesanato se tornem sinônimos.

O trabalho manual não é algo alheio à atividade do designer. Diversas escolas ainda mantêm o ensino lastreado em oficinas de cerâmica, madeira, metal e outras práticas tradicionais, mas conectadas com novas tecnologias e com uma visão atual de mercado. Esse designer ligado aos ofícios artesanais é capaz de se valer de todo um novo ferramental, que oferece a eficiência da produção industrial, mas mantém sua prática baseada no conhecimento técnico e prático dos materiais. Na realidade pós-industrial, não existem mais barreiras para este profissional que faz uso do universo digital, de ferramentas de alta tecnologia, de inovadoras estratégias de marketing e dos canais recentes de vendas e distribuição. Por sua liberdade criativa e expressiva, sua autonomia política no desenvolvimento do trabalho, sua capacidade em lidar de forma intelectual e prática na solução dos problemas e seus ideias colaborativos, este designer-artesão está em absoluta sintonia com as propostas que Paul Greenhalgh destacou como basilares do movimento *Arts & Crafts*.

3.2.2.3 O *Studio Craft Movement* como manifestação contemporânea do designer artesão em ação

A figura de um designer-artesão, ou ainda, de uma conexão mais estreita entre o design e o artesanato fica bem evidente a partir da segunda metade do século XX, na América, com o *Studio Craft Movement*. O final do século XIX havia marcado o artesanato como manifestação moderna. Ali se estabelecera a construção de uma suposta ruptura alicerçada pelos debates entre um romantismo, alimentado pelo movimento *Arts & Crafts*, e por uma visão de progresso, sustentada pelo avanço da indústria. O período posterior à Segunda Guerra, nos Estados Unidos, apresenta um artesanato menos ortodoxo, e que, mesmo ainda guardando alguns conceitos ligados ao *Arts & Crafts*, passa a cultivar diálogos mais estreitos com os designers, a indústria

e o campo da arte: “esse ressurgimento moveu o artesanato na direção do design e, mais ainda, na direção das preocupações expressivas e sociopolíticas da arte.”¹¹⁴ (KOPLOS; METCALF, 2010, p. IX, tradução nossa).

Howard Risatti (2007) aponta que, após a Segunda Guerra Mundial, mudanças significativas aconteceram no cenário americano: a cidade de Nova Iorque se torna o grande referencial cultural no lugar de Paris; e o programa G. I. Bill, cujo objetivo era promover a reintegração de veteranos da guerra, impulsiona o aumento das inscrições nas universidades e escolas técnicas, ampliando o número de departamentos de ensino de belas artes e de artesanato nos Estados Unidos.

Ocorre, assim, uma importante transformação para a prática artesanal. O ensino dos artesãos, que sempre esteve baseado no modelo do aprendiz, ganha características acadêmicas: “diferentemente do sistema de aprendizes, uma certa quantidade de conceituação abstrata ocorreu, embora a teoria da arte ainda não fosse um elemento básico do currículo das escolas de arte.”¹¹⁵ (RISATTI, 2007, p. 282). Segundo Risatti, este processo de aproximação do artesanato com a academia foi significativo por dois motivos: primeiro, por colocar os artesãos dentro do ambiente de ideias e discussões das artes, o que ajudou a construir um entendimento sobre os borrados limites entre os dois campos; segundo, por provocar uma mudança da oficina para o estúdio, representando a nova atitude do agora artesão-artista com o seu trabalho e com os seus clientes.

Os autores Janet Koplos e Bruce Metcalf (2010), no livro *Makers - a history of american studio craft*, apresentam um interessante panorama da atividade artesanal naquele momento. Segundo os autores, o artesanato se viu confrontado com um *lifestyle* que estava repleto de novos equipamentos elétricos e utensílios para o lar. Não havendo espaço para competir com a indústria e os novos padrões de consumo que se estabeleciam, o artesanato encontra no seu valor simbólico um caminho a ser explorado. Assim, em paralelo ao artesanato tradicional e de caráter funcional, surge uma vertente menos ortodoxa que passa a explorar a experimentação de novos materiais e formas. Na tecelagem e na joalheria, por exemplo, são utilizados novos estilos e técnicas, nos trabalhos em madeira ocorre o resgate do torneamento e “elementos de laminação e colagem sintética, desenvolvidos para múltiplos propósitos durante a guerra (como

¹¹⁴ O trecho correspondente na tradução é: “This resurgence moved craft in the direction of design and, even more, in the direction of art’s expressive and sociopolitical concerns.”

¹¹⁵ O trecho correspondente na tradução é: “[...] unlike the apprentice system, a certain amount of abstract conceptualization occurred even if art theory was not yet a staple of the art school curriculum.”

hélices), abriram novas possibilidades no design de móveis.”¹¹⁶ (KOPLOS; METCALF, 2010, p. 212, tradução nossa).

Segundo os autores, outros dois fatores foram relevantes neste novo percurso do artesanato: primeiro, na aproximação com a academia, também citada por Risatti, o universo artesanal se vê estimulado por professores que alimentavam o exercício experimental e desta forma “[...] objetos artesanais que eram direcionados mais para o mercado ou para a satisfação de uma determinada função eram cada vez mais rejeitados.”¹¹⁷ (ibid., p. 214, tradução nossa); segundo, não havia uma preocupação da academia com o passado das artes decorativas, e o referencial histórico se concentrava na arte moderna, levando a um contato cada vez mais estreito com a arte e a experimentação.

Peter Dormer (1995), ao analisar a convivência de práticas tradicionais e outras de vanguarda neste período, aponta também a influência da arte expressionista abstrata para o surgimento de um artesanato mais gestual e de viés contemplativo: “o expressionismo possibilitou vários tipos de abstrações — formalismos em que a textura, a cor, a forma e as linhas são elementos fundamentais.” (DORMER, 1995, p. 146). Mas, segundo Dormer, imaginar uma completa separação entre o design industrial e o artesanato seria um equívoco. Como exemplo ele cita o design escandinavo, cuja evidente conexão com o artesanato e o aspecto de “feito à mão” se transformou em uma grande influência no design do século XX no mundo e, em particular, nos Estados Unidos: “A apoteose da influência do design/côncavo/escandinavo sobre o design norte-americano foi atingida nas formas do mobiliário apresentado por designers como Charles Eames e Eero Saarinen nos anos 40 e no princípio da década de 50.” (ibid., p. 163).

Charles Eames é um importante personagem deste momento pela sua capacidade de enxergar as conexões entre o trabalho artesanal, o design e a indústria. As discussões sobre design e técnica, ou ainda sobre a participação do artesanato na indústria, haviam se traduzido na figura do designer-artesão, que se caracterizava como aquele profissional capaz de lidar com a matéria de maneira criativa e reflexiva, e ao mesmo tempo desenvolver soluções que pudessem ser encaminhadas para a indústria.

Os Eames [Charles e Ray Eames] estavam, na verdade, usando trabalho manual para desenvolver um novo processo industrial. Seu conhecimento dependia

¹¹⁶ O trecho correspondente na tradução é: “Lamination and synthetic-bonding elements, developed for multiple purposes during the war (such as propellers), opened new possibilities in furniture design.”

¹¹⁷ O trecho correspondente na tradução é: “[...] craft objects that were directed more to the marketplace and to the satisfaction of a given function were increasingly rejected.”

de sua experiência prática. Além disso, o design e os meios técnicos estavam completamente integrados. Este, em essência, é o ideal do designer-artesão: conhecer material e técnica, trabalhando com uma estética particular em mente para resolver um problema para a indústria. Embora eles provavelmente não pensassem em si mesmos como praticantes de um ofício, eles mostraram como o trabalho manual poderia servir à produção em massa.¹¹⁸ (KOPLOS; METCALF, 2010, p. 193, tradução nossa).

A importância da conexão que estava se estabelecendo entre o artesanato, o design, a indústria, e a forma como o primeiro poderia, assim, contribuir para o avanço social, econômico e estético da sociedade, podem ser melhor dimensionadas pela Conferência de Asilomar, em 1957, — *The First Annual Conference of American Craftsmen* — que reuniu mais de 450 artesãos e teve a participação de professores, estudantes, editores e designers, entre os quais, Charles Eames. Em sua fala, Vanderbilt Webb, então presidente da *American Craftsmen's Council*, apresenta os objetivos da conferência:

Resumidamente, o objetivo de nossa conferência é proporcionar aos participantes de todos os Estados Unidos a oportunidade de conhecer, comunicar e cooperar na solução de problemas; formular, através da discussão e intercâmbio de idéias, uma compreensão básica do lugar do artesão em nossa sociedade contemporânea — o papel filosófico e sociológico do artesanato, a necessidade de uma abordagem criativa e experimental para o design e os problemas práticos de produção do artesão, e as ligações com o marketing e a indústria.¹¹⁹ (WEBB, 1957, p. 5, tradução nossa).

Os temas dos painéis abordaram as disciplinas artesanais — cerâmica, esmaltação e vidro, metais, têxteis e madeira — discutidas sobre três aspectos: perspectiva socioeconômica; design: sua importância e relação com a técnica; e práticas profissionais. Assim, foram levantadas questões das mais diversas, como, por exemplo: a moral e a ética na condução do

¹¹⁸ O trecho correspondente na tradução é: “The Eameses were, in effect, using handcraft to develop a new industrial process. Their knowledge depended upon their hands-on experience. Furthermore, design and technical means were completely integrated. This, in essence, is the ideal of the designer-craftsman: knowing material and technique, working with a particular aesthetic in mind to solve a problem for industry. While they probably did not think of themselves as practicing a craft, they showed how handwork could serve mass production.”

¹¹⁹ O trecho correspondente na tradução é: “Briefly, the aim of our conference is to afford participants from all over the United States the chance to meet, communicate and cooperate in solving problems; to formulate, through discussion and interchange of ideas, a basic understanding of the place of the craftsman in our contemporary society — the philosophical and sociological role of the crafts, the need of a creative and experimental approach to design and the craftsman’s practical problems of production, marketing and industrial affiliation.”

trabalho artesanal; técnica e criatividade; o artesanato como atividade tradicional, baseado em critérios de funcionalidade, ou um artesanato expressivo e simbólico.

Nas décadas seguintes, o *Studio Craft*, sem abandonar as técnicas tradicionais, seguiria trilhando o caminho da experimentação e da liberdade criativa. Como descreve Howard Risatti (2007), havia uma mudança na relação que passava a se estabelecer entre o artesão e o objeto do seu trabalho, e a funcionalidade deixa de ser algo necessariamente literal, abrindo novas possibilidades de expressão. O autor denomina esta produção, que parece tangenciar questões da arte e da escultura, como *critical objects of craft* e defende seu pertencimento ao universo do artesanato por estar estabelecida na técnica, no conhecimento dos materiais e na habilidade manual: “[...] suas conceituações partem de um conhecimento real do ofício como uma prática de conformar a matéria.”¹²⁰ (ibid., p. 286, tradução nossa).

Peter Dormer (1995) também aborda a questão da expressão e tradição no artesanato, além de fazer referência a um designer-artesão, ou ainda, um artesão-designer, como “uma invenção do século XX”. Segundo o autor, o artesanato contemporâneo pode ser dividido de duas formas: o artesanato de atelier, que se trata de uma atividade criativa e de expressão pessoal, em que a produção busca espaço entre os objetos de arte; e o artesanato conservador, na qual está presente a perícia, o conhecimento dos materiais e toda uma ideologia ligada ao trabalho artesanal mais tradicional.

O mundo do artesanato divide-se entre os que têm uma ideologia conservadora, dos quais [David] Pye é um bom exemplo, e os que procuram uma vanguarda das artes decorativas frequentemente baseada numa negação não só da função mas também da primazia da habilidade. (DORMER, 1995, p. 145).

David Pye encarna de forma muito evidente essa capacidade de lidar com o conhecimento profundo dos materiais e técnicas artesanais, ao mesmo tempo em que apresenta o seu trabalho expressivo sem perder a necessária funcionalidade do objeto: “ele representa o design e não a arte aplicada ao artesanato.” (ibid., p. 144). Além disso, Pye desmonta a clássica oposição mão/máquina ao defender a ideia de que quaisquer recursos podem ser utilizados no sentido de minimizar o risco de erro do artesão. O que importa é a existência do risco — *craftsmanship of risk* — e a efetiva participação criativa do artesão no processo de trabalho.

Dormer aponta, então, três fatores que permeiam os ideais dessas práticas de caráter conservador ou artístico do artesanato do final do século XX: a liberdade criativa, o prazer no

¹²⁰ O trecho correspondente na tradução é: “[...] its conceptualizations spring from an actual knowledge of craft as a practice of formalizing material.”

trabalho e a influência do mercado. Esses fatores parecem se reunir na busca por autorrealização. Os avanços tecnológicos e industriais alteraram a percepção sobre esforço e sofrimento no trabalho. O esforço repetitivo, manual e de forte entrega física e mental está diretamente ligado ao trabalho do artesão tradicional. Sua perícia é decorrente deste investimento, aparentemente, mecânico. Seu prazer é um somatório que inclui conhecimento o técnico, a preocupação com o outro e a entrega de um artefato de qualidade. Seu trabalho representa um modo de vida e isso constitui sua liberdade e, conseqüentemente, a sua autorrealização.

Já o artesão de caráter artístico busca a autorrealização pela substituição da entrega física pela liberdade criativa. A forte concorrência comercial com a indústria em segmentos saturados por produtos sem diferenciação levou a uma valorização da dimensão estética do objeto artesanal. A satisfação e o prazer estavam em conquistar um espaço no mercado através de peças de expressão individual. Isto representava a possibilidade de autonomia, livre escolha e criatividade.

O artesanato de atelier não resulta normalmente de uma divisão de tarefas: o prazer, para o artesão, reside no fato de ser ele a encarregar-se de todo o processo de produção porque, ao fazê-lo, está a se opor ao método que coloca a fábrica ou a instituição sobre o indivíduo, oposição que equivale a uma libertação. (DORMER, 1995, p. 153).

Segundo Dormer, o artesanato do século XX reside num modo de vida e trabalho. Algo que enfatiza a presença da mão e a expressão do artesão se colocando como resistência à padronização industrial. E é pela presença de ornamentos, muitas vezes a tal ponto exagerados que acabam por comprometer uma suposta funcionalidade, que os objetos artesanais comunicam o trabalho diferenciado da mão. Dormer faz, então, referência ao escritor Octavio Paz e sua defesa do objeto artesanal contra o desaparecimento da presença do objeto industrial: “mas a chamada de atenção de Paz para o fato de o objeto industrial desaparecer na sua função é vital. É a este ‘desaparecimento’ que o artesão-designer [...] resiste ativamente.” (ibid., p. 156).

Central a este novo caminho do artesanato na segunda metade do século XX é a transformação do perfil do artesão. Segundo o autor, por conta de mudanças econômicas e tecnológicas, o artesanato, que antes era praticado por trabalhadores, assistiu a entrada em cena da classe média como sua nova força motriz. Esta classe média trouxe com ela uma outra visão de mundo e novas aspirações para a atividade artesanal. Sua prática parece muitas vezes buscar evidenciar a imperfeição do trabalho manual, como oposição ao produto estandardizado e livre de falhas.

O objetivo de grande parte do artesanato não é a perfeição prosaica, que podemos

sempre adquirir em outro lugar. Tem muito mais a ver com pôr outra vez as pessoas para a comunicar entre si. O virtuosismo daquilo que é feito à mão também é comunicação entre as pessoas. O mundo da tecnologia é que é mudo. Saber que alguém está a fazer uma coisa especialmente para nós é importante, tal como é, do ponto de vista psicológico, ver num trabalho a marca da mão do executante. A tecnologia é eficiente, mas profundamente anônima. (ibid., p. 162).

O artesanato vai seguir, assim, em dois vetores que conjugam propostas estéticas e técnicas distintas: por um lado, trabalhos de perícia extremada, que deixam a marca da capacidade criativa e técnica do homem, buscando ir além das possibilidades da máquina; por outro, uma estética que se coloca contra a ordem e a padronização, questionando a funcionalidade pela presença da expressão e de novos e inusitados materiais.

Dentro deste registro provocativo e questionador, o artesanato se valeu também do lixo industrial moderno que foi retrabalhado “[...] como parte de um movimento estético de oposição à tecnologia atual.” (ibid., p. 164). Este artesanato conceitual transforma e atualiza o discurso do trabalho artesanal, sempre entendido como atividade nostálgica: “o mundo do artesanato é uma instituição reativa — reage a mudanças e a tendências, procurando oferecer uma visão alternativa e uma nova série de metáforas.” (ibid., p. 165).

Como apontam Koplos e Metcalf (2010), o movimento *Studio Craft* segue como um universo amplo de práticas que se originaram no *Arts & Crafts* e seguem vivas nos dias atuais. Assim, se conforma uma atividade dinâmica que ora enfatiza o virtuosismo e a técnica, ora a imperfeição, subvertendo as formas e funções, colocando em primeiro plano a descoberta do novo e estabelecendo um constante diálogo com a arte e com o design.

A pesquisadora Jorunn Veiteberg, no artigo *From Making to Manufacture - new working strategies in the crafts*, apresentado no *14th Peter Dormer Lecture*, em 2011, no *Royal College of Art*, faz importantes considerações sobre as manifestações artesanais no século XXI, referindo-se particularmente a um fazer de caráter mais artístico e experimental, que segue a tradição do *Studio Craft*, mas agora enfatiza o uso de novas mídias, novas técnicas o que reforça as relações entrecruzadas com a arte, o design e a indústria. Em sua análise, pontuada por variados exemplos, ela destaca que novas técnicas, que no passado eram restritas aos processos industriais, tornaram-se acessíveis proporcionando a criação de objetos que se encontram em um aparente limbo entre o design e arte:

Michael Horsham, um membro do coletivo criativo Tomato, comentou sobre esse fenômeno no final da década de 1990. Ele acreditava poder ver o surgimento de um novo tipo de objeto resultante do que ele chamou de apropriação sem

vergonha do comum e do inapropriado. Ele considerou objetos desse tipo como sendo nem design nem arte, mas algo mais. Poderíamos dizer com a mesma facilidade que eles são design e arte, mas o mais importante é o fato que práticas surgiram por meio das quais objetos anonimamente concebidos e produzidos estão sujeitos a um processo pessoal de abordagem artística.¹²¹ (VEITEBERG, 2011, p. 8, tradução nossa).

Entre os profissionais e trabalhos analisados, dois deixam muito evidentes o atual processo de hibridização entre arte, design, artesanato e processo industrial. Em primeiro lugar a exposição Manufatura, que resultou no livro *Manufacture - the conspicuous transformation of everyday objects*. Na exposição, realizada em 2009, no *Museum of Contemporary Craft* (MoCC), nos Estados Unidos, artistas, designers e artesãos expuseram provocativos objetos confeccionados a partir da desconstrução e bricolagem de itens industrializados. Em essência, a atividade proposta visava inverter a lógica produtiva, valendo-se de coisas já existentes como matéria-prima para novos objetos. As peças foram produzidas a partir de conceitos e olhares oriundos das artes, do artesanato e do design, utilizando as mais variadas tecnologias e ferramentas, para enfatizar a quebra de barreiras entre as artes visuais. Longe de se opor ao processo industrial, os trabalhos apresentados reconectam o universo de objetos industrializados com o trabalho artesanal. O artesanato ali não se apresenta como crítica ao mundo industrializado, mas como um salto que parte do *ready made* para a ideia de reconstrução do nosso universo material e visual. O conceito de manufatura é, assim, quebrado e reconstruído como *manufacture*.

Em outro exemplo, Veiteberg aborda um trabalho da designer holandesa Hella Jongerius, cujo estúdio passeia por projetos corporativos, outros para a produção industrial em massa e ainda outros tantos exploram a atividade artesanal em peças experimentais e provocadoras. No exemplo apresentado, a designer fez uso de um inteligente sistema numérico, que termina por gerar infinitas possibilidades de combinações visuais, ao longo da produção de uma tigela de cerâmica artesanal por ela desenhada para a empresa *Porzellan Manufaktur Nymphenburg*. A coleção *Animal Bowls* explora a ideia de peça única combinada com uma produção ilimitada e artesanal. O sistema numérico, pintado nas próprias peças, torna visual a quantidade de etapas necessárias e de profissionais, artistas e artesãos envolvidos na confecção daquele trabalho.

¹²¹ O trecho correspondente na tradução é: “Michael Horsham, a member of the creative collective Tomato, commented on this phenomenon in the late 1990s. He believed he could see the emergence of a new type of object resulting from what he called shameless appropriation of the ordinary and the inappropriate. He regarded objects of this kind as being neither design nor art, but something else.⁹ We could just as easily say that they are both design and art, but more important is the fact that practices have arisen whereby objects anonymously conceived and produced are subjected to a personal and artistic approach.”

Utilizando um acervo de referências históricas encontrado em catálogos da própria empresa, Hella criou um processo que combina o trabalho manual único em infinitas possibilidades de arranjos, e ainda explorou a capacidade narrativa do objeto artesanal.

Veiteberg aponta que o fazer manual tem grande relevância por seu valor simbólico e capacidade narrativa. Por conta disso, a indústria se vale da parceria com designers, artistas e artesãos, para o desenvolvimento de novos produtos, ainda que seja necessário adequar os seus processos produtivos para uma nova realidade: “[...] as linhas divisórias entre design, artesanato e belas artes se tornaram cada vez mais desfocadas, da mesma forma que a distinção moral entre fábrica e produção de estúdio perdeu o seu significado.”¹²² (VEITEBERG, 2011, p. 16, tradução nossa).

Dentro das perspectivas apontadas para o artesanato a partir da segunda metade do século XX, percebe-se que a entrada em cena da classe média, a aproximação com a academia e a busca por um modelo de produção alternativo à industrialização em massa proporcionaram uma reconexão da atividade com o design e a arte. O artesanato, como apontado anteriormente por Peter Dormer, é uma “instituição reativa”, sendo assim capaz de se adaptar aos novos contextos sociais, econômicos e tecnológicos. O *Studio Craft* representa o começo de um período no qual se estabeleceu um campo híbrido de experimentações para o designer-artesão.

¹²² O trecho correspondente na tradução é: “[...] the dividing lines between design, craft and fine art have become increasingly blurred, in the same way that the moral distinction between factory and studio production has lost its meaning.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apontada tanto por Paul Greenhalgh como por Marinella Ferrara, a interdisciplinaridade pode ser considerada um ponto chave para o designer dentro deste contexto de sobreposições de diferentes campos. A capacidade do designer em construir estreitas conexões com outras disciplinas, outros saberes, e buscar soluções que nem sempre são óbvias e esperadas oferece a este profissional a possibilidade de trafegar livremente por diferentes áreas à procura de novos caminhos criativos. O artesanato, por sua característica mais humanizada, livre e orgânica, apresenta-se como um rico cenário para o exercício intenso dessas experimentações criativas. O aprendizado em contato com a matéria, o desenvolvimento da sensibilidade corporal através da conexão mão-olho-cérebro e o envolvimento com todas as etapas da produção transformam o artesanato, quando executado no nível da artesanaria e da perícia, em uma forma de agir e pensar. Como visto ao longo da pesquisa o artesanato evoluiu, desde o período do *Arts & Crafts* até o contemporâneo, atualizando-se frente às novas tecnologias, processos e mudanças de contextos. Tal evolução permite ao designer se valer do processo artesanal em projetos de extrema complexidade e com ampla autonomia e liberdade.

O diálogo que o designer passa a estabelecer com a produção artesanal, seja individualmente ou de forma coletiva, proporciona trânsito livre por atividades tão diversas quanto o design de joias, o design de mobiliários, a criação de objetos artísticos, projetos cenográficos, a criação em plataformas digitais etc., enfim, um sem número de diferentes meios de expressão do nosso mundo material e visual, ampliando consideravelmente o seu campo de atuação. Esta atitude de alargamento das fronteiras do design pode ser notada em profissionais conhecidos, como Tom Dixon, Ron Arad, Hella Jongerius e outros tantos. Mesmo que em certos momentos seus projetos possam parecer carregados de certa excentricidade, esses designers representam uma maneira contemporânea de lidar com as novas tecnologias, sobrepondo processos de produção, aliando arte e técnica.

No Brasil, também se verifica essa capacidade de articulação do designer com o processo artesanal, seja em trabalhos experimentais, que muitas vezes esbarram na arte, seja na forte tradição dos projetos de mobiliário. Designers como Claudia Moreira Salles, Maurício Azeredo, Ricardo Graham, Rodrigo Calixto e Zanini de Zanine são exemplos de profissionais que fazem uso do trabalho artesanal de diferentes maneiras. Designer formada pela ESDI, Escola Superior de Desenho Industrial, Claudia Salles trafega com desenvoltura entre a produção em série para a indústria e peças únicas feitas artesanalmente. Apesar de

não se envolver diretamente na execução, a designer cria peças que, produzidas por talentosos artesãos, tiram partido da expressividade e da individualidade do objeto artesanal. Já Maurício Azeredo e Ricardo Graham criam e produzem suas peças, travando com as suas ferramentas um belo exercício criativo na transformação da madeira em peças que prezam pela funcionalidade e exploram profundamente as possibilidades da matéria-prima que têm em mãos. Em outro extremo, Rodrigo Calixto, também desenhista industrial por formação, lida diretamente com o projeto e execução, mas suas peças navegam ora pelo mobiliário funcional, ora por objetos colecionáveis, que, muitas vezes, parecem dialogar com a arte. Já Zanini tomou gosto pelo trabalho artesanal e aprendeu sobre o uso das ferramentas e a importância do conhecimento dos materiais com o seu pai, o também designer e artesão José Zanine Caldas. Seus projetos fazem uso de materiais e processos variados, passando pelo plástico termo moldado, o aço e a madeira. O trabalho autoral de Zanini se insere nesta visão ampliada do campo do design, tanto se colocando como parceiro da indústria, em produções seriadas, quanto se valendo da artesanaria na execução de peças assinadas.

Cabe aqui cotejar o breve relato dos trabalhos desses designers com as definições de *craftsmanship of risk* e *craftsmanship certainty* apresentadas por David Pye. Designers como Claudia Salles lidam de forma mais distante com o labor artesanal. Ainda que os artesãos envolvidos na execução participem com indicações para a solução de problemas de produção, talvez aqui a atuação desses profissionais caminhe dentro de uma programação menos livre, refletindo o que Pye apresentaria como trabalho artesanal de certeza. Em contrapartida, Azeredo, Calixto, Graham e Zanini, por seu envolvimento na oficina e o conhecimento das ferramentas e materiais, refletem o processo artesanal de risco, no qual a liberdade, a possibilidade de erro e a reflexão na ação estão concentradas em suas mãos.

Os exemplos de designers brasileiros que flertam com o processo artesanal poderiam seguir adiante, citando, por exemplo, o trabalho dos irmãos Campana, de Brunno Jahara ou de Carlos Alcantarino, mas, ainda assim, o caráter expressivo de muitos desses trabalhos, a produção de edições limitadas e os métodos de produção, que nem sempre fazem uso de processos industriais, colocam a atuação desses profissionais nos borrados limites entre o design, o artesanato e a arte. Ao longo da pesquisa, ficou evidente como o modelo racionalista terminou por dar ao campo do design uma visão um tanto quanto estreita e dura sobre os seus limites. A investigação proposta apresentou como objetivo evidenciar a existência das sobreposições entre os campos do design e do artesanato, que estaria, assim, personificada na figura de um designer-artesão. A construção da reflexão foi lastreada por vários autores que foram utilizados como forma de responder, dentro de três grandes eixos, as diferentes questões que se colocaram

ao se estabelecer o diálogo entre os dois campos. O primeiro eixo procura trazer um lastro teórico e histórico para a questão colocada. O segundo, desconstrói uma visão que apresenta o trabalho manual como algo apartado de reflexão intelectual, mostrando o artesanato como forma de agir e pensar. Por último, estabelece-se uma noção contemporânea de artesanato, que, enquanto ofício, dialoga com as novas tecnologias e se torna um campo fértil de trabalho para o designer — os conceitos abordados nos três eixos estão ilustrados, de maneira esquemática, no APÊNDICE - Mapa conceitual do designer-artesão.

No campo histórico e teórico, autores como Victor Margolin, Rafael Cardoso e Richard Buchanan, ajudam a refletir sobre uma proposta mais abrangente e mais inclusiva para o design. Assim, busca-se uma construção argumentativa que não fique limitada apenas ao período que tem início a partir da Revolução Industrial, mas que seja capaz de compreender e traçar várias histórias para o design e sua origem. Pensar no design como algo unicamente atrelado ao processo industrial é ignorar, como aponta Margolin, as diferentes circunstâncias temporais, geográficas, econômicas, sociais e tecnológicas de várias sociedades e desconsiderar, assim, as suas distintas capacidades de construir soluções para os seus problemas.

Já autores como John Dewey, Richard Sennett, C. Wright Mills, Howard Risatti e Glenn Adamson, foram utilizados para tecer várias conexões que mostram o ofício artesanal como atividade na qual teoria e prática dialogam de forma dinâmica e orgânica. O conceito de experiência de John Dewey, assim como a tese de que fazer é pensar, defendida por Sennett, apontam a ação prática como atividade composta por uma dimensão subjetiva e outra racional. Isto oferece a possibilidade de compreender o ofício artesanal como atividade em que teoria e prática andam de mãos dadas, exatamente como no modelo do pensamento analógico e digital apontado pelo designer Alexandre Wollner como central ao seu exercício profissional.

Para conectar o artesanato com o mundo moderno e seguir com ele em uma perspectiva contemporânea, a pesquisa fez uso de autores como Peter Dormer, Tony Fry, David Pye, Paul Greenhalgh e George H. Marcus. Aqui, a tecnologia e a máquina deixam de ser limitadores para o exercício da perícia artesanal, borrando ainda mais os limites entre o design e o artesanato. Ainda que existam atividades que sejam claramente de atribuição do designer em seu diálogo com a indústria, as fronteiras com o artesanato e com a arte se mostram extremamente fluidas em um sem número de vezes, tornando absolutamente difícil a tarefa de tentar classificar determinados objetos e atividades.

A pesquisa, entretanto, não tinha como objetivo esgotar um tema tão amplo com uma conclusão, mas, sim, descortinar um cenário e apresentar um campo aberto para novas reflexões. Questões como a produção em escala industrial ou uma suposta falta de racionalidade projetual

do artesão não parecem mais dar conta dos muros que se colocaram entre o designer e o trabalho artesanal. Tecnologias como o CAD, CAM e as plataformas e ferramentas digitais romperam com a barreira da peça única como um possível tabu para o designer. Assim, também caíram as teses mais duras que definiam o design por seu processo de trabalho, separando pensamento projetual e execução. O design, como grande campo da produção artificial, deve considerar seus limites como algo orgânico e móvel, sendo redefinido a cada momento pelos novos contextos sociais, econômicos, tecnológicos e políticos que se apresentam.

Ainda que não haja uma conclusão para o tema, a discussão proposta para a atuação de um designer-artesão trouxe alguns pontos que merecem ser comentados e, posteriormente, tratados de forma mais aprofundada em novas pesquisas. A perspectiva histórica que ajudou a construir a dinâmica de separação e formação do campo das artes visuais foi, ao longo deste estudo, representada por diferentes chaves de argumentação. Mas, ao reunir essas chaves, que podem ser sempre apresentadas como matrizes de formato triangular, vê-se algo de comum em suas construções.

Sérgio Ferro apresenta, na sua reflexão sobre a separação das artes e atividades mecânicas, ainda no Renascimento, a manifestação de três caminhos formais no processo de intelectualização do trabalho artístico: o *liso*; o virtuosismo; e o *non-finito* e a *sprezzatura*. O primeiro diz respeito a construção de uma nova linguagem para a arte, que pode ser representada pela entrada em cena da perspectiva. O virtuosismo se afirma como uma prática extremada de grande capacidade técnica. Já *non-finito* e a *sprezzatura* apresentam a ideia de trabalho inacabado, ou ainda, um certo desprezo pelo trabalho, mas deixam evidentes a marca do gênio.

Já Rafael Cardoso, em sua análise sobre o confronto das artes visuais com a nova realidade apresentada pela máquina, apresenta a suposta história ocorrida entre Léger, Brancusi e Duchamp como forma de retratar as relações que ali se estabeleceriam entre arte, design e artesanato ao longo do século XX. Assim como no modelo proposto por Ferro, as definições apresentadas não são excludentes, mas, sim, dinâmicas e entrecruzadas. O pintor Léger representa a ideia de uma nova linguagem para a pintura. Uma nova narrativa pictórica deveria ser estabelecida a partir da presença da máquina. O escultor Brancusi vai levar para o seu trabalho uma prática artesanal de extrema excelência. Ele leva o contato com a matéria a um nível de virtuosidade inalcançável para o artesão comum. Já Duchamp eleva a arte a uma prática que recusa o trato com a matéria, nega a técnica e, por critérios intelectuais, elege objetos industrializados para serem alçados à categoria de arte.

O pesquisador Paul Greenhalgh, por sua vez, traça uma matriz que representa o artesanato moderno a partir das ideias disseminadas pelo movimento *Arts & Crafts*. Os conceitos de

arte decorativa, vernacular e políticas do trabalho ilustram, respectivamente: a liberdade de expressão no confronto com a matéria; o contato corporal da prática artesanal; e a importância de um trabalho não alienado, ou seja, uma dimensão política e intelectual da prática artesanal.

Em outra reflexão, mais próxima da atuação do designer-artesão no século XXI, a pesquisadora Marinella Ferrara aponta três práticas contemporâneas alicerçadas pelas novas tecnologias e novos processos laborais: artesanato eletrônico, artesanato tecnológico e artesanato *Do-It-Yourself*. O primeiro se refere a uma atividade que ocorre pela experimentação com diferentes linguagens e ferramentas digitais. O segundo lida com a atividade artesanal propriamente dita e está baseado na habilidade manual. No último, o designer se vale da reutilização e ressignificação de materiais descartados para criar discursos visuais críticos.

Em que pese os diferentes momentos e contextos nos quais cada uma dessas reflexões foi construída, é possível relacioná-las como uma matriz que parece atravessar todo o processo de construção do campo das artes visuais. Ainda hoje, permanecem as intrincadas e dinâmicas sobreposições de três dimensões da construção do mundo artificial: uma que se apresenta como uma narrativa exploratória de novas linguagens expressivas; outra que se faz presente pela habilidade e a perícia; e uma terceira que opera num processo mais mental e intelectualizado, tanto na conformação dos objetos, quanto na maneira de lidar com as questões sociais, morais e políticas do trabalho. (Figura 2)

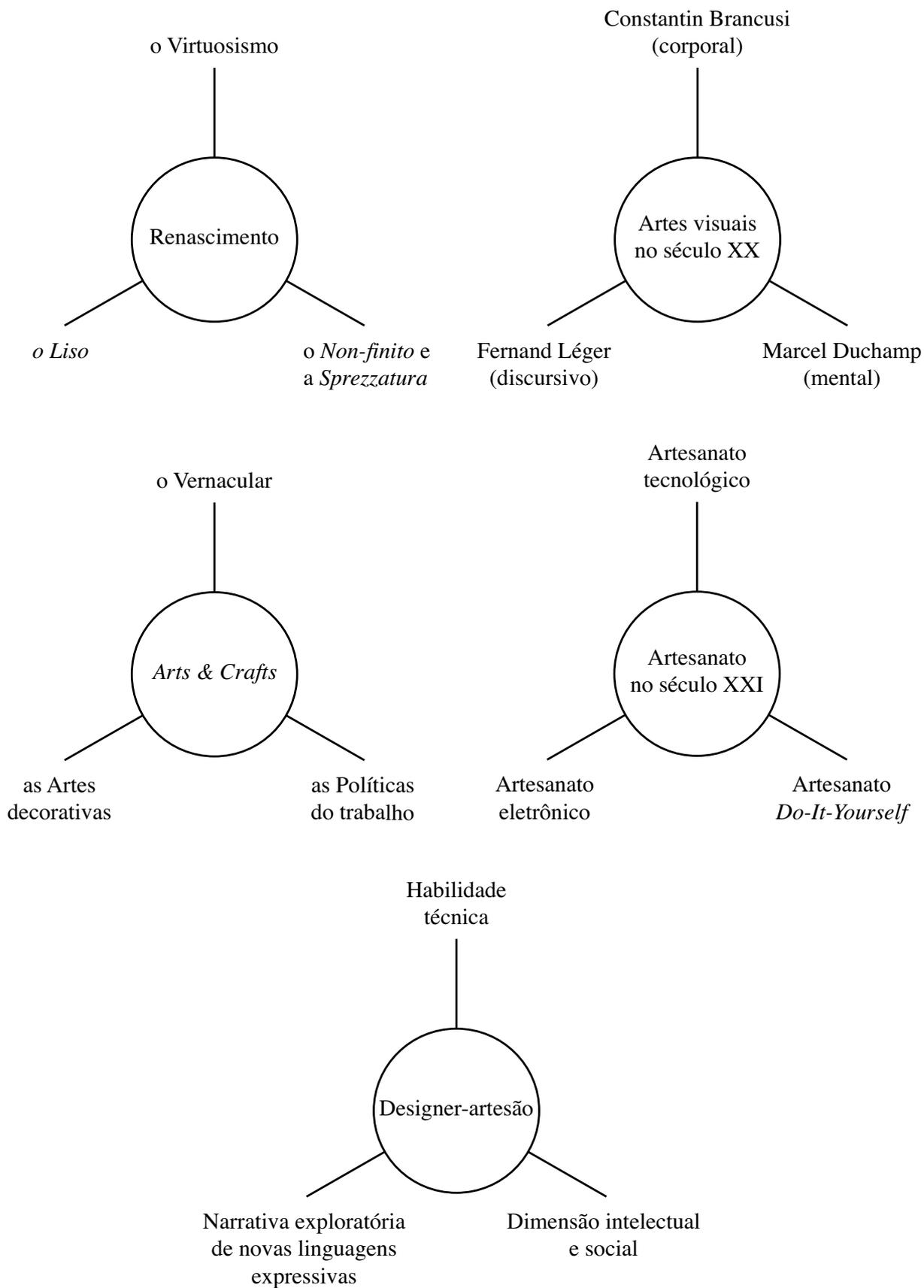


Figura 2: Matrizes de construção do campo das artes visuais e do designer-artesão

O designer-artesão, que em essência simboliza a reunião de teoria e prática, ou ainda, de arte e técnica, em um mesmo profissional, é uma figura de fácil identificação ao longo da história do design. Podemos encontrá-lo entre os artesãos, artistas e arquitetos do período do *Arts & Crafts*, nas oficinas da *Wiener Werkstätte*, nas atividades experimentais e tradicionais do *Studio Craft Movement* e nas relações interdisciplinares que ficam mais intensas a partir do final do século XX.

Dois autores traçaram de modo muito interessante a presença do artesanato até o momento atual. A matriz de Paul Greenhalgh, ao invés de colocar as ideias do movimento *Arts & Crafts* como algo preso a uma tradição passadista, retira conceitos chave que podem ser cotejados com a produção artesanal de qualquer período. As ideias de expressão artística, trabalho manual e dimensão ética e moral — esta evocada pelo conceito de políticas do trabalho — traduzem o *ethos* do artesão, ou, se quisermos, do designer-artesão. De forma nada distante, seguem as afirmações de C. Wright Mills, que também resgatam conceitos Morrisianos do período do *Arts & Crafts* e que colocam o artesanato como ideal e prática a ser cultivado pelo designer.

O artesanato se apresenta no século XXI como um espaço de grande experimentação e aprendizado para o designer. O diálogo que este estabelece com a expressão, com a técnica e com a inventividade são quase ilimitados. Some-se a isto a visão holística do processo, o comprometimento estreito com o objeto confeccionado, a responsabilidade e honestidade com o material trabalhado. Este conjunto de fatores encerram ideais de liberdade, autorrealização e autoconsciência, que são conquistados pela prática e o exercício da artesanaria. Este profissional, este designer-artesão, rompe barreiras e dialoga, de forma orgânica, com a indústria, com a manufatura, com a tecnologia, com a arte, com o marketing e com o mundo digital. O design deixa de ser um fim nele mesmo e passa a se apresentar como um campo de limites amplos, fluidos e borrados. A síntese da construção conceitual desse designer-artesão é representada visualmente na Figura 3, deixando evidentes as forças que compõem a sua matriz, os ideais que alicerçam a sua prática e as questões que, uma vez enfrentadas pela pesquisa, ajudaram a dar contornos a este profissional.

Por tudo que foi apresentado, parece, sim, haver uma lacuna ainda pouco explorada no relacionamento do designer com os diferentes aspectos do ofício artesanal. Cabe, então, deixar no ar uma pergunta: não seria o caso de se proceder uma reorientação na educação do designer, resgatando, para o ensino da disciplina, o contato mais estreito e atualizado da antiga união entre a arte e a técnica?

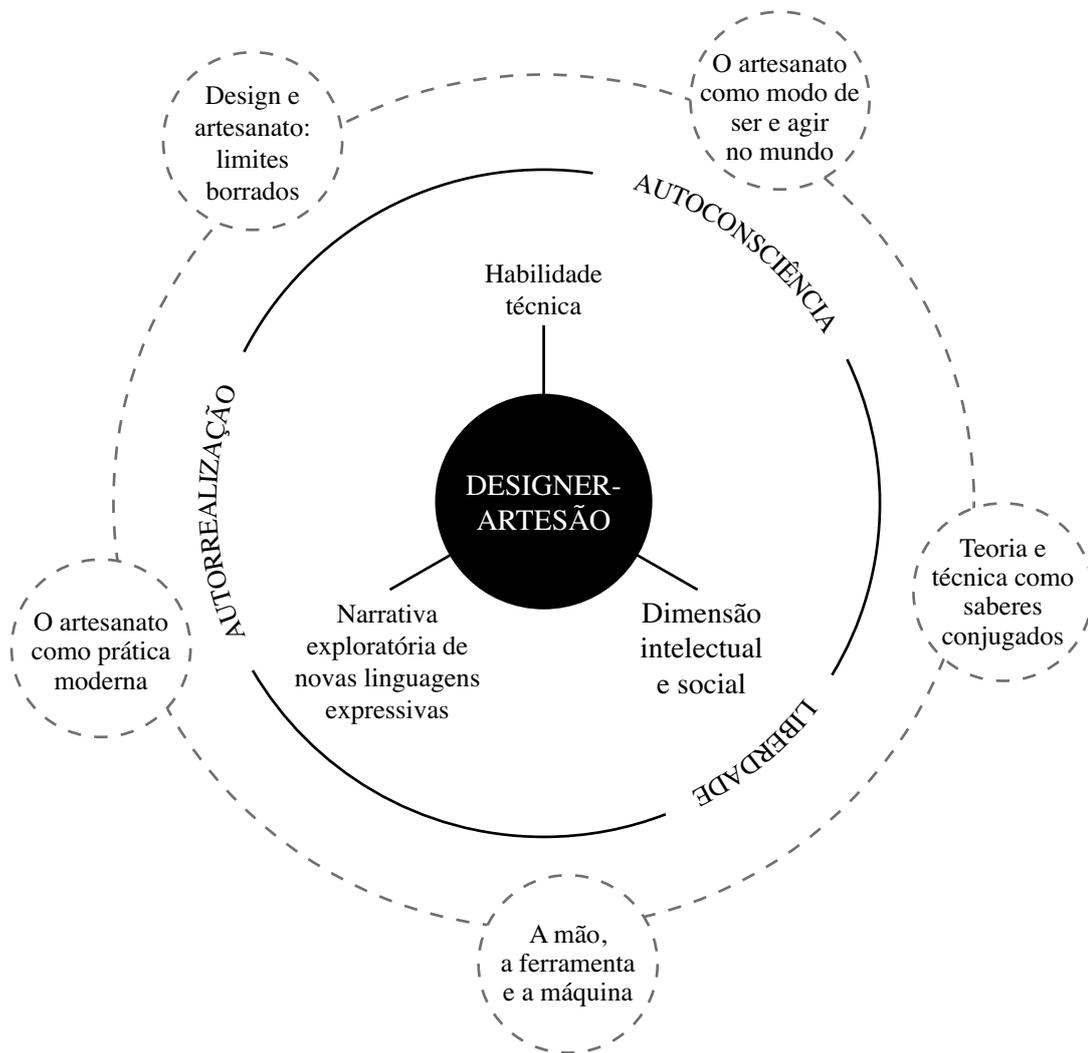


Figura 3: A síntese visual do designer-artesão

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADAMSON, Glenn. **The invention of craft**. London: Bloomsbury Academic, 2013.
- BABBAGE, Charles. **On the economy of machinery and manufacture**. In Adamson, Glenn. *The craft reader*. Oxford, GB: Berg, 2010, pp. 48 – 54.
- BATCHELOR, Ray. **Henry Ford - mass production, modernism and design**. Manchester: Manchester University Press, 1994.
- BUCHANAN, Richard. **Declaration by design: rethoric, argument, and demonstration in design practice**. *Design Issues*, v. 2 n. 1, pp. 4-22. Massachusetts: MIT Press, 1985.
- BUCHANAN, Richard. **Rhetoric, humanism, and design**. In Buchanan, R.; Margolin, V. *Discovering Design*. Chicago: University of Chicago Press, 1995.
- BUCHANAN, Richard. **“Thinking About Design: An Historical Perspective.”** In *Handbook of the Philosophy of Science. Volume 9: Philosophy of Technology and Engineering Sciences*. Edited by Dov Gabbay, Paul Thagard, & John Woods. Elsevier, 2009.
- CARA, Milene. **Do desenho industrial ao design no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2010.
- CARDOSO, Rafael. **As origens históricas do designer: algumas considerações iniciais**. *Estudos em Design*, V. IV, n. 2, dez. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, 1996.
- CARDOSO, Rafael. **Design, cultura material e o fetichismo dos objetos**. *Arcos*, v. 1, número único, Outubro. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1998.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.
- CARDOSO, Rafael. **Craft versus design: moving beyond a tired dichotomy**. In Adamson, Glenn. *The craft reader*. Oxford, GB: Berg, 2010.
- CARDOSO, Rafael. **At daggers drawn with the machine: art, craft, and design in the early twentieth century**. In Bittner, R.; Padt, R. *Craft becomes modern: the Bauhaus in the making*. Kerber, 2017.
- COOLEY, Mike. **From Brunelleschi to CAD-CAM**. In Thackara, J. *Design after modernism, beyond the object*. London: Thames & Hudson, 1988
- CRAWFORD, Alan. **The arts and crafts movements in britain**. *Design Issues*, v.13 n. 1, pp. 15-26. Massachusetts: MIT Press, 1997.
- DEWEY, John. **Como pensamos**. São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 1979.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- DORFLES, Gillo. **O design industrial e a sua estética**. Lisboa: Editorial Presença, 1978.

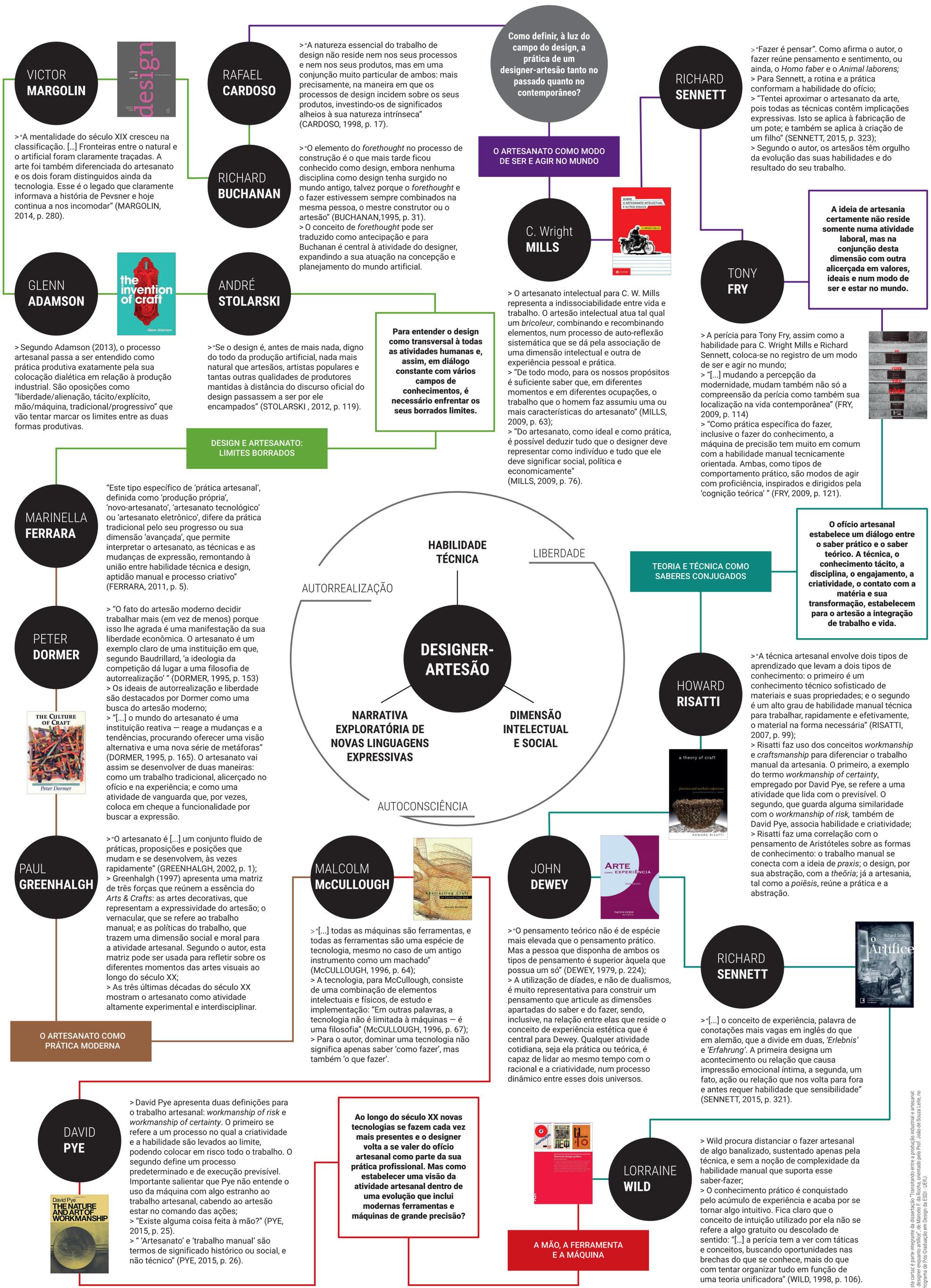
- DORMER, Peter. **Os significados do design moderno. A caminho do século XXI.** Porto: Centro Português de Design, 1995.
- FERRARA, Marinella. **Design and self-production. The advanced dimension of handcraft.** Strategic Design Research Journal, v.4 n. 1, Jan-Apr, pp. 5-13, 2011.
- FERRO, Sérgio. **Artes plásticas e trabalho livre: de Dürer a Velázquez.** São Paulo: Editora 34, 2015.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOCILLON, Henri. **Elogio da mão.** Revista Serrote, n. 6. São Paulo: IMS, 2010.
- FOX, Celina. **The arts of industry in the age of enlightenment.** The Paul Mellon Centre for Studies in British Art, Yale University Press, 2009.
- FRY, Tony. **Reconstruções: ecologia, design, filosofia.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009.
- GREENHALGH, Paul. **The history of craft.** In Dormer, Peter. The culture of craft - status and future. Manchester: Manchester University Press, 1997, pp. 20 – 52.
- GREENHALGH, Paul. **Introduction: craft in a changing world.** In Greenhalgh, Paul. The Persistence of Craft. London: A&C Black, 2002.
- GROPIUS, Walter. **Programme of the Staatliches Bauhaus in Weimar.** In Conrads, Ulrich. Programs and manifestoes on 20th-century architecture. Massachusetts: MIT Press, 1971., pp. 49 – 53.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna.** São Paulo: Edições Loyola, 2014.
- HESKETT, John. **Desenho industrial.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.
- HESKETT, John. **Commerce or culture: industrialization and design.** In Dilnot, Clive. A John Heskett reader. London: Bloomsbury Academic, 2016.
- KAPLAN, Abraham. **Introdução.** In Dewey, J. Arte como experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- MARCUS, George H. **What is design today?** New York: Harry N. Abrams, 2002.
- MARGOLIN, Victor. **A world history of design and history of the world.** Journal of Design History, v. 18, n. 3. Oxford University Press, 2005.
- MARGOLIN, Victor. **Design in history.** Massachusetts Institute of Technology, v. 25, n. 2, 2009.
- MARGOLIN, Victor. **A política do artificial.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2014.
- MARGOLIN, Victor. **World history of design - prehistoric times to world war I.** London: Bloomsbury, 2017.

- McCULLOUGH, Malcolm. **Abstracting craft: the practiced hand**. Massachusetts Institute of Technology, 1996.
- MILLS, Charles Wright. **Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2009.
- MORRIS, William. **Arte menores e outros ensaios**. Lisboa: Antígona, 2003.
- MUMFORD, Lewis. **Technics and civilization**. London: Routledge & Kegan Paul, 1955
- MUMFORD, Lewis. **Arte & técnica**. Lisboa: Martins Fontes, 1986
- PALLASMAA, Juhani. **As mãos inteligentes: a sabedoria existencial e corporalizada na arquitetura**. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- PAIM, Gilberto. **Identidade artesanal**. Agitprop, Revista Brasileira de Design, ano II, n 13, 2009. Disponível em: http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=leitura_det&id=40&titulo=leitura_resenhas acesso em: 28/08/2018.
- PAZ, Octavio. **O uso e a contemplação**. Revista Raiz – Cultura do Brasil, n.3, 2006. Disponível em: <http://www.mariosantiago.net/Textos%20em%20PDF/ousoeacontemplacao.pdf> acesso em: 15/04/2017.
- PYE, David. **The nature and art of workmanship**. USA: Bloomsbury Academic, 2015.
- RISATTI, Howard. **A theory of craft: function and aesthetic expression**. North Carolina: The University of North Carolina Press, 2007.
- SENNETT, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2015.
- SALOMON, Otto. **Introductory remarks, from the teacher's handbook of Slöjd**. In Adamson, Glenn. The craft reader. Oxford, GB: Berg, 2010.
- STOLARSKI, André. **Design e arte: campo minado**. São Paulo: FAUUSP, 2012.
- SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2010.
- VEITEBERG, Jorunn. **From Making to Manufacture - new working strategies in the crafts**. 14th Peter Dormer Lecture, disponível em: https://www.academia.edu/5449988/The_Peter_Dormer_Lecture_2011 acesso em: 06/01/2019.
- WILDENHAIN, Marguerite; EAMES, Charles. **Asilomar Conference Proceedings**. In Adamson, Glenn. The craft reader. Oxford, GB: Berg, 2010, pp. 569-576.
- WILD, Lorraine. **O macramê da resistência**. In Armstrong, Helen. Teoria do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- WDO. **Industrial design definition history, ICSID 1959**. World Design Organization. Disponível em: <http://wdo.org/about/definition/industrial-design-definition-history/> acesso em 25/08/2018.
- WOLLNER, Alexandre. **Alexandre Wollner: design visual 50 anos**. São Paulo: Cosac &

Naify, 2003.

WOLLNER, Lâis. **O processo criativo e a metodologia analógico-digital.** In Wollner, A. Alexandre Wollner: design visual 50 anos. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

APÊNDICE - O mapa conceitual do designer-artesão



VICTOR MARGOLIN

> "A mentalidade do século XIX cresceu na classificação. [...] Fronteiras entre o natural e o artificial foram claramente traçadas. A arte foi também diferenciada do artesanato e os dois foram distinguidos ainda da tecnologia. Esse é o legado que claramente informava a história de Pevsner e hoje continua a nos incomodar" (MARGOLIN, 2014, p. 280).



RAFAEL CARDOSO

> "A natureza essencial do trabalho de design não reside nem nos seus processos e nem nos seus produtos, mas em uma conjugação muito particular de ambos: mais precisamente, na maneira em que os processos de design incidem sobre os seus produtos, investindo-os de significados alheios à sua natureza intrínseca" (CARDOSO, 1998, p. 17).

RICHARD BUCHANAN

> "O elemento do *forethought* no processo de construção é o que mais tarde ficou conhecido como design, embora nenhuma disciplina como design tenha surgido no mundo antigo, talvez porque o *forethought* e o fazer estivessem sempre combinados na mesma pessoa, o mestre construtor ou o artesão" (BUCHANAN, 1995, p. 31).

> O conceito de *forethought* pode ser traduzido como antecipação e para Buchanan é central à atividade do designer, expandindo a sua atuação na concepção e planejamento do mundo artificial.

GLENN ADAMSON

> Segundo Adamson (2013), o processo artesanal passa a ser entendido como prática produtiva exatamente pela sua colocação dialética em relação à produção industrial. São oposições como "liberdade/alienação, tácito/explicito, mão/máquina, tradicional/progressivo" que vão tentar marcar os limites entre as duas formas produtivas.



ANDRÉ STOLARSKI

> "Se o design é, antes de mais nada, digno do todo da produção artificial, nada mais natural que artesãos, artistas populares e tantas outras qualidades de produtores mantidas à distância do discurso oficial do design passassem a ser por ele encampados" (STOLARSKI, 2012, p. 119).

Como definir, à luz do campo do design, a prática de um designer-artesão tanto no passado quanto no contemporâneo?

O ARTESANATO COMO MODO DE SER E AGIR NO MUNDO

C. Wright MILLS

> O artesanato intelectual para C. W. Mills representa a indissociabilidade entre vida e trabalho. O artesão intelectual atua tal qual um *bricoleur*, combinando e recombinando elementos, num processo de auto-reflexão sistemática que se dá pela associação de uma dimensão intelectual e outra de experiência pessoal e prática.

> "De todo modo, para os nossos propósitos é suficiente saber que, em diferentes momentos e em diferentes ocupações, o trabalho que o homem faz assumiu uma ou mais características do artesanato" (MILLS, 2009, p. 63);

> "Do artesanato, como ideal e como prática, é possível deduzir tudo que o designer deve representar como indivíduo e tudo que ele deve significar social, política e economicamente" (MILLS, 2009, p. 76).



RICHARD SENNETT

> "Fazer é pensar". Como afirma o autor, o fazer reúne pensamento e sentimento, ou ainda, o *Homo faber* e o *Animal laborensis*;

> Para Sennett, a rotina e a prática conformam a habilidade do ofício;

> "Tentei aproximar o artesanato da arte, pois todas as técnicas contêm implicações expressivas. Isto se aplica à fabricação de um pote; e também se aplica à criação de um filho" (SENNETT, 2015, p. 323);

> Segundo o autor, os artesãos têm orgulho da evolução das suas habilidades e do resultado do seu trabalho.

TONY FRY

> A perícia para Tony Fry, assim como a habilidade para C. Wright Mills e Richard Sennett, coloca-se no registro de um modo de ser e agir no mundo;

> "[...] mudando a percepção da modernidade, mudam também não só a compreensão da perícia como também sua localização na vida contemporânea" (FRY, 2009, p. 114)

> "Como prática específica do fazer, inclusive o fazer do conhecimento, a máquina de precisão tem muito em comum com a habilidade manual tecnicamente orientada. Ambas, como tipos de comportamento prático, são modos de agir com proficiência, inspirados e dirigidos pela 'cognição teórica'" (FRY, 2009, p. 121).

A ideia de artesanaria certamente não reside somente numa atividade laboral, mas na conjugação desta dimensão com outra alicerçada em valores, ideais e num modo de ser e estar no mundo.



MARINELLA FERRARA

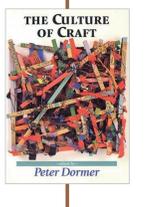
"Este tipo específico de 'prática artesanal', definida como 'produção própria', 'novo-artesanato', 'artesanato tecnológico' ou 'artesanato eletrônico', difere da prática tradicional pelo seu progresso ou sua dimensão 'avançada', que permite interpretar o artesanato, as técnicas e as mudanças de expressão, remontando à união entre habilidade técnica e design, aptidão manual e processo criativo" (FERRARA, 2011, p. 5).

PETER DORMER

> "O fato do artesão moderno decidir trabalhar mais (em vez de menos) porque isso lhe agrada é uma manifestação da sua liberdade econômica. O artesanato é um exemplo claro de uma instituição em que, segundo Baudrillard, a ideologia da competição dá lugar a uma filosofia de autorrealização" (DORMER, 1995, p. 153)

> Os ideais de autorrealização e liberdade são destacados por Dormer como uma busca do artesão moderno;

> "[...] o mundo do artesanato é uma instituição reativa — reage a mudanças e a tendências, procurando oferecer uma visão alternativa e uma nova série de metáforas" (DORMER, 1995, p. 165). O artesanato vai assim se desenvolver de duas maneiras: como um trabalho tradicional, alicerçado no ofício e na experiência; e como uma atividade de vanguarda que, por vezes, coloca em cheque a funcionalidade por buscar a expressão.



PAUL GREENHALGH

> "O artesanato é [...] um conjunto fluido de práticas, proposições e posições que mudam e se desenvolvem, às vezes rapidamente" (GREENHALGH, 2002, p. 1);

> Greenhalgh (1997) apresenta uma matriz de três forças que reúnem a essência do *Arts & Crafts*: as artes decorativas, que representam a expressividade do artesão; o vernacular, que se refere ao trabalho manual; e as políticas do trabalho, que trazem uma dimensão social e moral para a atividade artesanal. Segundo o autor, esta matriz pode ser usada para refletir sobre os diferentes momentos das artes visuais ao longo do século XX;

> As três últimas décadas do século XX mostram o artesanato como atividade altamente experimental e interdisciplinar.

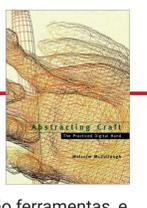
O ARTESANATO COMO PRÁTICA MODERNA

MALCOLM McCULLOUGH

> "[...] todas as máquinas são ferramentas, e todas as ferramentas são uma espécie de tecnologia, mesmo no caso de um antigo instrumento como um machado" (McCULLOUGH, 1996, p. 64);

> A tecnologia, para McCullough, consiste de uma combinação de elementos intelectuais e físicos, de estudo e implementação: "Em outras palavras, a tecnologia não é limitada à máquinas — é uma filosofia" (McCULLOUGH, 1996, p. 67);

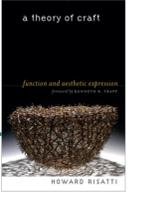
> Para o autor, dominar uma tecnologia não significa apenas saber 'como fazer', mas também 'o que fazer'.



JOHN DEWEY

> "O pensamento teórico não é de espécie mais elevada que o pensamento prático. Mas a pessoa que disponha de ambos os tipos de pensamento é superior àquela que possua um só" (DEWEY, 1979, p. 224);

> A utilização de diádes, e não de dualismos, é muito representativa para construir um pensamento que articule as dimensões apartadas do saber e do fazer, sendo, inclusive, na relação entre elas que reside o conceito de experiência estética que é central para Dewey. Qualquer atividade cotidiana, seja ela prática ou teórica, é capaz de lidar ao mesmo tempo com o racional e a criatividade, num processo dinâmico entre esses dois universos.



HOWARD RISATTI

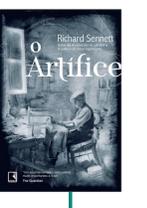
> "A técnica artesanal envolve dois tipos de conhecimento: o primeiro é um conhecimento técnico sofisticado de materiais e suas propriedades; e o segundo é um alto grau de habilidade manual técnica para trabalhar, rapidamente e efetivamente, o material na forma necessária" (RISATTI, 2007, p. 99);

> Risatti faz uso dos conceitos *workmanship* e *craftsmanship* para diferenciar o trabalho manual da artesanaria. O primeiro, um exemplo do termo *workmanship of certainty*, empregado por David Pye, se refere a uma atividade que lida com o previsível. O segundo, que guarda alguma similaridade com o *workmanship of risk*, também de David Pye, associa habilidade e criatividade;

> Risatti faz uma correlação com o pensamento de Aristóteles sobre as formas de conhecimento: o trabalho manual se conecta com a ideia de *praxis*; o design, por sua abstração, com a *theoria*; já a artesanaria, tal como a *poiësis*, reúne a prática e a abstração.

RICHARD SENNETT

> "[...] o conceito de experiência, palavra de conotações mais vagas em inglês do que em alemão, que a divide em duas, 'Erlebnis' e 'Erfahrung'. A primeira designa um acontecimento ou relação que causa impressão emocional íntima, a segunda, um fato, ação ou relação que nos volta para fora e antes requer habilidade que sensibilidade" (SENNETT, 2015, p. 321).

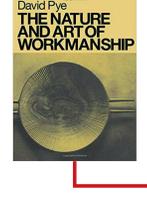


DAVID PYE

> David Pye apresenta duas definições para o trabalho artesanal: *workmanship of risk* e *workmanship of certainty*. O primeiro se refere a um processo no qual a criatividade e a habilidade são levados ao limite, podendo colocar em risco todo o trabalho. O segundo define um processo predeterminado e de execução previsível. Importante salientar que Pye não entende o uso da máquina com algo estranho ao trabalho artesanal, cabendo ao artesão estar no comando das ações;

> "Existe alguma coisa feita à mão?" (PYE, 2015, p. 25).

> "Artesanato" e "trabalho manual" são termos de significado histórico ou social, e não técnico" (PYE, 2015, p. 26).



Ao longo do século XX novas tecnologias se fazem cada vez mais presentes e o designer volta a se valer do ofício artesanal como parte da sua prática profissional. Mas como estabelecer uma visão da atividade artesanal dentro de uma evolução que inclui modernas ferramentas e máquinas de grande precisão?



LORRAINE WILD

> Wild procura distanciar o fazer artesanal de algo banalizado, sustentado apenas pela técnica, e sem a noção de complexidade da habilidade manual que suporta esse saber-fazer;

> O conhecimento prático é conquistado pelo acúmulo de experiência e acaba por se tornar algo intuitivo. Fica claro que o conceito de intuição utilizado por ela não se refere a algo gratuito ou descolado de sentido: "[...] a perícia tem a ver com táticas e conceitos, buscando oportunidades nas brechas do que se conhece, mais do que com tentar organizar tudo em função de uma teoria unificadora" (WILD, 1998, p. 106).

A MÃO, A FERRAMENTA E A MÁQUINA

Este cartaz é parte integrante da dissertação "Transitando entre a produção industrial e artesanal: o designer enquanto artífice", de Marcelo F. da Rocha, orientado pelo Prof. João de Souza Leite, no Programa de Pós-Graduação em Design da ESD' - UERL.

ADAMSON, Glenn. *The invention of craft*. London: Bloomsbury Academic, 2013. BUCHANAN, Richard. *Rhetoric, humanism, and design*. In Buchanan, R., Margolin, V. *Discovering Design*. Chicago: University of Chicago Press, 1995. CARDOSO, Rafael. *Design, cultura material e o fetichismo dos objetos*. Arcos, v. 1, número único, Outubro. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1998. DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2012. DORMER, Peter. *Os significados do design moderno. A caminho do século XXI*. Porto: Centro Português de Design, 1995. FERRARA, Marinella. *Design and self-production: The advanced dimension of handicraft*. *Strategic Design Research Journal*, v.4 n. 1, Jan-Apr, pp. 5-13, 2011. FRY, Tony. *Reconstruções: ecologia, design, filosofia*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009. GREENHALGH, Paul. *The history of craft*. In Dormer, Peter. *The culture of craft - status and future*. Manchester: Manchester University Press, 1997, pp. 20 - 52. GREENHALGH, Paul. *Introduction: Craft in a Changing World*. In Greenhalgh, Paul. *The Persistence of Craft*. London: A&C Black, 2002. MARGOLIN, Victor. *A política do artificial*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2014. McCULLOUGH, Malcolm. *Abstracting craft: the practiced hand*. Massachusetts Institute of Technology, 1996. MILLS, Charles Wright. *Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2009. PYE, David. *The nature and art of workmanship*. USA: Bloomsbury Academic, 2015. RISATTI, Howard. *A theory of craft: function and aesthetic expression*. North Carolina: The University of North Carolina Press, 2007. SENNETT, Richard. *O Artífice*. Rio de Janeiro: Record, 2015. STOLARSKI, André. *Design e arte: campo minado*. São Paulo: FAUUSP, 2012. WILD, Lorraine. *O macramê da resistência*. In Armstrong, Helen. *Teoria do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.