



DESIGN: ARTESANATO, RESSIGNIFICAÇÃO E SUSTENTABILIDADE

Fabio Pezzi Parode*

Ione Ghislene Bentz**

Maximiliano Oscar Zapata***

Resumo – O presente artigo busca refletir sobre a relação entre design e artesanato, assim como, no horizonte ontológico, a relação entre design e arte, articulados esses termos pela sustentabilidade e pela inovação. Como desdobramento, buscou-se apoio nas teses de Manzini e nas formulações do design estratégico, como forma de delinear o enquadramento teórico e de qualificar as reflexões sobre os artefatos de design. Para materializar, mesmo que parcialmente, os termos em estudo, escolheu-se o projeto desenvolvido por artesãos e designers intitulado "Bichos do Mar de Dentro". A interpretação desses artefatos obedece aos vetores interpretativos propostos por Guattari em suas três ecologias: o meio ambiente, as relações sociais e a subjetividade humana, e está organizada nas articulações semânticas *simbolização*, *pluralidade*, *hedonismo*, *testemunho* e *estética*. As considerações sobre design e artesanato servem para corroborar a existência de um conceito de consumo diferenciado e de cultura da sustentabilidade que passam pela produção artesanal associada ao design.

Palavras-chave: Design. Artesanato. Resignificação. Sustentabilidade. Estética.

INTRODUÇÃO

O design contemporâneo tem avançado na direção de questões que o identificam como um fazer criativo, técnico e estratégico, cujos processos projetuais criativos seriam capazes de produzir artefatos para a transformação do mundo. De que mundo se está falando? Touraine (1994) ajuda-nos a traçar um quadro geral de realidade. Certamente, não se está falando de espaços fixos, racionalizados, com referências históricas, identitárias ou culturais únicas, pois não é essa a fisionomia que se nos apresenta a chamada modernidade atual, fragmentada e líquida; transitoriedade, diversidade, dissociação, eclosão, mas também decomposição e recomposição irreversíveis em permanente interação, esse é o cenário

* Doutor em Estética pela Universidade de Paris 1 – Panthéon Sorbonne. Professor do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). *E-mail:* fparode@unisinos.br

** Doutor em Linguística pela Universidade de São Paulo (USP). Professor do Programa de Pós-Graduação em Design da Unisinos. *E-mail:* ioneb@unisinos.br

*** Estudante de Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). *E-mail:* maximiliano.zapata@acad.pucrs.br

contemporâneo. Essa dinâmica precisa ser considerada, sob pena de falsearmos a realidade e, por consequência, tudo o que sobre ela pensarmos ou propormos. Outro modo diferenciado e pertinente de compreender o espaço contemporâneo é tratá-lo pelo olhar das moralidades, até porque o maior estranhamento se dá nas formas atuais de significar a ética. Tal como outros conceitos aqui trabalhados, a moralidade também não é um tecido homogêneo, sem disputas ou contradições. Da mesma forma, o "conjunto de figuras semióticas", há um conjunto de construtos socioculturais a estruturar o contexto e a situação. É o que Lyotard (1996, p. 7) chama de "murmúrio de máximas, uma queixa risonha" no movimento do "assim vai a vida". Na continuidade, reconhece que a vida anda depressa, no movimento em que as moralidades se volatizam pelo efeito da diversidade tão apreciada, pelos rumos da vida em todas as direções e pela construção da futilidade e do artifício.

Fazer design implica imaginar ou identificar questões, buscar soluções, gerar diferenciais e produzir valores reais e simbólicos. Esse processo, aqui identificado como capaz de transformar o mundo, implica ter, em seu horizonte, parâmetros de qualidade de vida na produção do desejável equilíbrio no cenário em que se confrontam os desafios da sociedade contemporânea e a perspectiva de futuro. No limite, seria preciso acrescentar como um dos grandes desafios a construção de uma cultura para a sustentabilidade, ou seja, de um *modus vivendi* da sociedade humana em harmonia com os diferentes ecossistemas do planeta. Na envergadura de tal projeto de sociedade, a confluência de elementos éticos, estéticos e políticos é relevante para a construção de um devir humano e ambientalmente desenvolvido. Segundo Guattari (2001), somente uma articulação ético-política entre as três ecologias – o meio ambiente, as relações sociais e a subjetividade humana – poderia produzir uma nova forma de viver sobre o planeta. A essa articulação, por ele denominada ecosofia, seria possível creditar as esperanças de um mundo melhor, perspectiva identificada com a teoria de Gaia, ou seja, da Terra como ser vivo em que todas as espécies de vida estão inseridas e em constante interação (JUNGES, 2010).

Assim, a prerrogativa da sustentabilidade tornou-se uma das características fundamentais na composição dos projetos de design, uma vez que é impensável projetar sem que se considerem as limitações de recursos e a capacidade de resiliência do planeta. Segundo Manzini (2008, p. 20),

[...] a deterioração ambiental avança mesmo quando não a discutimos e se manifesta em muitas formas: saturação de mercado (demanda limitada) desemprego (oportunidade de trabalho limitadas), proliferação de guerras regionais para o controle de recursos naturais (recursos limitados).

Também é relevante considerar que os artefatos de design (produtos, práticas, séries, projetos, diagramas etc.) produzem efeitos materiais tangíveis, mas também intangíveis e não materializáveis senão metaforicamente. De resto, lembre-se de que, nos limites desse texto, todas as realizações, sejam materiais ou imateriais, reais ou virtuais, são construções simbólicas.

Se são relevantes para fins desta reflexão os temas sustentabilidade e simbolização, também o são design, arte e artesanato. Do design clássico ao contemporâneo, uma diferença fica explícita: as práticas projetuais ou os artefatos são realidades complexas que exigem enfoques transdisciplinares e formulações estratégicas; colaborações e cooperação como padrão de comportamento projetual; aportes inspirados nas artes e indicação de processos de gestão de projetos. Portanto, é um conjunto bem mais amplo de competências que são exigidos para a produção em design. Destacam-se aqui as relações entre arte e design que configuram a existência de um caminho diferenciado que leva em conta a exclusão de elementos que impactem o meio ambiente e que sustentem um modelo predatório de consumo que tem na obsolescência programada uma de suas características. A perspectiva design-arte promete potencializar os valores simbólicos, culturais e estéticos, no paradigma da autonomia criativa que as artes fundamentalmente instauram, expandindo a dimensão afetiva do objeto através da sensorialidade com o corpo e da possibilidade de acessar os efeitos da sensação, no limite, acessar aquilo que Espinosa (2002) define como uma *paixão alegre*. Como já dizia William Morris (2003, p. 37), no século XIX, "a solução, repito, é simples, se puder ser aplicada: o artesão, abandonado pelo artista quando as artes se separaram, deve reencontrar-se com o artista e trabalhar lado a lado com ele".

Identifica-se o design que avança nessa direção como design estratégico, mais particularmente por sua abordagem de inovação social e cultural. Essa perspectiva contempla os ideais de trabalho que fundamentam este estudo. Complementarmente, é considerada a perspectiva apresentada por Brundtland (1991), ou seja, sustentabilidade como um tripé econômico, social e ambiental, assim como as concepções do seu relatório intitulado *Nosso futuro em comum*. Para refletir sobre critério de sustentabilidade referimos Manzini (2008) e transdisciplinaridade com Zurlo (2010). Destaque-se que a produção de inovação social e cultural prevê a renovação não apenas de conceitos, mas de metodologias.

RESSIGNIFICAÇÃO PELO DESIGN

Os artefatos de design resultam de processos projetuais criativos que formam um conjunto específico de bens culturais de natureza simbólica. As diversas linguagens combinam-se em expressões de sincretismo, tal como proposto por Canevacci (1996, p. 8) para quem as narrativas inovadoras, a presença simultânea de linguagens plurais e diferenciadas e novos cenários midiáticos garantem a inovação. Em termos mais específicos, são acontecimentos significados ou ressignificados, compatíveis com a perspectiva do reprocessamento ou da reciclagem ou sucata, em perfeita consonância com os ideais de sustentabilidade que pautam segmentos expressivos da sociedade contemporânea. Por acontecimento, entendam-se as produções (artefatos) como fatos sociais cujos processos de significação e comunicação implicam as condições sociais produtivas, portanto o que é gerado no cenário da vida cotidiana. Acontecimento alinha-se, dessa forma, ao pensamento de Floch (1990, p. 4), para quem a semiótica se

define pelo "domínio de investigação em torno das linguagens – todas as linguagens – e práticas significantes que são essencialmente práticas sociais".

Do ponto de vista da pertinência semiótica (FONTANILLE, 2005), instala-se um processo dinâmico de ressignificação cujos materiais constitutivos são significantes flutuantes que se apresentam ora processados manual, mecânica, ou digitalmente, e que transcendem um primeiro nível de expressão, ou seja, os processos criativos são sempre ressignificações dos constructos que constituem o acervo cultural humano. Esse processamento múltiplo acima referido abre a possibilidade de ressignificar conceitos como o de arte e artesanato cujos limites ou diferenças apresentam consideráveis dificuldades para ser estabelecidos. Assim, artesanato pode caracterizar-se como um ato criativo pessoal/personalizado/individualizado (não replicável ou reproduzível em série), independentemente de ser elaborado com o uso dos recursos tecnológicos clássicos ou contemporâneos. Em planos que estruturam as representações simbólicas, é possível compreender a produção artesanal como operações que as comunidades interpretantes realizam na ordenação dos significados, substratos representativos dos interesses sociais ou como mediações tecnológicas manifestadas de modo tangível ou intangível. Essa perspectiva considera marcantes como sujeitos dessas operações significantes o simbolismo das representações sgnicas, a agentividade dos interpretantes e a tecnologia.

Essa perspectiva semiótica contempla a relação concreta com o sentido e propõe que se preste atenção a tudo a que se atribui sentido. Entende que o sentido se expressa por signos estruturados em sistemas dinâmicos, mas identificáveis pelos processos que os constituem. Ela tem bem delimitado seu campo de investigação, os textos, ou, como diz Fontanille (2005), textos-enunciado. Nessa perspectiva, todas as manifestações culturais podem ser configuradas nesse espaço delimitado de manifestação, assim como o processo sincrético estrutura os operadores significantes e os insumos semânticos que se apresentam à leitura ou ao consumo, desde que se entenda consumo como fruição. Para fins de análise, entretanto, é o nível de pertinência que se organiza em dada matéria, suporte ou veículo de modo delimitado, e que reúne um conjunto de figuras semióticas que viriam a ser os arranjos possíveis para os signos, que lhes permite sistemicamente expressar. O potencial significativo dessas figuras é decorrente de questões relacionadas ao contexto textual e ao entorno. É o entorno (situação) que oferece o maior número de informações imprevisíveis para a produção e a leitura. Esses dados de contexto e de situação ganham particular importância em projetos concernentes a determinadas comunidades, como se verá mais adiante. O método requer, entretanto, que as mesmas premissas que regem o trato do contexto dos textos-enunciado sejam aplicadas ao entorno. A disciplina de pesquisa daí decorrente permite o reconhecimento e a identificação de paradigmas estáveis, do mesmo modo que favorece a identificação de afastamentos, transgressões ou completa subversão de normas ou regularidades, o que é produtivo em atividades de design, de natureza criativa e ecossistêmica.

Nesse primeiro recorte, já é possível identificar a agentividade nas representações simbólicas, o caráter coletivo das comunidades interpretantes e a dimensão estratégica a pautar as intervenções humanas operadas com o concurso dos dispositivos técnico-tecnológicos.

SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL

Desde a década de 1980, encontros de cúpulas mundiais buscam soluções para a ameaça do aquecimento global. Muito já se debateu e soluções já foram apontadas, porém há muito o que se fazer no campo da transformação dos hábitos, em especial dos homens ocidentais, no que diz respeito aos cuidados com o planeta, até porque graves consequências ambientais estão previstas pelos cientistas caso a desatenção com a proteção do meio ambiente persista nos níveis atuais ou se agrave. É também nesse cadinho de recursos e operações que os temas macroculturais dominantes se expressam, entre os quais se destacam os ícones de preservação, sustentabilidade e inovação que devem garantir a sobrevivência da espécie, pautada pelos ideais de cidadania, inclusão e expressão, em contextos de liberdade, abundância e sustentabilidade, e pautadas pela sociedade democrática do bem-estar. A propósito, em 2015 realizou-se em Paris a COP21 (Conferência das Nações Unidas sobre Alterações Climáticas), como mais uma tentativa de comprometer a sociedade global com iniciativas de preservação e recomposição ambientais. Talvez o resultado mais positivo desse encontro de lideranças tenha sido a evidência de um maior engajamento de nações fundamentais como China e Estados Unidos, no sentido de alinhar-se para a concretização de acordos internacionais que visem à proteção do meio ambiente e a consequente diminuição das emissões de CO₂. Nessa questão, esses dois países figuram nas estatísticas mundiais como os maiores poluidores do planeta, ou seja, de maior pegada ecológica dentre todos os países, entendendo que "pegada ecológica" significa o quanto cada país, organização ou indivíduo contribuem para o desgaste ambiental, já considerados os seus níveis de resiliência (JUNGES, 2010). A relevância dessa metodologia é o fato de incluir em seu cálculo de responsabilidade quesitos como hábitos de consumo, produção, níveis de reciclagem e percentual extrativo. Decorre daí o evidente descompasso entre o comprometimento de nações desenvolvidas e de nações em desenvolvimento, como é o caso de Argentina e Brasil, decorrente, por suposto, de uma trajetória persistente e acelerada para manutenção da hegemonia econômica, ou para galgar posições nos *rankings* internacionais.

No campo do design, antes mesmo dos grandes debates sobre sustentabilidade, já se anunciava a preocupação de, pelos seus artefatos, estimular uma nova cultura de consumo, ou novas formas de fruição. No final da década de 1960, por influência dos movimentos culturais e sociais europeus, inúmeras expressões de design surgiram manifestando ideologias em prol da liberdade de expressão e de ideais políticos e sociais libertários nesse sentido. É na esteira desse pensamento que as produções inspiradas pelo Antidesign dos anos 1960 alimentaram a utopia de um mundo mais pleno de liberdade e de respeito ao meio ambiente, como é o caso da notoriedade alcançada pelo design produzido pelos grupos Memphis, Alchimia e Olivetti, entre outros (BYARS, 2007, p. 30). Na base desses movimentos estava a prerrogativa de se produzirem alternativas ao modelo hegemônico do design industrial,

calcado nas relações capitalísticas de produção e consumo. A crise do petróleo iniciada nos anos 1970 foi um marco decisivo para a instauração de movimentos mais explicitamente ligados ao plano ecológico. Victor Papanek (1977), nos anos 1970, lançou seu livro *Design for the real world*, antecipando largamente os discursos sobre sustentabilidade que hoje são correntes. Se no início esse tipo de discurso parecia apenas utópico ou romântico na inconformidade com os descaminhos do desenvolvimento, hoje ele ganha em atualidade e legitimidade pela importância que a ciência lhe confere. A COP21 de Paris e o maciço engajamento das nações pela causa ambiental são um exemplo claro do quanto os ecologistas e ativistas em prol de um mundo mais equilibrado estavam agindo como visionários e não como lunáticos. O que se pode dizer é que o futuro dessa vida planetária que é nosso hábitat ainda é uma página a ser escrita por todos os segmentos sociais ou campos de conhecimento existentes ou que venham a existir. O design, como campo de conhecimento teórico-aplicado, é parte dessa orquestração. Nos caminhos por ele sugeridos, a grande imagem da catedral que inspirava os projetos da Bauhaus na primeira metade do século XX, hoje com novos desafios, agrega o sentido de fraternidade, de coletivo, de *philia*.

DESIGN, ARTESANATO E COMUNIDADES CRIATIVAS

Na história do design, temos a experiência da Bauhaus como um encontro bem-sucedido entre arte e design, e entre design e artesanato. Uma das características da Bauhaus (DROSTE, 2006) foi a aproximação do mestre artesão, detentor das técnicas e da capacidade de materialização dos projetos, e o artista, agente potencialmente criativo e capaz de inovar. A relação design e artesanato é hoje retomada com outra perspectiva, ou seja, não mais com o propósito de desenvolver uma nova linguagem para a cultura industrial, em particular a alemã do século XX, como explicitou a experiência da Bauhaus, mas como uma perspectiva teórico-aplicada capaz de articular dimensões fundamentais da relação do homem com o meio ambiente. Dito de outro modo, explora as possibilidades de estimular, por meio dos artefatos, preceitos e valores, transformações capazes de produzir desenvolvimento e bem-estar simultaneamente, pautado pelo equilíbrio entre ação, ética e responsabilidade social. De certa forma, o sincretismo proposto para as expressões da resignificação semiótica e para as ações sincrônicas de sustentabilidade aplica-se, por extensão, ao sincretismo protagonizado pelos sistemas vivos em simbiose.

Nessa perspectiva, afirma-se que é possível construir sentidos pelos artefatos que resignifiquem os espaços de interação entre cultura e natureza, orientados pelo ideal de sustentabilidade e comprometidos com a reinvenção ética das relações do homem com o mundo. A cultura, como espaço que reúne o conjunto das experiências sensíveis cujas emulações simbólicas produzem ações contextuais, apresenta-se como *lócus* preferencial para expressão do que Manzini (1990) chama de "ecologia do ambiente artificial". A perspectiva de uma

ecologia do ambiente artificial leva-nos à compreensão do designer como agente e ator social, indivíduo capaz de articular metodologias e teorias que objetivem resultados aplicados capazes de promover a construção de novos contextos de vida. Para tanto, contribui o conceito de plataformas habilitantes, proposto por Manzini (2008), as quais buscam estimular o desenvolvimento de habilidades latentes, a fim de estimular em dados grupos o processo de autonomização. Essas plataformas pressupõem o desenvolvimento de metodologias de design cujo propósito é a qualificação de contextos de vida. É nesse cenário que se pode introduzir o conceito de comunidades criativas. Comunidades criativas "podem ser consideradas como protótipos de trabalho de modos de vida sustentáveis. Elas mostram que, mesmo em condições atuais, é possível comportar-se de forma colaborativa, alcançando resultados sustentáveis" (MANZINI, 2008, p. 73). O projeto realizado pelo grupo "Bichos do Mar de Dentro" (BDMD) apresenta elementos que permitem usá-lo como plataforma de reflexão.

Em face do desafio de mudanças conceituais e metodológicas que potencializem a pesquisa em design e no contexto das temáticas relevantes para esta reflexão, as comunidades criativas encontram lugar especial. No contexto das comunidades criativas, Manzini (2008, p. 61) destaca uma mudança nas práticas projetuais do design. A mudança envolve a ampliação do protagonismo de agentes coletivos na atuação em comunidades, o que deve favorecer, em princípio, a construção da ética da sustentabilidade e da autonomia de que devem resultar a experiência com novos modos de agir e de propor soluções para os problemas identificados. Para Manzini (2008), há a necessidade de "descontinuidades sistêmicas" resultantes de iniciativas locais e de novos comportamentos e modos de pensar, que valorizem os recursos locais, sejam eles naturais, sejam culturais, tais como elementos da geografia, fauna e flora local, ou o patrimônio histórico-arquitetônico de uma comunidade. Em suma, uma perspectiva que confronta a ideia hegemônica no universo da globalização, de um ser híbrido culturalmente e com raízes difusas. Às práticas projetuais do design que buscam a sustentabilidade o autor denomina descontinuidades sistemáticas (DS), em cujo âmbito há uma mudança radical nos papéis e nos processos de design em direção à valorização dos contextos locais. É nesse sentido que as ações e as práticas dos designers ganham notoriedade no campo da inovação social e da sustentabilidade, já que surgem novos sistemas de produção alternativos, e a figura do designer-produtor é substituída pelo designer-coordenador de atividades coletivas colaborativas, concretizando uma nova forma de atuar em que se destaca a preocupação com "objetivos econômicos, ecológicos e sociais, às vezes atuando para reconciliá-los, outras vezes tentando transformar um com o conhecimento de outro, e outras ainda contendo a tensão entre os objetivos, para fomentar a mudança" (FLETCHER; GROSE, 2011, p. 168). É nesse cenário que se articula a relação entre design e artesanato em termos mais efetivos e amplificados.

A título de exemplificação, o trabalho desenvolvido pelo projeto "Bichos do Mar de Dentro" propõe um sistema de produção que integra as técnicas das artesãs e as práticas projetuais da equipe de produção (designers e consultores ambientais), para a criação de diversos artefatos.

A riqueza dessa experiência não está apenas na diversificação dos resultados tangíveis, mas também na articulação de estratégias de mercado e de formatos organizacionais que favoreceram o grupo como um todo. Alguns elementos da BDMD, apresentados de modo sucinto, corroboram e ilustram a complementaridade entre design e artesanato.

A auto-organização da comunidade e a busca de parceiros e instituições para gerir projetos de alcance de novos mercados e para a diversificação da produção artesanal dos membros dessa comunidade são fundamento do projeto BDMD. Segundo Manzini (2008), os designers devem desenvolver seus projetos objetivando soluções capazes de se adequar ao contexto de crises, para posteriormente "planejar um processo que contenha dois movimentos: promover convergência entre as empresas e os atores sociais envolvidos na realização da solução escolhida e conectá-los aos produtos, serviços e conhecimento que irão compor a solução" (MANZINI, 2008, p. 28). Por meio da capacitação do grupo de artesãos, isto é, aprimorando as habilidades existentes e a apropriação de novas técnicas de produção, promove-se a inovação social. Busca-se, no limite, qualificar o contexto de vida do grupo, utilizando-se dos projetos como agentes transformadores das realidades locais. Com a sistematização dos processos, é possível que as ações bem executadas possam ser replicadas em outros grupos de artesãos, respeitadas as diferenças locais.

A associação BDMD tem sede na cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul, e está organizada em núcleos de artesãos que desenvolvem técnicas diferenciadas, a saber: núcleo Arroio Grande, onde se desenvolvem técnicas de bordado e costura e o núcleo Camaquã, onde são trabalhadas as técnicas de crochê e tricô. No núcleo de Rio Grande, as artesãs integram técnicas de bordado, costura, pintura em tecido e tapeçaria. Finalmente, o núcleo São Lourenço do Sul é especializado em técnicas de modelagem de biscuit, marcenaria e pintura de madeira. Conforme Manzini (2008), para que haja sustentabilidade dentro das discontinuidades sistêmicas e para que estas sejam também discontinuidades locais, é preciso fundamentar os projetos nos "*princípios éticos* relacionados às pessoas e à sociedade, [...] bem como nos princípios relacionados à nossa relação como a natureza e o meio ambiente (conservação da biodiversidade, resíduos não perigosos)" (MANZINI, 2008, p. 30). Em princípio, a comunidade BDMD responde aos quesitos que a classificam como comunidade criativa que trabalha a partir de plataformas habilitantes, tal como proposto pelos autores que fundamentam este trabalho e o projeto dessa comunidade.

Em termos de resultados, parte da produção da BDMD, como exemplares da coleção apresentada a seguir, está assim classificada: Figura 1. Acessórios casa/office; Figura 2. Jogos e brinquedos; e Figura 3. Acessórios de uso pessoal. Reitera-se que se trata de resultados, e não de processos, o que definirá a natureza da interpretação desses artefatos.

De modo geral, os parâmetros interpretativos remetem à ecossófia de Guattari, já referida, e às suas três ecologias: o meio ambiente, as relações sociais e a subjetividade humana. Como articulações semânticas, a escolha recaiu sobre a *Simbolização* – o potencial simbólico dos artefatos; sobre a *Pluralidade* – os efeitos de sentido produzidos pelos significantes flutuantes;

sobre o *Hedonismo* – o caráter de jogo e de brincadeira; sobre o *Testemunho* – presença de uma dada expressão de cultura; e sobre a *Estética* – traços de estilo e marcas de criação. Esses parâmetros e articulações não se manifestam de modo isolado ou restritivo, pelo contrário, espalham-se de modo intercalado ou concomitante nos artefatos em questão.

O trânsito dos significantes – *flutuação* – depende, para serem potencializados os significados flutuantes, do grau de abertura (texto-enunciado aberto) presente no projeto de produto, pois os exemplos em análise são produtos. Nesse sentido, a redundância dos traços identificadores dos objetos representados confere-lhes o estatuto de obra fechada, ou seja, cujo significado é facilmente identificado, nos moldes das realidades produzidas pela pintura descritivista. Não é, contudo, essa condição que neutralizaria o potencial de deslocamento desses artefatos para outros contextos, com a condição de inaugurar outras tantas vertentes semânticas. Na mesma proporção identificatória da redundância (que tem como seu contrário a pluralidade de sentidos) coloca-se o traço da simplicidade que não chega a ser minimalista, mas definida, linear e delicada (nas formas, nas cores e nas funções). Essas duas categorias não interferem, contudo, no processo de *simbolização* que transcende as condições básicas de representação. As metáforas, analogias alegóricas, encontram nos *motivos* e nas *cores* estímulos para materializar a ideia de delicadeza e romantismo muito próxima da imagem da infância, da pureza e do amor. São emocionais os efeitos produzidos; sensibilidade e agradabilidade são seus motes. São, de modo simples, traços de natureza *estética* ou de estilo.

Tais efeitos de sentido são desdobráveis pelas *tematizações* (antes designados como motivos) que traduzem a natureza deslocada de seu entorno preferencial para os artefatos culturais que povoam os espaços urbanos, familiares ou profissionais, que são, por excelência, o *habitat* das comunidades humanas. Implícitas encontram-se as ecologias do meio ambiente e das relações sociais.



Figura 1 Acessórios casa/office

Fontes: Imagem 1: Caixa Um bicho saíra-de-sete-cores, disponível em:

<<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/42>>.

Imagem 2: Caixa com tampa noivinha-de-rabo-preto, disponível em:

<<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/49>>.

Imagem 3: Caixa ninho filhote ema, disponível em:

<<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/56>>.

Vem de Maffesoli (1996) o *hedonismo* como o prazer lúdico que o cotidiano irreprimível e poderoso instala e sustenta ao longo da vida em sociedade. É uma realidade ao mesmo tempo bem viva e em pleno crescimento, cujas imagens de todos os discursos do social e de todas as linguagens estruturam-se no dinamismo da transformação e da continuidade, simultaneamente. Esse tipo de pós-modernidade, assim chamada pelo autor, aparece "como mistura orgânica de elementos arcaicos e outros um pouco contemporâneos" (MAFFESOLI, 1996, p. 14) que inauguram "a mais nova forma de solidariedade, a social, então definida não por contratos, mas por um processo complexo, feito de atrações, de repulsões, de emoções e de paixões" (MAFFESOLI, 1996, p. 15). Diz ainda que, "como uma colcha de retalhos, a pós-modernidade é feita de um conjunto de elementos totalmente diversos que estabelecem entre si interações constantes feitas de agressividade ou de amabilidade, de amor ou de ódio" (MAFFESOLI, 1996, p. 16), em relação solidária. A solidária brincadeira e a surpresa do jogo fazem eco ao traço lúdico que, como o desejo, são marcantes na constituição do psiquismo humano. A ecologia da subjetividade humana encontra nessa articulação uma de suas expressões mais relevantes.



Figura 2 Jogos e brinquedos

Fonte: Imagem 1: Jogo da velha cisneguá, disponível em: <<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/84>>.
Imagem 2: Quebra-cabeça quero-quero, disponível em: <<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/115>>.
Imagem 3: Bicho de feltro gato-do-mato, disponível em: <<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/168>>.

Sobre as condições de os artefatos se constituírem em *testemunho* – presença-ícone de uma dada expressão de cultura, é também Maffesoli (1996) a fonte inspiradora. O valor de testemunho decorre da inscrição dos artefatos na história, pela replicação dos quatro pivôs essenciais por ele postulados, que Maffesoli (1996, p. 145) propõe como estruturantes da estética social: "a prevalência do sensível, a importância do ambiente ou do espaço, a

procura do estilo e a valorização do sentimento tribal". Presentes também as ecologias e as articulações que, para efeitos de ilustração, se subjetivam na Figura 3.



Figura 3 Acessórios de uso pessoal

Fonte: Imagem 1: Brinco móbile peixe anual, disponível em: <<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/21>>. Imagem 2: Chaveiro de madeira borboleta azul, disponível em: <<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/70>>. Imagem 3: Bolsa preservação, disponível em: <<http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/147>>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A fruição produzida por esse conjunto de reflexões está alicerçada em espaços de representações simbólicas, de materiais sustentáveis, de teses sociais de inclusão, de experimentação, de tecnologias e de inovação. Na expressão da simplicidade e da emoção, no torvelinho da razão e dos sentimentos, na pluralidade complexa do simples, nas suspensões temporárias e no fluxo da dinâmica das transformações, este texto deve representar um recorte sincrônico dos sistemas de representação. A isotopia, fio de redundância semântica que estrutura o texto, recupera os planos de análise e reflexão sobre processos de ressignificação simbólica de materiais ecossistêmicos processados pela consciência social e pela atitude inovadora como condições de preservação do meio ambiente, de resgate de cidadania inclusiva, de geração de riqueza e de produção inovadora.

A pretexto de indicar o traço de transdisciplinaridade no diálogo entre design, sustentabilidade e Artesanato, os operadores da semiótica e do design propiciam tratar de temas centrais como significado, interpretação e projeção. Nessa perspectiva, é a área de design que articula esse diálogo pela relevância que confere às representações simbólicas, às culturas, aos usuários, às estratégias, à sociedade, ao mercado, às interações sociais, ao consumo, à comunicação,

à estética, às condições técnico-tecnológicas e aos processos de gestão, todos esses segmentos-substratos do processo de projeção; ela mesma configura-se como uma área sincrética.

Buscamos com o presente artigo refletir sobre a relação design e artesanato, buscando no horizonte da arte estratégias de projeção que qualifiquem os contextos de vida, tendo em vista a problemática da sustentabilidade. Os questionamentos realizados quanto à inovação refletem a necessidade de se conceber inovação não somente na perspectiva do aumento do lucro, mas principalmente com o objetivo de construir uma sociedade mais justa e cuidadosa com relação aos diferentes ecossistemas. Como resultado, o presente estudo aponta a perspectiva da inovação social e cultural, ou seja, uma abordagem que busca desenvolver soluções fundamentadas no design estratégico visando sobretudo a qualificação dos contextos de vida, particularmente de extratos societários economicamente fragilizados, sempre tendo como premissa o cuidado com o meio ambiente. A contribuição de disciplinas como Estética e Filosofia, assim como Comunicação e Semiótica, nos permitiu explorar e questionar o papel do design como agente transformador do homem e do mundo. O design pode contribuir para o agenciamento de novas experiências, que potencialmente sejam capazes de qualificar a relação do homem com o outro ontológico e com o meio ambiente. As reflexões tecidas acerca do grupo de artesãs "Bichos do Mar de Dentro" nos permitiram sistematizar a relação teoria e prática cujo resultado é a identificação de uma metodologia para os projetos envolvendo design e artesanato, assim como o questionamento dos fundamentos sobre inovação social e comunidades criativas.

Design: craft, resignification and sustainability

Abstract – This article aims to reflect upon the relationship between handicraft and design as well as on the ontological horizon the relationship, Art and Design, hinged these terms by sustainability and innovation. As an outcome support was sought from Manzini's theses and from the composition of strategic design, in order to outline the theoretical framework and to qualify the reflections about design artifacts. To materialize, even partially, the terms under study, the project developed by handicrafts and designers titled Inside Sea Critters was chosen. The interpretation of these devices obey the interpretative vectors proposed by Guattari in its three ecologies: the environment, social relations and human subjectivity and is organized in a semantic articulation: Symbolism, Plurality, Hedonism, Testimony and Aesthetics. Considerations upon design and handicraft suit to corroborate the existence of a different concept of consumerism and a culture of sustainability that go through the handicraft production associated to design.

Keywords: Design. Craft. Reframing. Sustainability. Aesthetics.

REFERÊNCIAS

BRUNDTLAND, G. H. *Nosso futuro comum*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 1991.

BYARS, M. *Enciclopédia do Design*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2007.

- CANEVACCI, M. *Sincretismos: uma exploração de hibridações culturais*. São Paulo: Studio Nobel, 1996.
- DROSTE, M. *Bauhaus: 1919-1933*. Colônia: Bauhaus-Archiv, 2006. (Coleção Taschen).
- ESPINOSA, B. *Traité politique*. Paris: Librairie Générale Française, 2002.
- FLOCH, J. M. *Sémiotique, marketing et communication: sous les signes, les strategies*. Paris: PUF, 1990.
- FLETCHER, K.; GROSE, L. *Moda e sustentabilidade: design para mudança*. São Paulo: Senac, 2011.
- FONTANILLE, J. *Significação e visualidade*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- GUATTARI, F. *As três ecologias*. Tradução Maria Cristina F. Bittencourt. 11. ed. Campinas: Papirus, 2001.
- JUNGES, J. R. *Bioética ambiental*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2010.
- LYOTARD, J. F. *Moralidades pós-modernas*. Campinas: Papirus, 1996.
- MAFFESOLI, M. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- MANZINI, E. *Artefatti: verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*. Milano: Domus Academy, 1990.
- MORRIS, W. *As artes menores e outros ensaios*. Lisboa: Antígona, 2003.
- MANZINI, E. *Design para a inovação social e sustentabilidade*. Rio de Janeiro: Coope, 2008.
- PAPANEK, V. *Diseñar para el mundo real: ecologia humana y cambio social*. Madrid: H. Blume Ediciones, 1977.
- TOURAINE, A. *Crítica da modernidade*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- ZURLO, F. Design Strategico. In: AA.VV. *Gli spazi e le arti*. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010. Volume IV, Opera XXI Secolo.

Recebido em janeiro de 2015.
Aprovado em fevereiro de 2016.