

Universidades Lusíada

Fernandes, Mafalda Rosa

**O papel do design no artesanato :
desenvolvimento sustentável do artesanato num
contexto contemporâneo**

<http://hdl.handle.net/11067/6195>

Metadata

Issue Date 2021

Abstract O artesanato é uma prática de produção ancestral, que apesar de se ter vindo a reinventar ao longo dos tempos, num contexto contemporâneo se mostra muitas vezes posto de parte, por conta de todos os avanços tecnológicos e de produção que se desenvolveram desde os primeiros momentos da industrialização. Considera-se o artesanato como uma forma primária do design e, que este último pode intervir de forma a torná-lo mais sustentável num contexto contemporâneo, nas suas vertentes cultural, social, e...

Abstract: Handicraft is an ancestral production practice, which despite having been reinvented over time, is often put aside in a contemporary context. This happens due to all the technological and production advances, that have developed since the first moments of industrialization. Handicraft is considered a primary form of design, and it's believed that the latter can intervene to make it more sustainable in a contemporary context, in its cultural, social, economic, and environmental aspect...

Keywords Design, Desenvolvimento do Produto, Artesanato

Type masterThesis

Peer Reviewed No

Collections [ULP-FAA] Dissertações

This page was automatically generated in 2022-07-22T03:01:35Z with information provided by the Repository



UNIVERSIDADE LUSÍADA DO PORTO

O PAPEL DO DESIGN NO ARTESANATO

**Desenvolvimento Sustentável do Artesanato num contexto
Contemporâneo**

Mafalda Fernandes

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre

Porto, 2021

Dedico esta dissertação,
a toda a minha família, em especial ao meu pai.

Agradecimentos

Não poderia deixar de mostrar o meu apreço por todas as pessoas que estiveram ao meu lado nesta jornada.

Quero primeiramente agradecer ao Professor Doutor Rui Alexandre pela orientação ao longo destes meses, por ter sempre acreditado em mim, no tema da dissertação e, ter tido sempre uma palavra amiga e de motivação. O seu apoio foi incondicional.

Agradeço do fundo do coração à minha colega, amiga e designer, Carina Figueiredo, que participou na minha pesquisa de campo, que sempre esteve disponível em todos os momentos e, se mostrou pronta a ajudar desde o início.

À Oficina de Artes Gira Terra, à Eneide e ao Daniel Carpes por toda a simpatia, disponibilidade e, pela cedência do espaço para a realização do projeto. Um agradecimento especial ao Daniel, o mestre em olaria, que possibilitou a concretização da parte prática da dissertação e, que sempre mostrou um especial interesse e dedicação.

Ao meu Pai, que me ajudou a concretizar o sonho de estudar e, que sem ele não teria sido possível, obrigada por todo o apoio, carinho e dedicação.

À minha Mãe, avó Manuela e irmã Ana Isabel por terem tanto orgulho de mim e do meu percurso e, por acreditarem sempre nas minhas capacidades. À minha estrelinha no céu, a minha avó Ana das Neves, que eu sei que olha por mim todos os dias.

Ao meu irmão Tiago, cunhada Isabel e sobrinha Beatriz por todo o carinho. Ao meu tio António, tia Cláudia e primas Constança e Carolina pelo apoio e palavras de ternura.

A toda a família materna e paterna que sempre acreditou que eu era capaz, obrigada!

Ao Luís, que entrou comigo na aventura em nos tornarmos Mestres, que esteve ao meu lado a cada palavra que escrevi. Obrigada pelo teu apoio e amor incondicional.

À Filipa, ao José Alberto, ao Zezé, ao Sr. Lima e à D. Luísa um agradecimento especial por cuidarem de mim e, por todo o carinho.

À minha melhor amiga, Mariana Noronha, a pessoa mais talentosa que conheço e que nunca, nem por um segundo, deixou de me apoiar nos últimos oito anos e principalmente neste capítulo da minha vida.

A todos os professores, colegas e amigos que estiveram presentes no meu percurso académico, um enorme e sentido obrigada.

Índice de Figuras

Figura 1. Estante Modular Detonado, Irmãos Campana Fonte: Site Estúdio Campanas. Fonte: Site Estúdio Campanas: Studio Artworks: Detonado. Disponível em: http://estudiocampana.com.br/studio-artworks/detonado/ Consultado em 11/12/2020	33
Figura 2. Banco Ressaquinha, Maurício de Azeredo. Fonte: Site Studio Cadmium. Fonte: Site Studio Cadmium: Exceptional ‘Ressaquinha’ Bench by Mauricio Azeredo Disponível em: https://studiocadmium.com/catalogue/seating/sofa/exceptional-ressaquinha-bench-by-mauricio-azeredo/ Consultado em 11/12/2020.....	34
Figura 3. Representação do Zé Povinho, em cerâmica, de Bordallo Pinheiro. Fonte: Site Bordallo Pinheiro. Fonte: Site Bordallo Pinheiro: Zé Povinho Toma Médio Disponível em: https://pt.bordallopinheiro.com/ze-povinho-toma-medio-prd-pt Consultado em 12/12/2020	35
Figura 4. Sardinhas em cerâmica, de Bordalo Pinheiro. Fonte: Site Máxima. Fonte: Site Máxima: As 60 Sardinhas de Bordallo Pinheiro: Disponível em: https://www.maxima.pt/actual/detalhe/as-60-sardinhas-bordallo-pinheiro Consultado em 12/12/2020.....	35
Figura 5. Conjunto de chávenas de café e pires, inspiradas em Fernando Pessoa, da Vista Alegre. Fonte: Site Gonçalo Viana. Fonte: Gonçalo Viana: Fernando pessoa. Disponível em: https://goncaloviana.com/fernando-pessoa Consultado em 12/02/2020.....	36
Figura 6. Processo de Produção da Cesta do Pão e apresentação do produto para venda. Projeto TASA. Artesãos: António Gomes e Júlia Laurência. Design: Joana Cabrita Martins e Ana Rita Aguiar. Fonte: Site Projeto TASA. Fonte: Projeto TASA: Produtos: Cesta do Pão. Disponível em: https://projectotasashop.com/pt/produtos#15-cesta-do-pao Consultado em 13/02/2021.....	39
Figura 7. Mostra dos produtos produzidos pela Casa Cubista apresentados nas redes sociais. Fonte: Instagram Casa Cubista. Fonte: Instagram Casa Cubista. Disponível em: https://www.instagram.com/casacubista/ Consultado em 13/02/2021.....	40
Figura 8. Cerne Carafe. Vicara, Projetada por Samuel Reis. Fonte: Site Vicara. Fonte: Site Vicara: Products: Cerne Carafe. Disponível em: https://vicara.pt/product/cerne_carafe/ Consultado em 14/02/2021.....	42

Figura 9. Vasos Caruma. VICARA. Projetados por Eneida Lopes Tavares. Fonte: Site Lisbon Gallery. Fonte: Site Vicara: Works: Caruma. Disponível em: http://www.lisbongallery.pt/works/caruma/ Consultado em 14/02/2021.....	43
Figura 10. Conjunto de imagens de inspiração, representativas do rancho folclórico e das mulheres ao carregarem cestos na cabeça. Fontes: Site Almanaque Silva; Blog Lisboa Aparecida; Site Artur Pastor. Fonte: Almanaque Silva: Os Bonecos de Tom (5) — O Portugal dos Pequeninos. Disponível em: https://almanquesilva.wordpress.com/ Consultado em 03/03/2021	
Fonte: Lisboa Desaparecida: As Varinas de Lisboa. Disponível em: http://lisboadesaparecida.blogspot.com/2013/03/as-varinas-de-lisboa.html?m=1 Consultado em 03/03/2021	
Fonte: Site Artur Pastor: . Disponível em: https://arturpastor.tumblr.com/ Consultado em 03/03/2021.....	57
Figura 11. Esboço iniciais do primeiro conceito. Elaborados pela Designer Carina Figueiredo.....	58
Figura 12. Imagens identificativas da tradicional bilha de rosca, peça portuguesa. Fonte: Site Folclore de Portugal.	58
Figura 13. Esboço iniciais do segundo conceito. Elaborados pela Designer Carina Figueiredo.....	59
Figura 14. <i>Concept Board</i> do conceito final do projeto, elaborado pela Designer Carina Figueiredo.....	60
Figura 15. Esboços da forma do galheteiro, realizados pela designer Carina Figueiredo..	61
Figura 16. Esboços da forma do galheteiro, realizados pela designer Carina Figueiredo..	61
Figura 17. Desenvolvimento do primeiro protótipo na Roda de Oleiro, por Daniel Carpes.	63
Figura 18. Aperfeiçoamento da peça, por Daniel Carpes.....	64
Figura 19. Corte e processo de modelação da forma, realizado por Daniel Carpes.....	65
Figura 20. Processo de produção das pontas do galheteiro, por Daniel Carpes.....	66
Figura 21. Corte e modelação das pontas do galheteiro, por Daniel Capes.....	66
Figura 22. Processo de recuperação da peça, após ter surgido uma greta no centro, na união das duas partes do galheteiro.	67
Figura 23. Desenho técnico inicial, escala 1:5, por Carina Figueiredo.....	68
Figura 24. Desenho técnico com as dimensões finais, escala 1:5, por Carina Figueiredo.	69

Figura 25. Amostra de vidro branco brilhante com transparente brilhante e amostra de vidro branco brilhante com branco mate.	70
Figura 26. Amostra dos vidrados branco e transparente brilhante na peça acima, e vidro branco e transparente mate abaixo.....	71
Figura 27. Primeiro protótipo com a amostra de vidro definida.....	72
Figura 28. Primeiro protótipo realizado com a aplicação do vidro após ir ao forno.	73
Figura 29. Peça de inspiração para a textura do galheteiro. Fonte: Site VK. Disponível em: https://vk.com/photo-46365682_439691825 Consultado em 15/05/2021	74
Figura 30. Esboço inicial que simula da textura pretendida ao longo da peça.....	74
Figura 31. Amostras da textura feita através dos cortes, como pretendido na peça final. .	75
Figura 32. Protótipo com a textura final, antes de ir ao forno.....	76
Figura 33. Processo do vidro da peça, realizado pelo artesão Daniel Carpes.	77
Figura 34. Primeiro esboço da tampa em cortiça, com uma patilha e um orifício de abertura, por Carina Figueiredo.....	78
Figura 35. Esboço da tampa com abertura em clique, por Carina Figueiredo.	79
Figura 36. Esboço da tampa com o método de rosca, por Carina Figueiredo.....	79
Figura 37. Esboço final do mecanismo da tampa, em rotação pelas saliências presentes na peça, por Carina Figueiredo.....	80
Figura 38. Processo de aperfeiçoamento do protótipo da tampa de cortiça, por Carina Figueiredo.....	81
Figura 39. Protótipo final do galheteiro.	82
Figura 40. Imagem do protótipo inicial à esquerda e do protótipo final à direita.	83
Figura 41. Pormenor da textura realizada no Galheteiro.....	84
Figura 42. Mecanismo das tampas do Galheteiro.	84
Figura 43. Comparação entre as pontas e abertura entre o protótipo inicial, à esquerda, e o protótipo final, à direita.	85
Figura 44. Pormenor das pontas do protótipo do galheteiro inicial.	86
Figura 45. Pormenor das pontas do protótipo final do galheteiro.	86
Figura 46. Esboços iniciais do logótipo para o Galheteiro Voa, elaborados por Carina Figueiredo.....	90
Figura 47. Esboço escolhido para o logótipo do galheteiro.	91
Figura 48. Primeira proposta do logótipo e respetivas versões, com a forma em contorno, realizado por Carina Figueiredo.	92

Figura 49. Primeira proposta do logótipo e respetivas versões, com a forma em contorno, realizado por Carina Figueiredo.	92
Figura 50. Versão do logótipo com o contorno a preto.	93
Figura 51. Versão do logótipo com contorno a preto em gradiente apenas do lado branco.	93
Figura 52. Logótipo final e respetivas versões a cores, positivo e negativo, sob fundo branco e preto.	94
Figura 53. Esboço da Embalagem, elaborado pela Designer Carina Figueiredo.	95
Figura 54. Modelação 3D da embalagem realizada para o galheteiro Voa, por Carina Figueiredo.	96
Figura 55. Esboço da peça de travamento interior da embalagem, por Carina Figueiredo.	97
Figura 56. Maquete demonstrativa da peça de travamento interior da embalagem, realizada por Carina Figueiredo.	98

Índice:

Resumo	IX
Palavras-Chave	IX
Abstract.....	X
Keywords.....	X
Introdução	11
Pertinência da investigação	13
Definição do problema	15
Objetivos.....	16
Metodologia.....	17
Problema.....	19
1. Enquadramento teórico.....	20
1.1 O valor do artesanato	21
1.1.1. Artesanato como conceito	21
1.1.2. Breve contexto histórico do artesanato.....	23
1.1.3. O Artesanato na contemporaneidade.....	26
1.2. Design.....	29
1.2.1. Conceito de design e contextualização	29
1.2.2. O Design e a cultura	32
1.2.3 Estudos de Caso.....	38
1.2.3.1. Projeto TASA	38
1.2.3.2. Casa Cubista	40
1.2.3.3. VICARA.....	41
1.3. Designer vs artesão	45
1.4. Artefacto e a sua valorização.....	47
1.5. A Importância do design emocional.....	50
1.6. Abordagem ao design sistémico e ao co-design.....	52
2. Projeto de colaboração.....	54
2.1. Apresentação do briefing.....	55
2.2. Parte I – Desenvolvimento do produto	57
2.2.1. Fase conceptual.....	57
2.2.2. Conceito final	60
2.2.3. Desenvolvimento do protótipo	62
2.2.4. Desenho técnico e dimensões	68

2.2.5. Vidrado e Textura da Peça.....	70
2.2.6. Tampas e travamento.....	78
2.2.7. Protótipo final.....	82
2.3. Parte II – Logótipo e embalagem	88
2.3.1. Nome da peça	88
2.3.2. Desenvolvimento do logótipo.....	90
2.3.3. Embalagem	95
2.3.4. Storytelling	100
2.4. Análise do questionário	101
2.5. Reflexões acerca do processo	105
3. Considerações finais	108
4. Dificuldades e limitações.....	111
Conclusão	114
Perspetivas futuras.....	117
Referências bibliográficas	119
Webgrafia	121
Apêndices	122

Resumo

O artesanato é uma prática de produção ancestral, que apesar de se ter vindo a reinventar ao longo dos tempos, num contexto contemporâneo se mostra muitas vezes posto de parte, por conta de todos os avanços tecnológicos e de produção que se desenvolveram desde os primeiros momentos da industrialização. Considera-se o artesanato como uma forma primária do design e, que este último pode intervir de forma a torná-lo mais sustentável num contexto contemporâneo, nas suas vertentes cultural, social, económica e ambiental, sendo que atualmente já existem exemplos de sucesso que trabalham com este tipo de colaborações e, que são apresentados ao longo da presente dissertação.

Assim, propõe-se um novo modelo de colaboração através de um estudo de caso, no qual todas as etapas do processo criativo são desenvolvidas em conjunto por um Artesão e um Designer, numa abordagem sistémica, que engloba não só a criação do produto, mas, também a embalagem e imagem gráfica do mesmo, envolvendo as diversas vertentes do design. O principal objetivo passa pela sensibilização para a valorização do artesanato e realce da importância deste tipo de colaborações, de forma a incentivar a criação de produtos contemporâneos com identidade cultural.

Palavras-Chave

Artesanato; Design; Artefacto; Cooperação; Contemporaneidade.

Abstract

Handicraft is an ancestral production practice, which despite having been reinvented over time, is often put aside in a contemporary context. This happens due to all the technological and production advances, that have developed since the first moments of industrialization. Handicraft is considered a primary form of design, and it's believed that the latter can intervene to make it more sustainable in a contemporary context, in its cultural, social, economic, and environmental aspects. Since currently there are successful examples that work with this type of collaboration and that are presented throughout this dissertation.

As a case study, a model of collaboration is proposed, in which all stages of the creative process are developed in collaboration, by a Craftsman and a Designer. The collaboration has a systemic approach, which includes not only the development of the product but also the packaging and graphic image, involving several aspects of design. The main objective is to raise awareness of the value of handicrafts and highlight the importance of this kind of collaboration, to encourage the creation of contemporary products with cultural identity.

Keywords

Craftsmanship; Design; Artifact; Cooperation; Contemporaneity

Introdução

Ao observar a evolução do artesanato desde a sua existência documentada até aos dias de hoje, é possível perceber uma crescente desvalorização do mesmo, nomeadamente no último século. Isto aconteceu ao longo dos anos por conta de todos os avanços tecnológicos de produção, como a produção em série, proveniente da industrialização, que fez com que o artesanato não conseguisse competir com a rapidez de produção, com os novos materiais, as metodologias e, todas as inovações inerentes.

A produção em massa da industrialização permitiu às pessoas a compra de objetos, a preços relativamente baixos e, muitas vezes, rapidamente substituídos quando o utilizador assim o entende. Aliando-se a este problema de descarte na sociedade, surge a questão económica, dado que o mesmo tipo de objeto produzido industrialmente tem um preço significativamente baixo e, sem qualquer hipótese de competição, em comparação ao objeto artesanal (Busch e Pazarbasi, 2018: 67). Por outro lado, existe ainda a premissa da falta de personalidade e diferenciação dos objetos industriais, bem como da relação emocional entre o utilizador e objeto. Isto propicia a que se acelere o descarte dos mesmos, muitas vezes ainda no seu tempo de vida útil, causado também pela facilidade de acesso a um novo produto de baixo valor.

O designer e escritor da área, Dijon de Moraes (2008) na sua obra, ‘‘Limites do Design... ‘’, afirma que com o início da industrialização, em meados da segunda metade do século XVIII, surgem também movimentos que trazem à tona a revitalização do artesanato. *Arts and Crafts*, *Art Nouveau* e *Werkbund* são os principais movimentos que o autor destaca, e que por sua vez questionavam todos os avanços do mundo industrial.

O *Arts and Crafts*, traçado por William Morris e John Ruskin, tratou-se do primeiro movimento a defender que a produção industrial despersonaliza o objeto, por este ser fabricado em série. Segundo este movimento, os artistas da época deveriam rejeitar todos os processos industriais, bem como os materiais a eles associados, voltando-se para o processo criativo, usando apenas materiais naturais e retomarem a produção de peças originais por meio artesanal. Tratava-se assim da ‘‘oposição ao modelo de atuação da própria indústria e dos produtos derivados desse sistema’’ (Moraes, 2008: 25). A *Art Nouveau*, por sua vez, consistiu num período caracterizado por uma onda artística e intelectual no qual existia uma

maior preocupação com a cultura e a arte. A *Werkbund* representou uma sociedade criada por um grupo de artistas, arquitetos e escritores. Segundo Pevsner o objetivo deste movimento era ‘reunir os melhores representantes da arte, da indústria e do artesanato e do comércio (...) e de constituir uma plataforma de união para todos aqueles que quisessem e fossem capazes de trabalhar para conseguir uma qualidade superior’ (Pevsner, 1995: 239. Citado em Fascione e Vieira, 2010).

Entende-se ser pertinente abordar também a questão da sustentabilidade, temática tratada por Papanek (1973), e que, por sua vez, com a produção em massa ficou comprometida e, na qual o artesanato se mostra em harmonia com a mesma. Assim, pelo uso de materiais locais e naturais bem como a introdução do conceito de descarte que não é tão presente nos objetos artesanais, revaloriza-se a componente identitária capaz de criar uma ligação emocional com o utilizador.

Ao longo dos anos, o artesanato tem vindo a ser revigorado, sendo isto ilustrado através dos tempos. Num contexto atual português também é possível observar esta revitalização através de centros de formação de artesãos, tais como o CEARTE, um Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património. Alguns exemplos de sucesso colaborativo, atuais, que aliam o Design à componente artesanal são o *Projeto TASA*, a *Casa Cubista*, e a *VICARA*.

Além da identidade cultural o constante crescimento do turismo em Portugal, é um ponto essencial na valorização do artesanato. É possível observar uma procura generalizada por produtos que representem a cultura de um país, sendo eles muitas vezes produtos de cariz local, mas, com determinados elementos inovadores e que os tornam distintos do artesanato tradicional. Os projetos anteriormente referidos refletem essa preocupação, no sentido de reunirem a tradição e a cultura, através de peças produzidas por via artesanal, mas, com cunhos contemporâneos e, que vão ser explorados como estudos de caso na presente dissertação.

Assim, entende-se que o papel do design, nos saberes transmitidos entre gerações e com traços identitários e culturais, ainda não está muito presente, pelo facto de se observar uma acentuada procura por produtos industriais. Por isto, entende-se que o design deve atuar no artesanato de forma a abranger outras áreas para além do cunho turístico, que nos dias de

hoje, se observa como um dos focos mais proeminentes. Neste contexto surge assim a questão da revitalização do artesanato a partir da sua união com o design, para que seja possível torná-lo sustentável na realidade atual, ao potenciar a sua vertente estética e funcional. Assim como, mostrar que é possível criar peças de design com carácter e significado, que neste caso, podem surgir a partir de conceitos fortes associados à herança cultural.

Neste contexto, ao estudar todo o contexto histórico desta arte e da sua revitalização ao longo dos tempos, é possível perceber que numa realidade contemporânea faz todo sentido que o artesanato seja revitalizado por meio da colaboração com o design. A parceria destas duas áreas de conhecimento pode contribuir para a sua valorização e adaptação a um contexto contemporâneo, evidenciando a cultura, a arte e a tradição. Valorização essa, que deverá focar-se na diferenciação do produto artesanal e na sua comunicação, sendo estes, fatores determinantes para promover o artesanato, os seus produtos e aliciar a sua compra.

Pertinência da investigação

Desde a industrialização que a compra dos objetos se tornou mais acessível, pelo aumento da oferta, pelos preços acessíveis (Cardoso, 2016), bem como pelo poder de compra da sociedade. Atualmente vive-se uma realidade na qual as pessoas adquirem objetos industriais e descartam-nos com maior facilidade e rapidez, existindo cada vez menos um vínculo simbólico entre a pessoa e o objeto.

As peças artesanais, por sua vez, carregam consigo uma carga simbólica associada à diferenciação, evidenciada através da cultura local e do cunho presente na mão humana que acrescenta valor ao objeto. A criação deste vínculo propicia que o consumidor estabeleça uma relação emotiva, passando objetos de geração em geração, tornando o descarte uma situação pouco recorrente, enquadrando-se no conceito de “Forma segue Significado” (Walker, 2005. Citado por Pantaleão e Pinheiro, 2015: 1).

O simbolismo, principalmente através componente da identidade cultural é uma das principais questões das quais os produtos industriais carecem, tornando necessário ao design a criação de peças com real significação. Com isto entende-se ser determinante o desenvolvimento de produtos com os quais as pessoas se identifiquem não só pessoalmente,

mas também culturalmente, que resolva também a situação da produção excessiva e descarte desnecessário. Em paralelo a uma preocupação social e humana do conhecimento presente no artesanato. Ao abordar a questão da identidade cultural é também pertinente referir que numa atualidade globalizadora, as pessoas demonstram interesse por outras culturas, que se sobrepõe à relevância que atribuem ao próprio local e país. Isto demonstra também que é necessário focar mais no local, do que no global, sendo o artesanato um símbolo da tradição e da herança cultural de um país, que não pode ser “esquecido”.

Apesar da revitalização do artesanato ser recorrente ao longo da história dos últimos dois séculos, entende-se que existem fatores em falta, importantes num contexto contemporâneo no que toca à estética dos produtos. A estética continua a ser o fator principal que atrai o consumidor, bem como a sua embalagem e ergonomia que são essenciais para a relação corpo-objeto e imprescindíveis para o fator de escolha na modernidade.

Estas questões essenciais à investigação tornaram a comunicação do produto como premissa essencial a este contexto moderno, onde elementos como o nome (*naming*), logótipo e embalagem do produto artesanal se tornaram determinantes a um correto posicionamento físico em loja física, online e nas redes sociais. Estes elementos têm de transportar de forma quase intuitiva a identidade cultural e através da sua história, alcançarem claramente o seu público-alvo.

Ao expor todos os tópicos acima referidos, entende-se que a temática da colaboração do design, com o artesanato, se mostra essencial e imprescindível nos dias de hoje para ambas as áreas. O facto de se viver numa sociedade caracterizada pelo consumo excessivo e pela “cultura” do descarte do objeto, mostra-se um fator que só pode reforçar esta pertinência que atribuía mais valor ao objeto, exaltando a sua identidade e, em simultâneo, adaptando-o às exigências da atualidade moderna.

Finalmente, a questão social também se destaca, pois, muitos artesãos não conseguem subsistir apenas da sua arte e sendo o artesanato uma forma primária do design e da cultura, torna-se essencial que este último atue para que o artesanato seja revitalizado, através de colaborações entre designers e artesãos.

Definição do problema

Apresentada a temática generalizada nos tópicos anteriores, definiu-se o problema que conduziu ao início desta investigação e, que se explica pela seguinte questão: Como pode o design colaborar com o artesanato de forma a torná-lo mais sustentável num contexto contemporâneo. Entende-se assim que o problema da pesquisa se foca na sustentabilidade do artesanato numa realidade atual que tem sobretudo implicações na identidade pessoal e cultural.

Tendo como base a industrialização e o acesso facilitado aos objetos de produção em massa o artesanato foi sendo colocado um pouco à margem da sociedade. Questões como a rapidez de produção, preços competitivos, facilidade de aquisição, tornaram-se fatores que o artesanato não tem conseguido acompanhar e fez com que, ao longo dos anos, até perdesse protagonismo. Associado a este problema, surgiu o descarte dos objetos devido à fácil acessibilidade de aquisição e, em paralelo, à inexistência de vínculo emocional com o mesmo, algo que não é característica do artesanato.

Por todos estes motivos entende-se que a revalorização e protagonismo do artesanato deve ser uma preocupação, bem como a sua sustentabilidade nos vários níveis, sendo eles o cultural, económico, social e ambiental. Foca-se na sustentabilidade cultural de forma a que esta arte persista no futuro e não se perca a essência e identidade que o artesanato configura. A vertente social e económica, vem de encontro ao facto de os artesãos terem tido muita dificuldade em competir com a indústria. E por fim, a sustentabilidade ambiental vai de encontro ao facto da produção artesanal de mostrar em harmonia com a ecologia, por se tratar de uma produção manual, que não contribui para a poluição, ao mesmo tempo que utiliza materiais naturais.

A presente investigação foca-se assim em dois aspetos que são pertinentes para responder à questão da sustentabilidade do artesanato na realidade contemporânea. O primeiro baseia-se na diferenciação do produto artesanal, através da estética associada ao simbolismo e identidade cultural e, o segundo, a questão da sua comunicação. Entendem-se que estes são elementos importantes que atuam como fator de escolha na atualidade e que, associados ao artesanato, o podem tornar mais sustentável.

Objetivos

O objetivo geral da presente investigação insere-se na contribuição para a valorização e adaptação do artesanato num contexto contemporâneo, através de uma perspetiva colaborativa entre design e artesanato. Esta intenção divide-se em dois objetivos mais focados, sendo eles a diferenciação e valorização do produto artesanal e, a sua comunicação. Dentro destes focos existem subtópicos a serem trabalhados.

No que toca a diferenciação do produto artesanal pretendeu-se:

1. Destacar os aspetos determinantes do artesanato;
2. Trabalhar e realçar a componente simbólica do artefacto artesanal;
3. Conseguir associar o simbolismo cultural a uma estética contemporânea;
4. Otimizar produtos artesanais de acordo com a metodologia de design;
5. Designar a embalagem e a comunicação do produto como elementos de sucesso.

Na faceta da comunicação procura-se:

1. Potenciar e associar a identidade visual ao produto;
2. Desenvolver a embalagem numa linguagem coerente com a identidade do produto;
3. Demonstrar a necessidade da embalagem no *storytelling* do objeto.
4. Comunicar o produto;
5. Promover o transporte;
6. Incentivar à compra;

Deste modo, pretende-se que ao longo da dissertação fossem abordados estes assuntos, conseguindo dar uma resposta aos mesmos e fundamentá-los através da metodologia escolhida, assim como sensibilizar e potenciar abertura para este tipo de colaborações.

Metodologia

A investigação baseou-se numa abordagem qualitativa acompanhada por uma pesquisa orientada para a prática. No entanto, foram ainda desenvolvidos diferentes métodos de acordo com os objetivos e desenvolvimento da investigação.

Numa fase inicial, utilizou-se o método de exploratório, ao pesquisar e investigar através da revisão de literatura e trabalhos de investigação existentes. Esta etapa assentou na fundamentação da temática da pesquisa, através do estudo de teóricos e autores das áreas, no fundo para sustentar a pertinência e o rumo da mesma. Para reforçar esta revisão do estado da arte apresentaram-se ainda estudos de caso recentes, intercalados também por entrevistas informais, que demonstram o sucesso da colaboração entre o design e o artesanato.

Em paralelo à componente mais teórica foi também realizado um Estudo de Caso que permitiu a materialização prática, ao proporcionar uma dinâmica de colaboração entre um artesão e uma designer, num projeto de desenvolvimento de um objeto. Neste sentido introduziu-se este *focus group*, para que se tornasse possível aprofundar a pesquisa a um nível mais detalhado. Ambos os intervenientes foram sujeitos a um briefing no qual trabalharam em conjunto nas duas fases, introduzindo-se assim uma componente experimental da pesquisa. A primeira fase consistiu no início da colaboração entre a designer e o artesão no desenvolvimento de um galheteiro, com foco na valorização do objeto, concebendo-o com uma funcionalidade e estética apelativa num contexto contemporâneo e atribuindo-lhe também a componente simbólica. Foi escolhido um galheteiro por se tratar de um objeto que serve azeite e vinagre, que são temperos típicos da cozinha tradicional portuguesa e da dieta mediterrânica. Com isto, pretendeu-se a união do processo criativo de cada um destes profissionais e a troca de conhecimentos entre os dois, de forma que se conseguisse a criação de um objeto tecnicamente bem desenvolvido, funcional, esteticamente apelativo e com uma forte componente identitária. Para a conclusão da primeira fase do projeto, entendeu-se ser pertinente a realização de um protótipo do objeto, a desenvolver pelo artesão.

Para a segunda fase, foi pedido que a designer desenvolvesse toda uma componente de comunicação do produto, sempre em concordância com o artesão, iniciando-se na criação

do *branding* ao projetar um logótipo para a peça e, de seguida, associar essa imagem a uma embalagem. Esta última foi pensada de forma a conter o *storytelling* do objeto e funcionar como elemento apelativo à compra. Nesta segunda fase foi pedido que o artesão apoiasse todo o processo de criação da imagem gráfica, comunicação e embalagem. Neste sentido foi definido que desde o início o processo fosse acompanhado de perto, fazendo uso da pesquisa de campo e explorando a observação por contacto direto com o estudo de caso e a documentação e levantamento do mesmo, recorrendo neste caso ao apoio da fotografia e vídeo. Este foi um processo no qual tive um papel de observadora não participante.

Deste modo foi definido, que a parte prática da dissertação se focasse numa abordagem sistémica, ao conseguir que os intervenientes estivessem presentes nas fases de pré-produção, produção e, pós-produção do objeto. Assim, pretendeu-se orientar e sensibilizar para uma visão global do design, implicando isto a vertente de design de produto, comunicação e embalagem. Estes dois últimos, por sua vez, funcionam como elementos que valorizam o produto no ato da comercialização, sendo este o pensamento no sentido da pós-produção.

Um dos procedimentos técnicos utilizados, trata-se de um questionário no qual os intervenientes do projeto responderam a perguntas sobre a sua colaboração, indicando mais-valias e dificuldades, tentando-se também perceber se ambos consideram que a parceria pode resultar num desenvolvimento mais sustentável do artesanato atualmente.

De salientar que para que todos estes processos fossem possíveis, no início dos mesmos, procedeu-se ao desenvolvimento de um termo de consentimento de participação e de autorização do uso de imagem, assinados pelos dois intervenientes, e que se encontram presentes no apêndice número um e dois da dissertação.

Foram escolhidos os métodos acima apresentados para que fosse possível recolher dados, formular hipóteses e, em suma, com um objetivo exploratório e explicativo, perceber se a colaboração das duas áreas se mostra viável no sentido de exaltar o artesanato num contexto contemporâneo e, de reforço identitário da cultura.

Problema

Sendo o tema da presente investigação “O papel do design no artesanato”, cujo objetivo é apresentar uma realidade mais sustentável para o mesmo, fundamentan-se esta questão através da colaboração de um designer e um artesão no desenvolvimento de um briefing que se foca em dois aspetos: a diferenciação do produto artesanal e a comunicação do mesmo.

Nesta parceria pretendeu-se, através do desenvolvimento de um produto, destacar os elementos diferenciadores do artesanato bem como a inserção da metodologia de design para o desenvolvimento de produtos mais viáveis. Com isto, realçam-se vários aspetos: o primeiro aspeto trata-se da identidade cultural, através de uma estética contemporânea; o segundo a identidade visual para o produto; e, por fim o terceiro a embalagem para o produto, focada no conceito inerente ao tema e, no *storytelling* do mesmo.

Através desta abordagem sistémica, e da dinâmica entre o artesão e a designer, procurou-se defender e apelar para a colaboração destas duas áreas de conhecimento numa perspetiva mais humana, incentivando a colaboração como uma forma viável de produzir artesanato e também design, associando-o à cultura e atribuindo-lhe uma vertente mais identitária.

Em suma, a investigação aqui presente teve como foco a junção os elementos fortes de cada uma destas áreas de conhecimento, que no caso do design assentam na estética, inovação das funções e uso de uma metodologia, e em contrapartida no artesanato exalta-se a identidade, produção manual e perceção do material que habitualmente é um recurso natural e endógeno. Deste modo cria-se uma abertura para parcerias nas quais as duas áreas podem beneficiar.

1. Enquadramento teórico

1.1 O valor do artesanato

1.1.1. Artesanato como conceito

No que toca à sua origem etimológica a palavra artesanato é de origem francesa, surgindo através da palavra ‘*artisan*’ e ‘*artisanat*’, provenientes do italiano ‘*artigiano*’ (Ferreira, 2013: 35). Esta palavra italiana surge no séc. XV, no contexto pós Renascimento, pelo facto de ter sido introduzido ‘‘o conceito de projeto desenhado’’. Este conceito trouxe a necessidade de diferenciar os profissionais que criavam e produziam, daqueles que projetavam os objetos que seriam executados por outros. Até à época o único processo de criação era a produção artesanal, denominando-se *Craft Methods* por Broadbent, consistindo numa relação da teoria com a prática (Albino, 204: 64)

A definição do conceito de Artesanato é vasta e com diferentes pontos de vista dos autores e investigadores da temática. Uma das questões principais para a definição deste conceito trata-se de perceber o que pode ou não ser considerado artesanato. Os limites desta questão são muito ténues. De acordo com Ferreira (2013: 36), e citando Durand, existe uma quantidade significativa de atividades artesanais e, nem tudo o que é feito manualmente se trata de artesanato, tendo em conta que as peças artesanais têm mais identidade proveniente da herança cultural e local. Esta vertente não se limita apenas à produção manual, que também atribui uma identidade própria às peças, mas, também pelos materiais locais e naturais, conceitos das peças remetentes à história e cultura do país.

Cláudia Albino (2014: 64) no livro ‘‘À Procura de Práticas Sábias’’, apresenta a definição do autor Marcel Laloire, que expõe o artesanato como um trabalho autónomo, no qual o artesão tem o papel de diretor da sua empresa em todos os níveis, assim como no processo criativo, acompanhando e tomando decisões em todas as etapas.

Já Ângela Sá Ferreira na sua tese de doutoramento ‘‘ Contribuição para o Desenvolvimento de um Modelo de Intervenção do Design no Artesanato’’ apresenta a interessante definição de Ana Pires, que defende que o conceito de artesanato mostra ser recente pelo facto de a partir da Revolução Industrial ainda existir quem produzisse manualmente (Ferreira, 2007: 37). Aponta ainda a sua teoria de que artesanato como arte tradicional e que se inicia na matéria-prima passando a técnica entre gerações, ‘‘à relação cérebro/mão’’ (*ibidem*),

acompanhando técnicas, utensílios e todo o processo de produção até à comercialização do produto.

Além das definições acima referidas, mostra-se pertinente apresentar o Decreto-Lei nº 110/2002, de 16 de abril que apresenta uma descrição precisa do artesanato: “Designa-se por atividade artesanal a atividade económica, de reconhecido valor cultural e social, que assenta na produção, restauro ou reparação de bens de valor artístico ou utilitário, de raiz tradicional ou contemporânea, e na prestação de serviços de igual natureza, bem como na produção e preparação de bens alimentares.” (Diário da República, 2002)

Em suma, é possível concluir que todas as designações do conceito de artesanato convergem em diversos pontos comuns, sendo que se conclui que se define como uma atividade de produção manual autónoma, de cariz cultural, social e tradicional, que lhe confere uma vertente identitária característica dos objetos artesanais. De referir que consiste em todo um processo que integra a criação, produção e comercialização executadas inteiramente pelo artesão. Mostra-se uma definição algo vaga, pelo facto de ser uma área que abrange diversas mestrias e como tal, não se pode aprofundar a definição de artesanato como uma profissão concreta (Albino, 2014: 68), mas que na sua base, remete aos conceitos acima citados.

1.1.2. Breve contexto histórico do artesanato

O Artesanato tem a sua origem na necessidade do homem de contruir objetos que respondam às suas necessidades, podendo-se considerar uma forma primordial do design (Correia, 2003, in “A Alma do Design”), que pode ser remetida à pré-história, onde o homem primitivo, pela sua necessidade de sobrevivência, começou a produzir instrumentos que o auxiliassem na caça (Navarro, 2006: 2). Com isto, surgem os primeiros objetos de uso, produzidos com os materiais que existiam à disposição, por isso, naturais e locais, que foram evoluindo consoante as necessidades e aperfeiçoamento do fabrico.

Foi na idade média que o artesanato atingiu o seu esplendor e, nesta época, os artesãos começaram a organizar-se por *guildas*, que posteriormente se vieram a denominar por corporações, que eram divididas por áreas, tais como os metais, a madeira, entre outros. Foram também estabelecidas três categorias de artesãos: os produtores, os transformadores e os preparadores. (Albino, 2014: 39)

Até se dar a Revolução Industrial, toda a atividade de produção era artesanal e, portanto, manual. Esta revolução acontece em Inglaterra, na segunda metade do século XVIII, trazendo a cultura industrial através da mecanização das áreas artesanais, que no caso consistiam em cerâmicas, metais e vidro, substituindo assim a mão de obra manual (Moraes, 2008: 23).

Mais tarde, no século XIX, é introduzida a produção em série nas fábricas, consistindo na divisão do trabalho por diversas pessoas que acompanhavam o ritmo das máquinas, numa linha de produção. Deste modo, a industrialização veio trazer um aumento da produtividade e rapidez de produção, assim como a diminuição dos custos do processo de criação e produção, que já não estava entregue unicamente a uma pessoa, assim como a fase de comercialização.

A Revolução Industrial substituiu assim, o artesão pelo operário. Como consequência de todo o processo industrial obteve-se uma despersonalização do objeto, assim como a sua desvalorização, pela acessibilidade inerente e custos reduzidos dos produtos industrializados.

No final do século XIX, na Grã-Bretanha, paralelamente a todos os avanços do início da industrialização, começaram a surgir também movimentos que se opunham ao modelo industrial, sendo o primeiro o *Arts and Crafts*. (Moraes, 2008: 24). Este foi um movimento impulsionado por nomes como William Morris e John Ruskin que queriam unificar as artes, por considerarem que o esforço criativo de cada uma tinha o mesmo valor (Cumming e Kaplan, 1995). Tinha como objetivo a harmonia entre a arquitetura, o design e o artesanato, assim como definir o artesão como produtor de objetos do quotidiano que fossem bem desenhados e acessíveis (*ibidem*). Por isso, o movimento rejeitava o processo industrial de produção e os seus materiais, focando-se na criação de objetos criativos e únicos, feitas manualmente, fazendo uso dos materiais naturais, assim como o artesanato.

Mais tarde surge a *Art Nouveau*, um movimento que teve influências do *Arts and Crafts* e abrangeu diversas áreas como as artes, a arquitetura, o mobiliário, entre outras. Apesar das influências deste movimento, a *Art Nouveau* explorava novas técnicas e novos materiais. Foi um movimento que se espalhou pelo mundo e no qual cada artista criava segundo influências da sua cultura e localização, representando um pouco da essência do artesanato na representação da herança local e cultural, embora os materiais utilizados espelhassem a evolução industrial como o vidro, o ferro e outros, conseguindo uma união do moderno com a tradição.

Em 1907 é criada a Associação Alemã de Artesãos, a *Deutscher Werkbund*, cujo objetivo era integrar a indústria, a arte e o artesanato, com foco no aprimoramento do trabalho profissional. Em suma, tentava reunir o pensamento do movimento *Arts and Crafts*, de se voltar à originalidade dos produtos artesanais, porém, não deixando de parte a indústria. Contudo, surgiram questões que entravam em conflito com a indústria e o artesanato, tais como o facto dos produtos industriais serem padronizados, e por outro lado, o facto do movimento procurar individualidade em cada peça, o que mais tarde foi uma das razões que gerou a rotura do mesmo.

Com a industrialização a trazer a mudança e a aparição de movimentos que traziam o artesanato para a equação, nasce a Bauhaus, que traz uma perspectiva de ensino focada na união da técnica artesanal com a indústria, o design e a arte. Assim, eram divididas por oficinas tais como “Gráfica, Cerâmica, Metal, Pintura Mural, Pintura em Vidro, Marcenaria, Oficina de Palco, Têxtil, Encadernação, Escultura em Madeira” (Burdek, 2006: 31) e cada uma das

áreas era acompanhada por um Mestre. Portanto, nesta fase da Bauhaus, entre 1919 e 1923, existiu um período muito experimental do qual resultavam objetos únicos (*ibidem*) tal como no artesanato. Mais tarde esta vertente mais artesanal foi deixada de parte e a Bauhaus inclinou-se para a “realidade da produção industrial” (Burdek, 2006: 31) de forma a conseguir responder às necessidades da sociedade.

Apesar de se terem encontrado maiores facilidades de produção e acessibilidade de materiais, a atividade artesanal permaneceu ativa, até aos dias de hoje. Isto foi consequência também do facto de grande parte da Europa se ter deparado com duas guerras mundiais, que “por um lado foram aceleradoras tecnológicas da produção industrial, por outro lado conduziram também a que uma grande parte da indústria de massa tivesse sido deslocada em meados do século XX, para a América”, assim como o facto de na década de setenta ter sido transferida parte da produção industrial da Europa para a Ásia (Albino, 2014: 66). Isto permitiu que o artesanato continuasse a sua produção, mesmo que numa pequena escala, que se observa até à atualidade.

1.1.3. O Artesanato na contemporaneidade

Tendo em conta o contributo de Paulo F. Keller (2010: 4), que cita Ricardo Lima, é possível entender que o artesanato, sendo uma arte milenar, foi, durante milhares de anos, a única forma de produção de objetos (Lima, 2011:189). Apesar disto, o autor menciona também que, na sociedade contemporânea, na qual se vive, este tipo de produção e o artesanato em si se mostram precários (*ibidem*). Isto deve-se não apenas à questão da industrialização, mas também ao fenómeno da globalização. O mesmo autor tem ainda como referência, Timothy J. Scrase, que considera a globalização como a razão pela qual a comunidade artesanal tem vindo a ser marginalizada ao longo dos anos. Entendemos assim que a produção de objetos por via industrial, vieram facilitar o acesso a todo o tipo de produtos, pela rapidez de produção e preços com os quais o artesanato dificilmente consegue competir. Assim como a globalização veio fazer com que fossem importados produtos, muitas vezes diferentes daqueles que eram encontrados até então, suscitando maior interesse na sua compra e, assim colocando de parte os objetos artesanais.

Contudo, mesmo nos dias de hoje pode-se afirmar o artesanato como “uma expressão cultural entre a tradição e a contemporaneidade” (Keller, 2014: 324), considerando-se uma parte necessária à subsistência não só do próprio artesão, mas também uma das formas de conservação da tradição e da cultura, mantendo a herança cultural presente num contexto contemporâneo (*ibidem*). Tornando-se assim importante a sua preservação e valorização ao longo dos tempos e, especialmente, na sociedade moderna para que não se “perca” uma parte da cultura do país. Atualmente torna-se quase imperativo para o artesanato e o artesão adaptarem-se às necessidades modernas, submetendo-se por isso, quer a alterações formais, funcionais e, até mesmo de produção, para se conseguirem inserir no mercado (*ibidem*). Isto acontece pelo facto de existir uma forte competição resultantes do preço, poder de compra ou pelo design e estética das próprias peças e mudanças constantes nas tendências globais, fatores aos quais a produção industrial está sempre atenta renovando-se consoante as necessidades (*ibidem*).

Segundo Scrase, que escreve sobre a globalização e o trabalho artesanal no Terceiro Mundo, estas são questões que requerem a adaptação do artesanato. O mesmo refere ainda o conceito de *industrianato*, que consiste na produção de produtos, entendidos como artesanais, mas feitos de forma industrial e, que nos dias de hoje é comercializado principalmente no ramo

do turismo. Sendo este um fator que também contribuiu para uma banalização de objetos ditos artesanais e, incrementa a sua desvalorização, já que lhe falta a essência do artesanato, produção manual e, relação entre o artesão e o material. Todos estes aspetos influenciam o objeto e a sua lacuna no que respeita à faceta emocional e respetiva identidade cultural. Scrase (2003: 459) refere ainda que o artesanato na contemporaneidade tem uma “identidade híbrida” pois apresenta produtos com uma dimensão cultural e tradicional, mas que, por outro lado, são direcionados a um consumidor global ou para o turismo local. São produtos duais no que respeita ao seu carácter pois apresentam-se como sendo um produto local e tradicional, mas, com um foco global, a nível da comercialização. Com isto é possível introduzir o conceito de “glocal”, que surge através da fusão dos dois conceitos já referidos: “global” e “local” e, que define um produto que seja local, mas que consiga chegar além-fronteiras (Morgado, 2014:10).

Apesar de ser possível identificar o paradigma atual da identidade do artesanato e, este se mostrar relacionado com a modernidade através do turismo, apresenta-se como uma atividade direcionada a um mercado global. Assim, salvaguardando a identidade cultural entende-se importante e urgente a possibilidade do artesanato se adaptar às necessidades modernas atuais, de forma a atingir um público-alvo mais abrangente. Demandas essas que na atualidade focam-se na estética e na funcionalidade, fazendo inclusivamente uso de algumas tecnologias que possam auxiliar na produção manual, aliados a uma forte comunicação dos produtos artesanais e presença online.

Observa-se que o comprador atual dos produtos artesanais tem uma intenção de mostrar um alto nível de intelectualidade ao consumir artesanato, elevando a sua posição sobre a cultura e a sociedade (da Silva, 2009: 2). Entende-se assim que, aos olhos da comunidade, o consumidor dos produtos artesanais é dotado de um *status* elevado, associado sempre a uma condição de notoriedade (*ibidem*). Isto observa-se também no turismo e naquilo que leva as pessoas a comprarem peças artesanais. Emanuelle da Silva, sobre esta questão, cita Gobi Stromberg, que mostra que a compra deste tipo de peças vem pela necessidade de “atestar a sua viagem ao estrangeiro (...), demonstrar a amplitude de seu gosto (...) suficientemente cultivado (..) e expressar a recusa por uma sociedade mecanizada” (da Silva, 2009: 2), todas elas razões que remetem ao nível e *status* da pessoa.

Entende-se que o artesanato pode vir a alcançar um maior público-alvo de consumidores num contexto contemporâneo, que não se prenda apenas com turistas ou grupos, muitas vezes consideradas elites, e acredita-se que a sua valorização deveria ser compreendida pela sociedade em geral. Defende-se que esta pode ser uma realidade conseguida com a colaboração com o design, pelo facto de se reunir uma estética e design modernos nos produtos, a comunicação dos mesmos, sempre aliados à identidade cultural. Entende-se que desta forma é possível abranger um maior público, percebendo e dando resposta às necessidades do consumidor contemporâneo.

O designer pela sua capacidade de estudar e perceber as demandas contemporâneas, quer a nível estético, quer a nível funcional, pode unir-se, portanto, à produção, técnica e ao saber fazer do artesão, conseguindo potenciais colaborações albergando assim o melhor dos dois mundos. Isto é, a identidade cultural com um toque de contemporaneidade, como se vai conseguir perceber ao longo da presente dissertação e, pela exposição de alguns estudos de casos de sucesso da união das duas áreas. Entende-se que este processo de colaboração deve ter o objetivo de salvaguardar a essência do artesanato, não devendo descorar o seu carácter identitário que lhe é atribuído pela relação com a cultura e pela relação do artesão durante a sua produção.

“É globalmente assumido que a incorporação do design no artesanato é uma necessidade e uma oportunidade, potenciando o exímio saber-fazer do artesão, as matérias-primas locais e ambientalmente sustentáveis, num “casamento” entre o tradicional e o moderno, podendo criar-se objetos diferenciados, acompanhando as preferências da sociedade atual e de um nicho cada vez maior de clientes cansados dos produtos massificados.”

(Rocha, 2018: 24, in Revista Portugal Global)

De modo a finalizar este capítulo que dá conta da presença do artesanato na atualidade, mostra-se relevante apresentar o CEARTE, como um exemplo de Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património, em Portugal e, que tem tido um papel importante na formação de Artesãos. O CEARTE também recorre ao design como elemento de valorização desta arte ancestral, exatamente ao fazer a ponte da tradição com a modernidade. Este projeto é um forte exemplo da colaboração do artesanato com o design e, que serviu também como inspiração para a presente investigação deste tema.

1.2. Design

1.2.1. Conceito de design e contextualização

Do latim “designare” e do italiano “disegno” surge a palavra design, denominação inglesa com o significado de desenho, projeto e desígnio, sendo esta última a designação que Costa e Melo defende ser a palavra em português para design, que por si, é o termo reconhecido universalmente (Ferreira; Neves; Rodrigues, 2012: 34).

Ângela Sá Ferreira refere que após a produção de objetos de uso quotidiano, ainda na pré-história, começaram a surgir necessidades para a criação de diferentes produtos (Ferreira, 2013: 13), porém só a partir do final do século XX é que o design se tornou reconhecido como uma disciplina, associado à industrialização (Albino, 2014: 91). Pode considerar-se que o conceito de criar um objeto para dar resposta a uma necessidade é o fundamento essencial do design, e que surge a par da origem do artesanato, do Homem primitivo e, também, por consequência da produção manual.

Tal como refere Burdek (2006: 13) ao fazer uma retrospectiva histórica é possível considerar Leonardo da Vinci como o primeiro designer pois, no fundo, reuniu os seus estudos científicos com a arte ao criar uma ponte entre os mesmos. Além disso tornou-se ainda um referencial na configuração de máquinas, a nível do seu desenho, dos mecanismos e pormenores técnicos. Assim, o facto de Da Vinci ter sido um inventor levou a que existisse uma orientação no que toca ao sentido do design, originando a palavra “criador” como fundamento do mesmo. O Design está relacionado na maioria das vezes com a estética e com a inovação e, Burdek (*ibidem*) refere a definição de Mart Stam, que defendia que o designer é aquele que se presta à configuração dos novos materiais, dedicando-se à sua exploração quer a nível formal e estético, quer a técnico e funcional.

Pode entender-se que o Design foi introduzido com a industrialização, definido como se conhece nos dias de hoje. Isto acontece pelo facto de ter sido feita a divisão do projeto e da produção, processos que foram atribuídos a pessoas distintas, ocupando-se o designer da fase de projeto e o operário com a produção (*ibidem*). Posteriormente a este período nasceram movimentos como *Arts and Crafts*, *Art Nouveau* e *Wekbund*, cujo objetivo era unificar as artes, ao rejeitar os avanços industriais e que exploravam uma abordagem tradicional e artesanal,

mas que não se insurgiu em grande escala, permitindo ao design o seu desenvolvimento a par da indústria.

“Design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial” (Cardoso, 2016:15)

Mais tarde, em 1919, surge a Bauhaus, uma escola na Alemanha, que tal como os movimentos referidos anteriormente, também integra o artesanato aliado ao design, com o objetivo de fazer a junção da arte e da técnica (Ferreira, 2013:17). A união com o artesanato foi o mote no seu primeiro modelo de ensino, que é rompido em 1923 quando Walter Gropius focou na formação industrial (Albino, 2014: 95). Como consequência desta escola do Design retirou-se “um novo tipo de profissional para a indústria”, que por sua vez conhece “a moderna técnica e a respetiva linguagem formal”, no fundo, o designer (Burdek, 2006: 37). Em suma foi uma escola importante para definir a própria disciplina do design e o designer como profissional, que para além dos conhecimentos estéticos, compreende também a produção, distinguindo-se do artesão por determinar uma forma, que identifique a função do objeto e lhe configure a sua funcionalidade, como refere Burdek ao citar Eckstein:

“Um objeto é determinado pela sua ‘essência’. Para ser projetado de forma a que funcione corretamente (...) a sua essência precisa ser pesquisada; pois ele necessita cumprir corretamente sua finalidade, preencher funções práticas, ser durável e bonito” (Eckstein, 1985. Citado por Burdek, 2006: 37)

O Movimento do Funcionalismo, que carrega o lema “A forma segue a função”, de Louis Sullivan, foi assunto durante a Industrialização, pela sobreposição da funcionalidade à forma e estética do objeto industrial (Sá Ferreira, 2013: 19). Este pensamento foi um dos motes sobre os quais se desenvolveu a Escola de Ulm (*ibidem*). Esta foi uma Escola Superior de Design, que se debruçava sobre a sua faceta social, sucedendo e retirando inspiração da Bauhaus no que toca aos modelos e técnicas de ensino, focando-se na funcionalidade do objeto e limitando todos os adornos que não fossem essenciais, com um ensino mais relacionado com a indústria (*ibidem*).

Burdek (2006:16) refere a descrição, de 1979, do *International Design Center*, que caracteriza como bom Design o produto que transparece a sua função, manuseamento, através de uma estética distinta e que também demonstre características de inovação da época, seja pelos materiais, produção ou técnicas. Retrata ainda que deve ter em conta questões económicas, ambientais, de durabilidade e de ergonomia, ao estabelecer na sua forma e função uma relação entre o objeto e o utilizador. O autor ao citar Michael Erlhoff (*ibidem*), apresenta a seguinte definição de design: “Design que – ao contrário da arte – necessita de fundamentação prática, encontra-se principalmente através de quatro premissas: como ser social, funcional, significativo e objetivo?”

Todas estas questões referidas acima assentam nas três dimensões do Design, de Lobach (1976), que se traduzem na função prática, estética e simbólica e, que caracterizam e definem a disciplina, mostrando ser também, das principais diferenças na sua comparação com o artesanato e que são exploradas na presente tese como ferramenta para a valorização do objeto pela sociedade moderna.

1.2.2. O Design e a cultura

Posteriormente à Segunda Guerra Mundial, o Design teve o seu desenvolvimento assente no conceito do funcionalismo e por esta razão foi ainda mais valorizada a produção em massa (Albino, 2014:95). Contudo, apesar da indústria ter sucedido ao artesanato, países como a “Itália, Escandinávia, Dinamarca e Finlândia”, desenvolveram o design em paralelo com a tradição e o artesanato o que foi uma potência para o desenvolvimento da sua economia e cultura. (Albino, 2014: 95).

Nos anos oitenta e noventa, na Europa, surgiram pensamentos de design que estabeleciam uma relação com o artesanato, no sentido da produção (*ibidem*). Burdek (2006: 64) refere a Mostra Internacional de 1987 como exemplo destas novas correntes, onde se apresentaram objetos com características únicas, tal como no artesanato, que não seriam possíveis de se fabricar em série, tendo feito uso, portanto, da produção manual para o seu fabrico. Nomes como Jaime Tressera e Nani Marquina trouxeram as técnicas artesanais para a relação com o seu processo criativo, criando os seus objetos artesanalmente (Albino, 2017: 63). Com isto, no final do século XX foi possível perceber um crescimento de *Designers-Makers*, designers que também produzem manualmente os seus produtos, e que se relacionavam com o artesanato na questão da “independência nos processos produtivos das suas realizações, concebendo e produzindo autonomamente as suas criações” (Albino, 2017: 64).

O Design Brasileiro mostra-se um exemplo da valorização da cultura no design, por diversos autores apresentarem trabalhos recorrendo à produção artesanal (*ibidem*). Nomes como por exemplo os Irmãos Campana e Maurício Azeredo são alguns dos autores cujos trabalhos e projetos assentam na representação e valorização da cultura Brasileira (*ibidem*), e pela sua inovação na própria metodologia de projeto.

Os Irmãos Campana iniciaram o seu trabalho por observarem que o design brasileiro carecia de identidade e, por isso, desenvolveram produtos nos quais introduziam objetos do dia-a-dia sendo alguns artesanais e, onde introduziram também algumas técnicas tradicionais (*ibidem*). Na sua coleção Detonado, os Irmãos Campana exploram a técnica artesanal da tecelagem, utilizando palha e nylon transparente, que contrastam com o latão ou a madeira, alternando estes dois últimos materiais ao longo das peças. Este trabalho que inclui diversas

peças de mobiliário e reúne assim o tradicional com a contemporaneidade, como se observa na figura 1.



Figura 1. Estante Modular Detonado, Irmãos Campana. Fonte: Site Estúdio Campanas.

O arquiteto Maurício de Azeredo criou uma marcenaria onde projetava mobiliário, utilizando “o mínimo de recursos materiais e de técnicas” (Albino, 2014: 97). As suas peças eram inspiradas e desenvolvidas com as diversas cores da madeira das árvores brasileiras, como se pode observar na figura 2, associando-se pela natureza dos materiais à herança do próprio país (*ibidem*). Muitas vezes desenvolvia este trabalho em parceria com outros artesãos, introduzindo também o conceito do Co-Design.



Figura 2. Banco Ressaquinha, Maurício de Azeredo. Fonte: Site Studio Cadmium.

No design português e, na sua relação com a cultura nacional, é possível estabelecer uma relação ao falar de exemplos reconhecidos como o caso de Rafael Bordalo Pinheiro e da Vista Alegre.

O Criador da Fábrica das Faianças das Caldas da Rainha, Bordalo Pinheiro, caracteriza-se pelo humor, caricatura e pela cerâmica. A Fábrica nasceu em 1884 e mostrava-se muito avançada a nível de tecnologias, mas não descorou do artesanal, existindo aqui uma exploração da indústria e do design a par do artesanato. Explorava as cerâmicas, mais especificamente as faianças, ao criar diversos tipos de objetos, maioria de uso ordinário, mas também a nível da escultura, com base nas tradições e na natureza, assim como se focava na sátira e na crítica social. Rafael Bordalo Pinheiro ficou eternizado na cultura portuguesa pela originalidade das peças, pela ironia, e principalmente por ter criado o símbolo do povo português, o Zé Povinho, representado na figura 3.



Figura 3. Representação do Zé Povinho, em cerâmica, de Bordallo Pinheiro. Fonte: Site Bordallo Pinheiro.

O nome Bordalo Pinheiro é hoje usado como uma marca e continua na produção de faianças com representação da cultura nacional, como é o caso das sardinhas que representam tradicionais dos Santos populares que se observam na figura 4, todas elas decoradas com motivos portugueses.



Figura 4. Sardinhas em cerâmica, de Bordalo Pinheiro. Fonte: Site Máxima.

A Vista Alegre foi fundada em 1824 como Fábrica de Porcelana da Vista Alegre, tendo sido primordial no que toca a indústria da porcelana em Portugal e desde o seu início que é associada à história e cultura do país (Vista Alegre, 2021)¹. Apesar da componente industrial, ainda hoje tem uma vertente artesanal, no que toca por exemplo na técnica de pintura na qual representam a cultura portuguesa, as cidades, figuras importantes e de referência, como Fernando Pessoa, cujas peças estão apresentadas na figura 5, entre outros elementos como o tipo de pintura referente aos azulejos portugueses.



Figura 5. Conjunto de chávenas de café e pires, inspiradas em Fernando Pessoa, da Vista Alegre. Fonte: Site Gonçalo Viana.

¹ Vista Alegre: História. Disponível em: https://vistaalegre.com/pt/t/vaa_AMarca_Historia-1 Consultado em 20/04/2021

Bordalo Pinheiro e Vista Alegre duas referências clássicas que são até hoje reconhecidas pela representação da herança cultural portuguesa na área específica da cerâmica, nas faianças e na porcelana respectivamente e, que têm duas abordagens distintas, mas que adaptaram os seus produtos ao consumidor atual. Com isto pode entende-se que a representação da cultura é possível, mesmo sendo associada ao contemporâneo e fazendo esta ponte que permite que o design represente o artesanal e a tradição.

Finaliza-se assim o breve enquadramento da relação do design com a cultura, realizado apenas com alguns dos inúmeros exemplos existentes pelo mundo. Entende-se que os exemplos apresentados são uma amostra de diversas vertentes com as quais a cultura, o design e o artesanato se podem reunir. Desde o uso as técnicas artesanais, em produtos contemporâneos, a utilização de materiais naturais e locais em peças de design até à representação da cultura através de motivos pintados ou conceitos que remetam à mesma.

1.2.3 Estudos de Caso

Em Portugal existem alguns exemplos que mostram ser possível e viável a colaboração entre o design e o artesanato, mostrando-se pertinente serem analisados como forma de estudo de caso para a sustentação da presente dissertação. A pertinência de apresentar os seguintes estudos de caso assenta na demonstração da exequibilidade deste tipo de colaborações num contexto contemporâneo e que, no caso, se mostram exemplos de sucesso. E na sua análise é possível perceber as diferenças nas abordagens e metodologias de colaboração, fundamentando assim a parte prática da presente dissertação.

1.2.3.1. Projeto TASA

O projeto TASA, Técnicas Ancestrais Soluções Atuais, é um dos exemplos da colaboração do design e do artesanato. É um projeto promovido pela PROACTIVETUR e pela CCDR Algarve e o seu objetivo é inovar nas peças artesanais através da sua aposta no design, mantendo o seu cunho identitário de caráter cultural, ao torná-las apelativas às necessidades contemporâneas. (Portugal Manual, 2021)². Como os mesmos referem, tem como foco o resgate das técnicas artesanais, para que não fiquem esquecidas, elevando o artesanato como profissão e valorizando esta arte. Pretendem inovar para que o artesanato se possa afirmar como uma profissão do futuro (Site Projeto TASA)³.

Referem no site do projeto o seu método de desenvolvimento e criação dos objetos. Este consiste primeiramente na investigação acerca dos materiais, técnicas e da própria cultura, e que os próprios resumem como “a inspiração”. Posteriormente passam à parte da conceção na qual fazem uso do desenho para estudar o novo projeto que por sua vez dá origem à etapa da criação, na qual é necessário o diálogo entre o designer e o artesão de forma a perceber o produto e fazer a ligação com a cultura e a contemporaneidade e, por fim, a fase de experimentação do produto acompanhada também pelo Artesão.

A sustentabilidade é também uma parte do processo, de modo a ser pensada uma economia social assim como o futuro para o artesanato. O projeto em si sustenta a transmissão dos

² Portugal Manual: Projeto TASA. Disponível em: <http://portugalmanual.com/artesaos/tasa>. Consultado em 14/01/2021.

³ Projeto TASA: Projeto. Disponível em: <http://projectotasa.com/projeto/>. Consultado em 22/01/2021.

saberes para que seja possível a continuação dos vários tipos de artesanato, assim como a inovação dos mesmos, e como os próprios referem, é necessário que as técnicas ancestrais consigam inovar, sendo a parceria com o design uma forma de inovação. Em suma, o processo de colaboração entre o designer e o artesão está presente na comunicação, no sentido do artesão contribuir com os seus saberes na relação do objeto com a tradição, estando presente também nesta fase mais concetual e, não apenas na materialização do objeto.

Na figura 6 é apresentada uma compilação de duas fotografias, uma do processo de produção da Cesta do Pão, pelo artesão, com base na cestaria do Algarve e, outra que consiste na apresentação do produto de forma à remeter à tradição, mas de uma forma apelativa ao consumidor contemporâneo.



Figura 6. Processo de Produção da Cesta do Pão e apresentação do produto para venda. Projeto TASA. Artesãos: António Gomes e Júlia Laurência. Design: Joana Cabrita Martins e Ana Rita Aguiar. Fonte: Site Projeto TASA

Ao observar o produto em si é possível perceber e identificá-lo como um objeto de origem artesanal, mas, por outro lado, mostra uma componente mais contemporânea pelo facto de conter elementos estéticos que o apresentam como um objeto mais moderno. Pode-se perceber isto pelo próprio desenho que o vime entrelaçado configura no exterior, não se tratando do trançado mais comum e simples, formando uma espécie de padrão, acompanhado pelas pegas em madeira e o interior num pano de algodão que complementam o produto na sua função estética e prática. Contudo, não existe um corte com a função simbólica pois representa uma arte tradicional, a cestaria, foi produzida manualmente e

mesmo a sua representação em fotografias demonstra a ligação com a cultura, assim como a própria função do objeto. Entende-se assim que a Cesta do Pão é um exemplo da colaboração do artesanato com o design, conseguindo-se um objeto tradicional que com pequenos elementos de design se mostra mais apelativo ao consumidor contemporâneo.

1.2.3.2. Casa Cubista

Um exemplo de sucesso da relação entre o artesanato e o design é também a Casa Cubista. Esta é uma empresa fundada em Olhão e o seu fundador é David, um canadense com família oriunda dos Açores com origens no artesanato, nomeadamente a tecelagem (Site Casa Cubista⁴). Iniciou-se com a ideia de partilhar as descobertas de David para com os seus amigos ao redor do mundo (*ibidem*). A Casa Cubista trata-se de uma empresa que faz a união destas duas áreas, ao criar objetos contemporâneos totalmente produzidos artesanalmente em oficinas locais por Portugal inteiro. O seu objetivo é introduzir a contemporaneidade nos objetos e padrões tradicionais. Promovem as peças através do Instagram e vendem-nas no site online, para lojas de todo o mundo, através de fotografias com composições interessantes, assim como contextos de uso com objetos modernos que se tornam figuras apelativas para os utilizadores da rede social, como pode ser observado na composição da figura 7.



Figura 7. Mostra dos produtos produzidos pela Casa Cubista apresentados nas redes sociais. Fonte: Instagram Casa Cubista.

⁴ Casa Cubista: Who we are. Disponível em: <https://www.casacubista.com/who-we-are> . Consultado em 24/01/2021

O seu processo criativo é feito pelos designers, que idealizam as peças e/ou os desenhos das mesmas em cada coleção, mas que posteriormente e, de forma inevitável, são alteradas e adaptadas por parte dos artesãos. Isto deve-se ao facto dos mesmos terem muita experiência com o material, seja na questão do manuseamento do barro ou da própria pintura e forma de execução.

As peças da Casa Cubista são maioritariamente peças com simplicidade formal. No caso, a colaboração entre o artesanato e o design está presente no facto de produzirem objetos tradicionais, artesanalmente, tornando-os contemporâneos ao adorná-los com padrões modernos. Este é o método que exploram e, que é possível observar seja em peças de olaria, tapeçaria ou vime.

1.2.3.3. VICARA

VICARA é uma marca de design, com foco no design de produto, que se iniciou em 2011 como um centro criativo, criado por dois designers de produto, Paulo Sellmayer e João Marcão, quando ambos terminaram os estudos universitários. Começou por ser um projeto no qual trabalhavam em comunidade designers e criadores com o objetivo de divulgar o design português pelo mundo. No momento são conhecidos como uma marca de design nacional, situados nas Caldas da Rainha, que se focam em desenvolver produtos para casa. Estes são concebidos e produzidos em Portugal com foco nos materiais locais e na experiência tradicional, reunindo diversos designers e artesãos que trabalham em cooperação (Site Portugal Manual)⁵.

Foi possível perceber através de uma pequena entrevista informal, comandada por Paulo Sellmayer, que o projeto da VICARA trabalha com dois modelos de criação, sendo que num deles o próprio designer é também o artesão e, no outro o designer projeta e a manufatura é feita por artesãos em pequenas fábricas e oficinas.

No primeiro método, é o designer o responsável por todas as etapas, seja na fase concetual ou de produção, sendo o próprio que desenvolve as ferramentas de produção como os moldes. No segundo modelo existe a colaboração entre o designer, que projeta, e o artesão,

⁵ Portugal Manual: VICARA. Disponível em: <http://www.portugalmanual.com/artesaos/vicara>. Consultado em: 12/01/2021.

que modela. Quando o designer concebe uma nova peça, existe um diálogo com o artesão, de forma a perceber algumas questões de adaptação à produção, que muitas vezes é feito pela própria marca. Assim, esta fase de pré-produção é maioritariamente intermediada pela marca, sendo que posteriormente o designer acompanha todo o processo de fabrico.

Todo este contributo não é apenas realizado pelo designer e pelo artesão, mas existe uma participação da equipa da VICARA e, diversos intervenientes numa só peça. O exemplo disso são as peças da coleção CERNE, cujas peças foram projetadas pelo designer, produzida pelo vidreiro, e que segue para um lapidador. Noutras peças desta coleção, como a Cerne Carafe, apresentada na figura 8, para além desta rede, é também introduzido um outro profissional que produz as tampas. Mais tarde, o nome das peças é escolhido pela marca e pelo designer, abrangendo também questões de Marketing.

Assim, é possível perceber que a VICARA tem um processo de colaboração que envolve uma abordagem sistémica, na qual a marca faz a gestão de todos os intervenientes e que possibilita esta colaboração em rede, que resulta num exemplo de sucesso da cooperação das duas áreas.



Figura 8. Cerne Carafe. Vicara, Projetada por Samuel Reis. Fonte: Site Vicara.

Como podemos observar na figura 9 são muitas as técnicas que VICARA traz para a contemporaneidade, tais como a cerâmica em união com o vime, num projeto denominado Caruma, projetado por Eneida Tavares, que para além de ter desenhado a peça, produz a parte do vime, que se une à cerâmica desenvolvida por um artesão.



Figura 9. Vasos Caruma. VICARA. Projetados por Eneida Lopes Tavares. Fonte: Site Vicara.

Pode-se observar a colaboração das duas áreas pelo facto de se utilizarem materiais tradicionais e a produção manual, aliadas a um design moderno e irreverente. A mistura de dois materiais tradicionais, como se observa na figura 9, na jarra Caruma, é um exemplo de como o design pode atuar no artesanato. Isto porque, por norma, um artesão é especializado apenas numa só técnica, e como tal, sem a presença do design, possivelmente não se chegaria a um resultado como a jarra Caruma, que exalta dois dos materiais artesanais bem como as suas técnicas, mas que é dotada de um design contemporâneo. Por outro lado, a coleção Cerne, na figura 8 é o exemplo de como uma abordagem sistémica pode ser um sucesso em conjunto com o Co-Design.

Em suma, é possível perceber que existem diversas abordagens à colaboração do artesanato e do design e que se mostram ser possíveis e realizáveis. Ao analisar estes três casos de estudo conclui-se que existem diversas abordagens para a união das duas áreas. No projeto TASA percebeu-se que a sua abordagem é mais tradicional, mantendo-se mais fiel às formas e aos materiais, adicionando elementos de design que acrescentam valor às peças e as transpõem para uma realidade contemporânea. Este projeto estuda a fundo a cultura e tradição, e o seu processo é baseado no diálogo com o artesão. A Casa Cubista por sua vez assenta na criação de peças simples, reforçando a sua produção manual e as matérias-primas locais, decorando as peças com uma estética moderna e apelativa ao consumidor contemporâneo, que é ressaltada a partir das composições fotográficas que apresenta nas redes sociais. Por fim, a abordagem da VICARA assenta na inovação do design e estética das peças, acompanhada pela pureza dos materiais e produção local, ao adotar uma abordagem de colaboração e por vezes sistémica. Neste caso, a VICARA distingue-se dos restantes estudos de caso pelo facto de apresentar peças nas quais o Designer também é o artesão e produz as suas peças.

Entende-se assim que estes são alguns casos nacionais de sucesso deste tipo de colaborações que adotam diferentes processos de colaboração do design e artesanato.

1.3. Designer vs artesão

Na sequência do tema da presente dissertação mostra-se pertinente desenvolver uma comparação para que seja possível distinguir as principais diferenças e semelhanças das duas atividades e, dos respetivos profissionais. Entende-se que o artesanato veio de encontro com a necessidade do Homem de ter objetos de uso quotidiano, considerando-se assim uma forma primária do Design (Correia, 2003, in “A Alma do Design”). Porém, as duas atividades num contexto atual têm pontos nos quais divergem e, outros convergentes.

Começando por um ponto de convergência que assenta no facto de ambas, serem atividades que assentam na criação de objetos (Sá Ferreira; Neves; Rodrigues, 2012). Este processo de conceção diverge em muitos aspetos sendo que o principal se foca na própria produção, na qual o artesão é responsável pela sua execução, inteiramente manual por parte do próprio, quando se fala de um objeto artesanal, o que não acontece com o designer, tendo este último normalmente de recorrer a terceiros para a materialização do produto, tratando-se na maioria das vezes da produção industrial (*ibidem*). Como se pode perceber, o artesão é o único interveniente em todas as etapas do processo, desde a conceitualização, produção e até na comercialização, o que habitualmente não acontece com o designer, que apenas é encarregue da conceitualização e projeção do produto, sendo produzido e comercializado por terceiros (*ibidem*). Muitas vezes, no que toca ao objeto de design, é necessária a intervenção de outras disciplinas para possibilitar a exequibilidade do próprio objeto (*ibidem*).

O design é uma disciplina que para a sua prática requer formação académica superior, ao contrário do artesanato que é uma tradição cujos saberes são transmitidos de geração em geração e/ou de mestre para aprendiz e também por isso o método de trabalho de cada um difere. Enquanto o design tem como base uma metodologia projetual, que engloba diversas etapas, desde a pesquisa, estudos de caso, esboço, desenho técnico e, só depois é que se começa a configurar o objeto. No artesanato esta fase de conceitualização é feita ao mesmo tempo que a sua materialização.

Neste enquadramento, não se considera que o artesanato seja apenas uma atividade de manufatura (Correia, 2003, in “A Alma do Design”), entende-se que todo o todo o processo

lhe acrescenta caráter e uma vertente emocional e identitária, estando conectado diretamente à cultura e tradição e, ao tempo e dedicação disponibilizados pelo artesão na sua produção. Sendo uma das principais diferenças destas duas áreas a forma de produção, o design é normalmente associado à produção industrial e o artesanato à produção manual. Hoje em dia também existem designers que recorrem ao artesanato para materializar e produzir os seus produtos em pequenas ateliers e empresas de objetos feitos à mão, que reúnem em si o “conceito de empresa”, e, que as caracteriza num sentido mais industrializado (Correia, 2003:10, in “A Alma do Design”). Da mesma forma que colaborações que reúnem “o melhor dos dois mundos” como nos exemplos apresentados anteriormente e, que quebram barreiras associadas tanto ao artesanato como ao design.

1.4. Artefacto e a sua valorização

Desde a sua existência o Homem está rodeado de artefactos produzidos por si e, que permitem fazer atividades, funcionando quase como uma extensão aos próprios membros (Almeida, 2014: 44, in Revista iDeia Design). A industrialização disponibilizou uma grande panóplia de objetos, através do fácil acesso aos mesmos gerado pela diminuição dos preços dos mesmos (Cardoso, 2016). Isto deveu-se ao facto de todo o sistema de produção ter sido mudado, desde a parte organizacional às novas tecnologias de produção e transporte. Rafael Cardoso refere também que este acesso fácil aos produtos suscitou o início da sociedade de consumo (*ibidem*).

Atualmente vive-se numa realidade muito mais acentuada em termos de consumo, aliada a uma cultura material na qual muitas vezes são adquiridos e/ou descartados objetos em demasia, por não terem valores agregados e, que desde a industrialização, se vem a perceber a perda de qualidade e beleza dos mesmos, contribuindo isto para a sua desvalorização (*ibidem*). A questão de todos os objetos serem feitos em quantidades industriais significou também que seriam iguais para todas as pessoas, não existindo uma distinção na sua estética que funcionasse como fator de apreciação.

Bernd Lobach na sua obra *Design Industrial* defende três funções chave do design, que por sua vez, considera como meio do objeto de design chegar ao comprador ou usuário final e que também atribui valor aos próprios objetos, sendo elas a função prática, a estética e a simbólica (Lobach, 1976), que se relacionam entre si, não existindo uma sem as outras (Cardoso, 2016). Como o próprio nome indica, a função prática está relacionada com a utilidade do produto e a forma como executa a sua função; a estética tem a ver com a forma do produto e a perceção estética que se tem do mesmo; e por fim, a função simbólica que se relaciona com o significado e conceito que o objeto carrega ou, que é entendido pelo homem (*ibidem*). Neste sentido, entende-se que a função simbólica está sempre presente, relacionando-se principalmente com a estética do produto, existindo sempre um significado associado à mesma, ligado à história coletiva ou pessoal, não existindo uma aparência que não suscite qualquer significação da mesma no que toca aos objetos (Cardoso, 2016)

Entende-se que nos objetos, quer artesanais, quer industriais é possível identificar as três funções do design, e que cada uma delas se pode destacar através do próprio objeto. Contudo no caso do artesanato, a sua qualidade simbólica está implícita na maioria das peças. Isto deve-se à componente tradicional que associa a peça à cultura, o seu material natural e local, assim como a vertente humana através da forma manual de produção.

Assim considera-se que na maioria das vezes num objeto artesanal se consegue destacar primordialmente a função simbólica pelo facto de este estar sempre associado a uma cultura local e à herança da mesma, como Villas-Boas refere “ a identidade nasce da cultura e vice-versa” (Villas-Boas, 2002: 55. Citado em Pichler e Mello, 2012). No caso de peças de design não existe uma tão forte associação a uma das suas funções, pois cada objeto se destaca consoante a sua função, estética ou conceito. Sendo o design uma área que muitas vezes se associa à estética diferenciada e inovação na funcionalidade, mas na qual também é possível reconhecer peças com fortes e inovadores conceitos que refletem a função simbólica.

Com isto entende-se que, associadas as três funções, o design aplica diferentes conceitos que contribuem para este ser mais viável funcionalmente e esteticamente. No caso disciplinas como a ergonomia, que permite estabelecer uma melhor relação entre o corpo do utilizador e o objeto, contribuindo para o bem-estar do utilizador e melhor execução da função, ao estabelecer dimensões e formatos adequados. Ainda no sentido da funcionalidade, o design permite ter um vasto leque de opções de materiais com diferentes características e que o designer, através dos seus estudos, percebe qual a matéria que se adequa à função do objeto para que o mesmo se torne mais viável tanto na fase de produção como no uso diário, de forma a ser durável, acrescentando valor ao mesmo.

Outra função é a estética, na qual o designer atua para adaptar o design dos objetos à atualidade, estando atualizados dos gostos e tendências que mudam constantemente. Aliado a estas funções surge a embalagem, que no design é uma forma de causar impacto e incentivar na compra, não sendo isto uma realidade no que toca ao artesanato, que por sua vez apela mais ao lado emocional do produto, através dos materiais locais, tradição, herança cultural e produção manual.

Principalmente no mundo contemporâneo é possível perceber a necessidade física da presença de diversos objetos (Almeida, 2014: 44 in Revista iDeia Design), que advém do

próprio uso e da relação emocional que se tem com os mesmos. Isto é também fruto de uma cultura material e do consumismo, que trazem também a questão da distinção dos objetos que são uteis ou não e, até dos quais se gosta ou desgosta, diferenciando-se muitas vezes pela questão emocional (*ibidem*).

Entende-se assim a importância do conceito de *Design Emocional* num objeto, que será explorado no capítulo seguinte, e que é assente no facto do mesmo se mostrar útil e necessário, não apenas pela funcionalidade do objeto mas também pelo carácter emocional o que faz com que num futuro não seja descartado tão facilmente, pelo vínculo que tem com o utilizador (*ibidem*).

Em suma, entende-se que as três funções do design apresentadas por Lobach se mostram mais valias para a valorização do produto, seja ele industrial ou artesanal e, que podem ser desenvolvidas a par da colaboração do design com o artesanato. Esta pertinência é tanto para a valorização do artesanato, no sentido de lhe acrescentar um sentido estético e funcional adaptado à modernidade, como também para o design, para que seja possível desvincular o mesmo da produção industrial e, da despersonalização do objeto integrando uma componente emocional que funciona como fator imaterial, decisivo e de valorização do objeto (Cardoso, 2016).

1.5. A Importância do design emocional

Este capítulo retoma a temática das funções de Lobach (ver ponto 1.4), ao focar-se especialmente na função emocional pretende então realçar a importância do Emocional lembrando o mote já referido, “Forma segue o Significado”.

O Design Emocional surge em finais da década de 1990 (Tonetto; Costa, 2011: 132). As emoções, segundo Donald Norman (2004: 19), sejam elas de cariz positivo ou negativo, têm um papel no dia-a-dia no que toca à tomada de decisões. Neste sentido, o autor refere que existem três níveis no que diz respeito ao processamento das emoções, sendo eles: o visceral, o comportamental e, o reflexivo, existindo um estímulo sensorial que suscita uma reação motora (*ibidem*). O primeiro nível relaciona-se com o julgamento rápido do que é bom ou mau. O comportamental baseia-se em como o utilizador se sente ao utilizar o objeto, relacionado por sua vez com a usabilidade do mesmo. O nível reflexivo por sua vez, dá conta da reflexão que um indivíduo faz acerca de como um produto se relaciona com ele mesmo e com a sua satisfação pessoal (Norman, 2004: 21-23).

Assim, entende-se que no design existem os três níveis acima referidos. O design visceral relaciona-se com a aparência do produto em si, o design comportamental com o comportamento que o utilizador adota e a sensação que tem ao utilizar o objeto e, por fim o design reflexivo refere-se ao pensamento reflexivo acerca do nível comportamental, completando-o (*ibidem*), pelo facto de através do comportamento do utilizador se suscitarem histórias e uma sensação de relação com o objeto. Assim existe um processo completo que abrange estes níveis e, que se complementam com as funções de Lobach, sendo que o design visceral se relaciona muito com função estética pois é o “julgamento” automático que se tem sobre um objeto; o design comportamental com a usabilidade e sensação de uso; e, o design reflexivo com a contemplação do objeto e significação do mesmo.

Com isto é possível entender que aspetos de usabilidade não são remetidos unicamente como fatores racionais e funcionais pois, a própria experiência de utilização pode suscitar emoções e desenvolver uma relação com o próprio objeto (Borges, 2014 in Revista iDeia Design). E o exemplo de um objeto que não funciona a nível prático, não significa que não tenha valor ou relação com o utilizador. Norman refere o espremedor de frutas “Juicy Salif”, de Philippe Starck, que não sendo funcional, é um objeto que suscita emoções (Borges, Danilo. 2014. In

Revista iDeia Design) quer pela sua estética apelativa, quer pela controvérsia da sua função e, até por se tratar de uma peça de design da qual o utilizador se pode orgulhar de ter em casa, passando a ter até uma função mais decorativa (*ibidem*). Percebe-se assim que todos estes aspetos definem o design emocional e, assim podemos perceber que existem diversos fatores que são englobados no mesmo, não existindo apenas a questão simbólica e identitária da peça, mas toda uma experiência que envolve a perceção, a estética e a usabilidade.

Conclui-se, portanto, que o design emocional é de grande importância pois acrescenta valor ao produto, e defende-se assim, que um objeto deva ser pensado e refletido desde a sua conceptualização, abordando uma componente prática e de usabilidade, estética apelativa e, relação emocional que se venha a gerar com o utilizador, de forma a criar toda uma experiência em torno do mesmo.

1.6. Abordagem ao design sistémico e ao co-design

O design sistémico, no sentido da palavra, indica um tipo de design relativo a um sistema no seu conjunto e foi um pensamento que nasceu no princípio do século XX (Pêgo, Kátia. Oliveira, Paulo. 2014). Este é um tipo de design que pretende organizar e fazer uma otimização de todas as etapas que estão incluídas no processo, com o objetivo da evolução conjunta através da colaboração uns com os outros.

Como referido anteriormente na metodologia da pesquisa (ver página 8), o processo de colaboração entre o artesão e designer, deverá focar-se numa abordagem sistémica, no sentido de não estar assente apenas na fase de criação de um objeto, mas, também ser possível em todo o restante processo seguinte de desenvolvimento onde se inclui o logótipo e a embalagem. Desta forma é possível englobar num todo, o processo de pré-produção, produção e pós-produção, no sentido da orientação de todo o desenvolvimento e, com vista na otimização do mesmo.

Este processo sistémico permite envolver diversos intervenientes, tratando-se assim de englobar todos num processo contínuo, colaborando entre todos os profissionais, com as suas ideias e opiniões de forma a otimizar todos os processos e etapas. Desta forma, o objetivo de uma abordagem sistémica, resulta na reunião da experiência de cada um, conseguindo um resultado final viável nos diversos aspetos do projeto.

Para além desta questão é possível perceber que o design sistémico engloba uma componente relacional, de forma que sejam possíveis as colaborações considerando-se que são as próprias relações que “geram o próprio sistema” (Pêgo, Kátia. Oliveira, Paulo. 2014: 103). Entende-se assim que a palavra “sistémico” representa uma relação sistemática que engloba diversos componentes num processo contínuo. A vantagem deste tipo de design é exatamente a relação de envolvimento entre as diferentes fases do processo como um todo, gerando um design feito de forma constante.

O Co-Design é baseado na colaboração e na cocriação. Este último termo é definido por Sanders e Stappers (2008: 6) como uma ação de criatividade que é partilhada por duas ou mais pessoas, defendendo que o Co-Design é um exercício de criatividade, realizado não só por designers, mas também por não designers. Consiste no trabalho conjunto de colaboração

no processo de desenvolvimento de um design (Águas, 2012: 61). Esta é uma abordagem que se explorou, ao criar uma dinâmica de colaboração, na segunda parte da presente dissertação, que se sustenta na cooperação do design e do artesanato, na produção do produto, assim como nas fases de pré e pós-produção.

Esta abordagem colaborativa no design pode representar um caminho para a sustentabilidade social e económica do artesão, assim como cultural do artesanato já que reúne a tradição e a contemporaneidade num processo único. Processo esse que possibilita o desenvolvimento de objetos com identidade cultural adaptados à realidade e exigências modernas que, por sua vez, permitem alcançar um maior público-alvo e assim contribuir para a sustentabilidade cultural do artesanato. Assim, esta abordagem resultará num maior alcance das peças e, por consequência, maior volume de vendas que permitirá aos intervenientes uma maior motivação e, por inerência, sustentabilidade. Por outro lado, a sustentabilidade ambiental também está presente pelo facto desta colaboração assentar na produção manual e no uso de materiais locais e naturais, que se mostram em equilíbrio com o ambiente.

Concluindo, para a segunda parte da dissertação, numa ótica de aplicabilidade prática dos conhecimentos pretende-se incentivar uma relação e envolvimento dos intervenientes, de forma a reunir o *know how* de cada um e, otimização do processo.

2. Projeto de colaboração

2.1. Apresentação do briefing

Com o objetivo de fundamentar a presente investigação mostrou-se pertinente apresentar a dinâmica colaborativa entre o artesão e a designer. Para tal foi desenvolvido e apresentado um *briefing* com diversas etapas que tentassem responder aos objetivos da pesquisa.

Genericamente e para a primeira etapa do projeto, definiu-se que a colaboração dos dois profissionais terá lugar numa idealização e conceção de um galheteiro, objeto escolhido pelo facto do azeite e do vinagre terem uma forte relação com a cultura gastronómica de Portugal e, por serem ingredientes/temperos essenciais da cozinha nacional. Foi ainda referido que este produto se enquadra num objeto de *kitchenware* e, se insere numa categoria de peça de autor, tendo como público alvo todas as pessoas que se interessem por este tipo de peças e deem valor ao design, e consigam apreciar o valor simbólico dos produtos, sendo um dos objetivos do *briefing*.

Desta forma foram definidos alguns pontos obrigatórios no desenvolvimento do produto:

- O conceito do galheteiro deve enquadrar-se na cultura portuguesa e ser desenvolvido conjuntamente pelo artesão e pela designer;
- O produto deve assentar nas três funções do design: prática, estética e simbólica;
- A nível prático deverá responder a questões de facilidade de manuseamento e efetuar a sua função de forma adequada;
- A nível estético deverá enquadrar-se nas tendências atuais, atribuindo-lhe uma estética contemporânea;
- A nível simbólico, deve transparecer a simbologia e conceito do mesmo, assim como a sua ligação à cultura portuguesa;

O projeto de colaboração tem como objetivo “contribuir para fortalecer a interdisciplinaridade e complementaridade entre as duas áreas” (Gaspar, 2003: 29 in “A Alma do Design”) ao incentivar, por meio desta proposta, o desenvolvimento deste tipo de parcerias, sendo “esta relação (...) de facto, natural” (*ibidem*). Por sua vez, pretende-se também expandir o “campo de interação criativa das duas disciplinas” (Branco, 2003:1 in “A Alma do Design”)

Dito isto, na fase de idealização do galheteiro pretendeu-se:

- O acordo entre o artesão e designer em todas as fases do projeto;
- A realização de um objeto com qualidade técnica e estética (Branco, 2002 in “A Alma do Design”);
- A conjugação dos diferentes metodologias e métodos de trabalho, do artesão e designer;
- Relacionar o “saber fazer”, do artesão, com o “saber o que fazer”, do designer. (Correia, 2003 in “A Alma do Design”);
- Fazer uso do desenho como instrumento de reflexão e processo de exploração. (Providencia, 2003 in “A Alma do Design”);
- A adequação do produto à sua função e em paralelo às tendências do mercado contemporâneo (Gaspar, 2003 in “A Alma do Design”);
- Fazer uso das funções do design para que exista um balanço e interação das mesmas (Branco, 2003 in “A Alma do Design”);
- A conceção final de um protótipo funcional, com caráter simbólico e estético atualizado e, associado ao conceito do mesmo.

Numa segunda fase foi definida a criação de uma imagem gráfica para o galheteiro, acompanhada por o desenvolvimento de uma embalagem, por estes serem elementos considerados cruciais no momento de decisão de compra de um produto. Mais uma vez tornou-se pertinente que ambos trabalhassem em conjunto e, que todas as escolhas sejam feitas em mútuo acordo.

Neste sentido, para a imagem gráfica pretende-se que a mesma identifique o produto e transmita a sua essência assim como que comunique de forma clara ao demonstrar o lado emocional presente no mesmo. Para a embalagem definiu-se que a mesma deve funcionar de forma a manter a integridade do produto assim como identificar e apresentar o mesmo através de um *storytelling*. Estabeleceu-se que os materiais a utilizar devem ter uma componente ecológica, pelo facto de o artesanato preservar uma relação harmoniosa com a natureza.

2.2. Parte I – Desenvolvimento do produto

2.2.1. Fase conceptual

A fase conceptual iniciou-se com a metodologia de pesquisa por parte da designer, de modo a identificar elementos da cultura portuguesa e elaborar um conceito para se enquadrar no galheteiro.

Desta forma a designer apresentou ao artesão dois conceitos iniciais. O primeiro baseava-se no rancho folclórico e na silhueta e posição dos braços das mulheres e dos homens quando dançam, como se pode observar na figura 10, assim como na posição dos braços das mulheres quando carregavam cestas na cabeça, como mostra a mesma imagem.



Figura 10. Conjunto de imagens de inspiração, representativas do rancho folclórico e das mulheres ao carregarem cestos na cabeça. Fontes: Site Almanaque Silva; Blog Lisboa Desaparecida; Site Artur Pastor.

Na figura 11 pode observar-se os esboços iniciais para estudo da primeira ideia e a semelhança com o conceito acima apresentado, pelo facto do elemento que verte o azeite e/ou o vinagre, estar elevado tal como os braços da mulher quando carrega uma cesta à cabeça ou quando dança no rancho folclórico.



Figura 11. Esboço iniciais do primeiro conceito. Elaborados pela Designer Carina Figueiredo.

A segunda hipótese consistiu na representação da olaria portuguesa, através do redesign da forma da bilha de rosca, na figura 12, com base no conceito de libertar a ideia de os galheteiros serem constituídos por dois elementos individuais, ao uni-los num só.



Figura 12. Imagens identificativas da tradicional bilha de rosca, peça portuguesa. Fonte: Site Folclore de Portugal.

Como se pode observar nos esboços da figura 13, foi mantida a forma arredondada da bilha de rosca, com um corte na parte superior, e que a meio, no interior se divide, para que de um lado seja o recipiente destinado ao azeite e, no outro, o do vinagre.

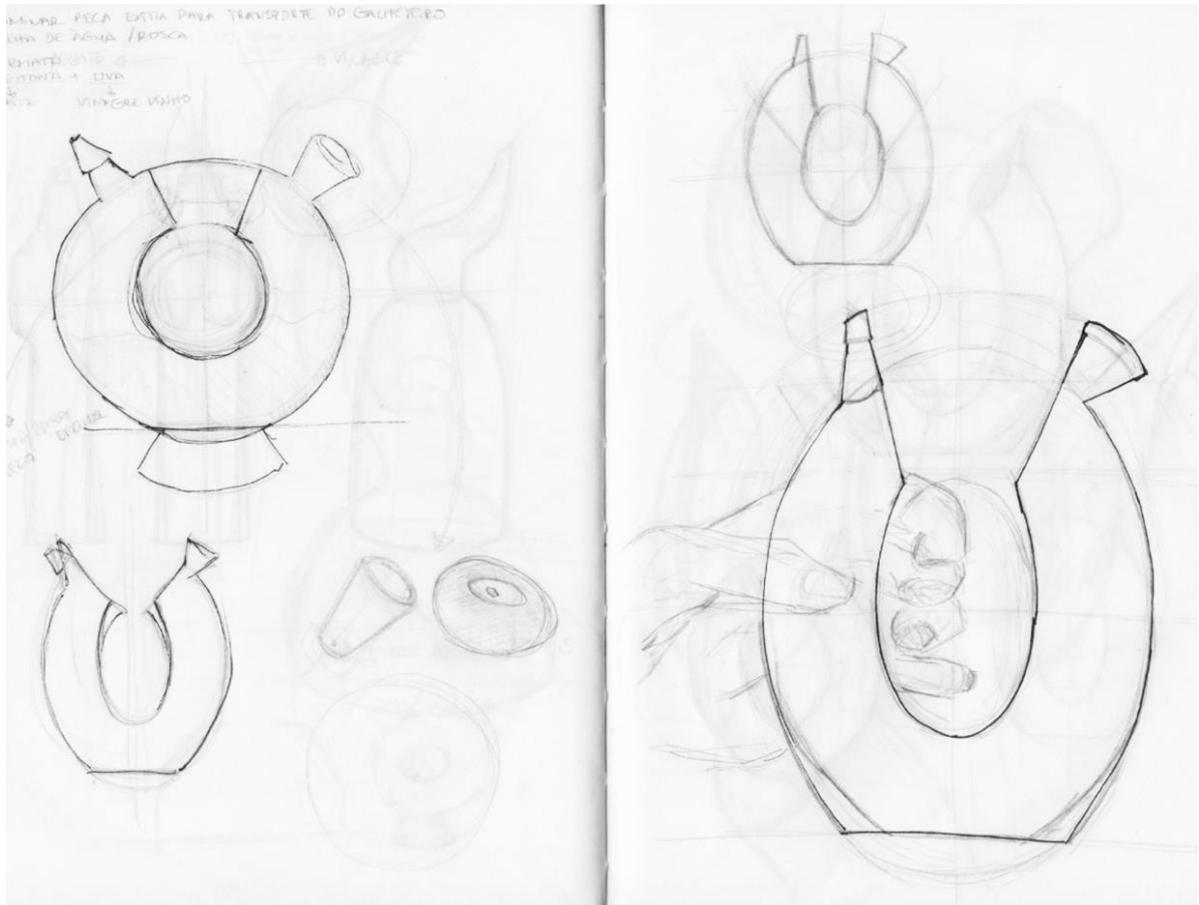


Figura 13. Esboço iniciais do segundo conceito. Elaborados pela Designer Carina Figueiredo.

2.2.2. Conceito final

Após reunião com os intervenientes, ambos decidiram optar pelo conceito número dois. A originalidade da peça e o facto de albergar os dois elementos do galheteiro num só, foi o motivo da escolha. Deste modo, posteriormente à concordância do artesão, a designer desenvolveu um *conceptboard*, de modo a fundamentar, de forma mais concisa, o conceito do projeto e englobar todos os elementos inspiracionais.



Figura 14. Concept Board do conceito final do projeto, elaborado pela Designer Carina Figueiredo.

No *conceptboard* da figura 14 é possível observar que a designer reuniu o conceito da bilha de rosca com a forma das uvas e das azeitonas, elementos que dão origem ao vinagre e ao azeite respetivamente, pela sua forma arredondada, optando assim por fazer também referência à função do próprio objeto. Apresenta-se também a ideia de juntar a contemporaneidade com a tradição, através da cor tradicional do barro terracota com a junção do vidro branco, atribuindo-lhe esse carácter contemporâneo, com a qual se pretende fazer a divisão dos dois recipientes no exterior, como mostra a figura 16.

Para auxiliar na finalização da forma e do próprio conceito a designer utilizou o desenho como ferramenta neste processo, como representam as figuras 15 e 16, nas quais explora com mais ênfase a forma do bico, elemento que verte os líquidos respetivos, assim como a ligação dos dois recipientes, para a transição ser mais suave, ao perspetivar uma textura semelhante ao desenho de folhas e também uma trama ao longo do objeto.

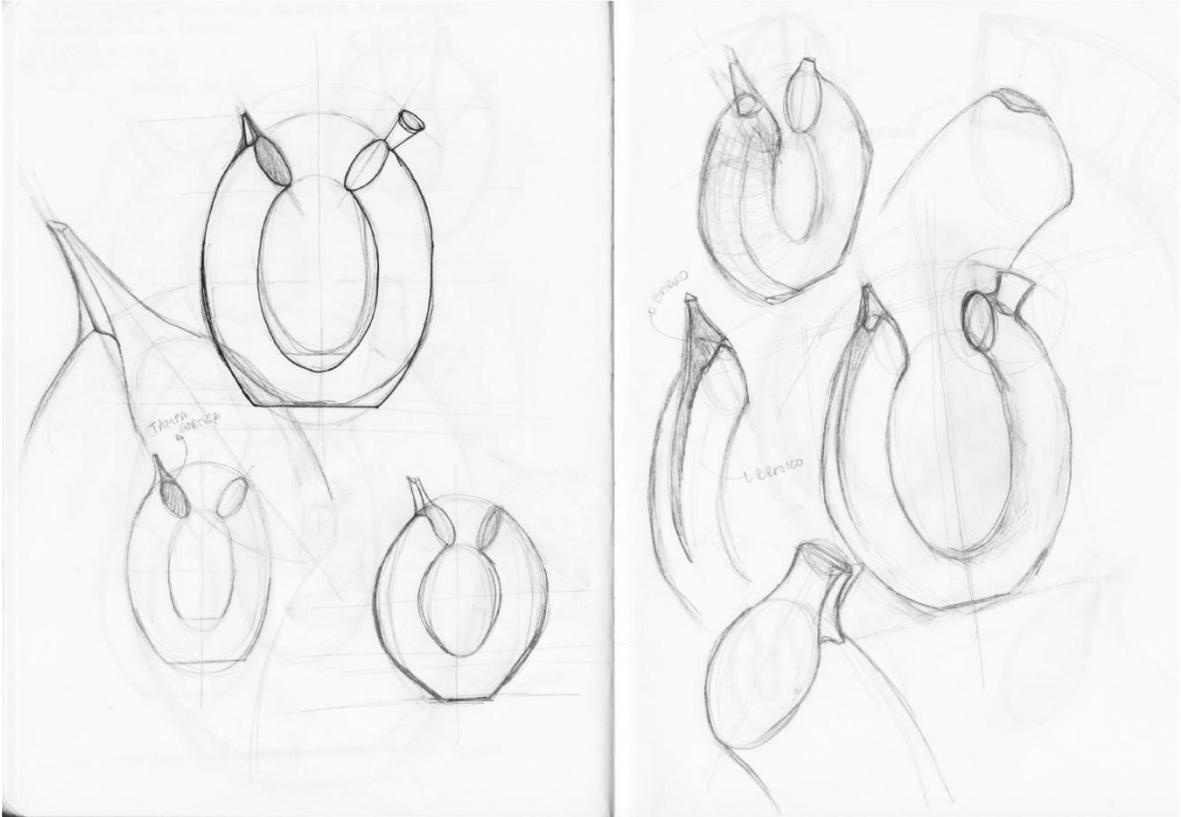


Figura 15. Esboços da forma do galheteiro, realizados pela designer Carina Figueiredo.

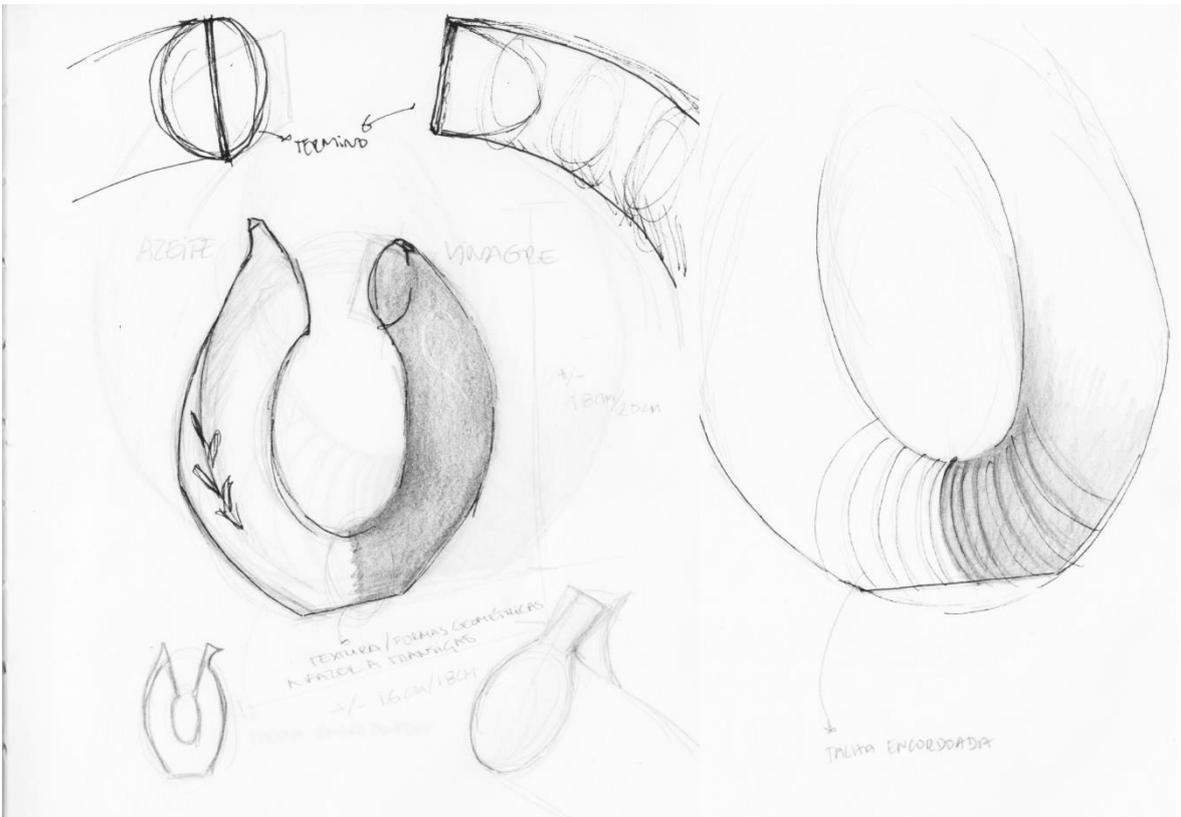


Figura 16. Esboços da forma do galheteiro, realizados pela designer Carina Figueiredo.

2.2.3. Desenvolvimento do protótipo

Após terem sido definidos pormenores como o conceito da peça, forma final e as suas dimensões, por parte do artesão e da designer, iniciou-se a realização do protótipo em barro terracota, a partir dos desenhos técnicos posteriormente elaborados pela designer. Este foi um processo acompanhado em pessoa e documentado com a autorização de ambos os profissionais.

O artesão, pela análise dos desenhos técnicos conseguiu perceber de que forma conseguiria obter a estrutura da peça e como tal, pela sua experiência já adquirida com os anos de trabalho sobre o material, ao visualizar as suas dimensões, conseguiu definir que para o protótipo seriam necessários cerca de dois quilogramas de barro. Inicialmente começou por amassar o material, para que o mesmo ficasse mais maleável, passando para a roda de oleiro onde o fixou e começou a manusear, fazendo uso de água.

Ao longo do processo são feitas medições para perceber se as dimensões vão de encontro ao estabelecido, tendo existido um constante diálogo com a designer na exploração de todas as fases do processo. O facto das peças de barro, aquando da ida ao forno, perderem perto de dez a vinte milímetros, pelo encolhimento na cozedura, teve de ser contrariado no processo de criação, deixando a peça com uma dimensão sensivelmente superior à pretendida.

O método utilizado pelo artesão consistiu na manipulação do material para que se assemelhasse a uma circunferência, achatando e alargando o raio da mesma, seguidamente de abrir um furo no centro, para formar uma rosca, como se pode observar nas fotografias do processo, presentes na figura 17. Em seguida a obter a forma base, pela questão da mesma não estar oca no interior, o Artesão procedeu à separação das arestas, criando o vazio no interior das paredes, que foram unidas e seladas posteriormente para completar a peça, mantendo sempre a forma arredondada do exterior. Este processo resultou numa rosca, oca por dentro. Neste mesmo dia ainda foi possível o desenvolvimento de um segundo protótipo, com o mesmo processo.



Figura 17. Desenvolvimento do primeiro protótipo na Roda de Oleiro, por Daniel Carpes.

A configuração torneada ficou finalizada em ambos os protótipos, apenas no lado onde foi trabalhada, sendo que o lado oposto, por estar assente na roda de oleiro não adotou esta forma, encontrando-se achatado. No seguinte encontro, foi possível trabalhar este pormenor, pelo facto da peça se apresentar um pouco mais seca, possibilitando a retirada de material e aperfeiçoamento da forma, como é demonstrado na figura 18.



Figura 18. Aperfeiçoamento da peça, por Daniel Carpes.

Devido ao tempo que teve de secagem, o segundo protótipo não pode ser utilizado por ter rachado no local da selagem das paredes, que já no procedimento em si, o Artesão tinha notado que a parede teria ficado demasiado fina, uma das razões que levou a que cedesse. Por esta razão o artesão teve de fazer um terceiro protótipo, que se trata em suma do objeto final. Neste último foi possível realizar das alterações que se decidiram fazer, em comparação com o primeiro protótipo, tais como dimensões, aprimoramento da forma arredondada ao longo das faces da rosca e outras questões que serão explicadas em momento oportuno.

Deste modo, procedeu-se ao corte e modelação da peça, para se assemelhar à forma final do objeto. Esta fase iniciou-se com a medição da peça e marcação dos cortes da mesma, sempre

com base no desenho técnico e nas dimensões definidas previamente, acompanhado sempre com o diálogo de ambos os profissionais.

Iniciou-se o corte na parte superior da rosca, definindo assim o plano da abertura de cada um dos lados, seguindo-se o corte central, de forma a fazer a divisão dos dois recipientes. Posteriormente tornou-se necessário selar a abertura entre os dois e uni-los posteriormente, assim como formar uma base para a peça se sustentar. Todo o processo e etapas descritos acima estão representado na figura 19.



Figura 19. Corte e processo de modelação da forma, realizado por Daniel Carpes.

Na roda de oleiro foram também produzidas as peças para as pontas do galheteiro, que vertem o azeite e o vinagre respetivamente, como se pode ver na figura 20. Primeiramente, o Artesão começou por manusear o barro para formar um cone, que foi afunilado até se obter a espessura desejada para o efeito. Utilizou-se o secador para que o barro ficasse mais firme e fosse possível manusear posteriormente. Por fim fez-se o corte da parte mais fina do cone. O mesmo processo foi feito duas vezes para as duas pontas respetivamente.



Figura 20. Processo de produção das pontas do galheteiro, por Daniel Carpes.

De seguida os cones realizados para as pontas foram cortados a meio, e unidos na peça como se pode observar na figura 21.



Figura 21. Corte e modelação das pontas do galheteiro, por Daniel Capes.

Este método de produção, corte e aperfeiçoamento da peça foi repetido num terceiro protótipo que deu origem à peça final, pelo facto de na mesma, terem sido corrigidos alguns elementos que foram estudados posteriormente à análise do primeiro protótipo.

Questões como tornar a sua forma mais arredondada, assim como as pontas que vertem o azeite e o vinagre serem mais afuniladas foram tratadas neste segundo protótipo.

Neste processo surgiram alguns imprevistos, que no caso se trataram de fendas que surgiram no barro, na zona central onde as duas peças, do azeite e do vinagre, se unem respetivamente.

Estas foram tratadas pelo artesão de forma a conseguir recuperar o protótipo, através de reforçar o barro com mais material, assim como fazer pressão no processo de secagem, como se observa na figura 22, o que foi realizado com sucesso.



Figura 22. Processo de recuperação da peça, após ter surgido uma greta no centro, na união das duas partes do galeiteiro.

2.2.4. Desenho técnico e dimensões

Inicialmente foi realizado pela designer, um desenho técnico pelo qual o artesão se pode guiar no processo de produção do galheteiro, representado no capítulo anterior. Este compreendia uma altura de duzentos e vinte milímetros, uma largura de cento e oitenta e uma espessura de cinquenta, como se observa na figura 23, abaixo, presente também no apêndice número 4.

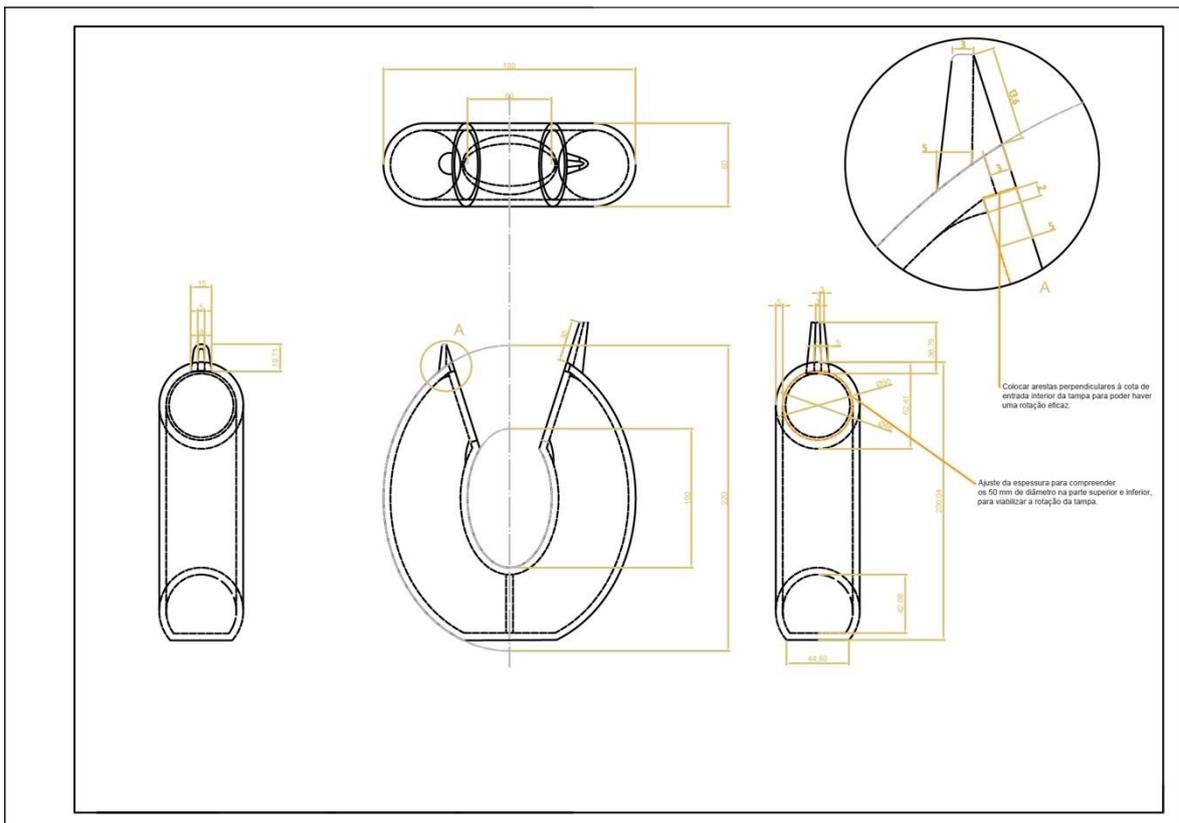


Figura 23. Desenho técnico inicial, escala 1:5, por Carina Figueiredo.

Através deste desenho técnico foram desenvolvidos os dois protótipos, usando as dimensões e forma evidenciadas como base, porém, todo o processo envolveu ajustes, não só por questões inerentes ao material, mas também por alterações que foram definidas ao longo do mesmo. No caso de aspetos da matéria-prima, uma das questões é o facto do barro ser um material que quando está a ser moldado tem de ser feito com um aumento das suas dimensões em cerca de dez a vinte milímetros, pois quando coze no forno dá-se uma retração do material, encolhendo e tornando a peça mais pequena. Como tal isso foi tido em conta, porém são aspetos difíceis de controlar numa peça feita manualmente. Assim como alterações que

surgiram no formato das pontas do galheteiro e no próprio, como a sua forma mais arredondada.

Assim, as dimensões finais do galheteiro foram também influenciadas pelas questões técnicas do material referidas anteriormente, mas também por questões inerentes às alterações na própria forma. Na figura 24 pode observar-se o desenho técnico final, que feito com as dimensões finais do protótipo, podendo ser observado também no anexo número 5.

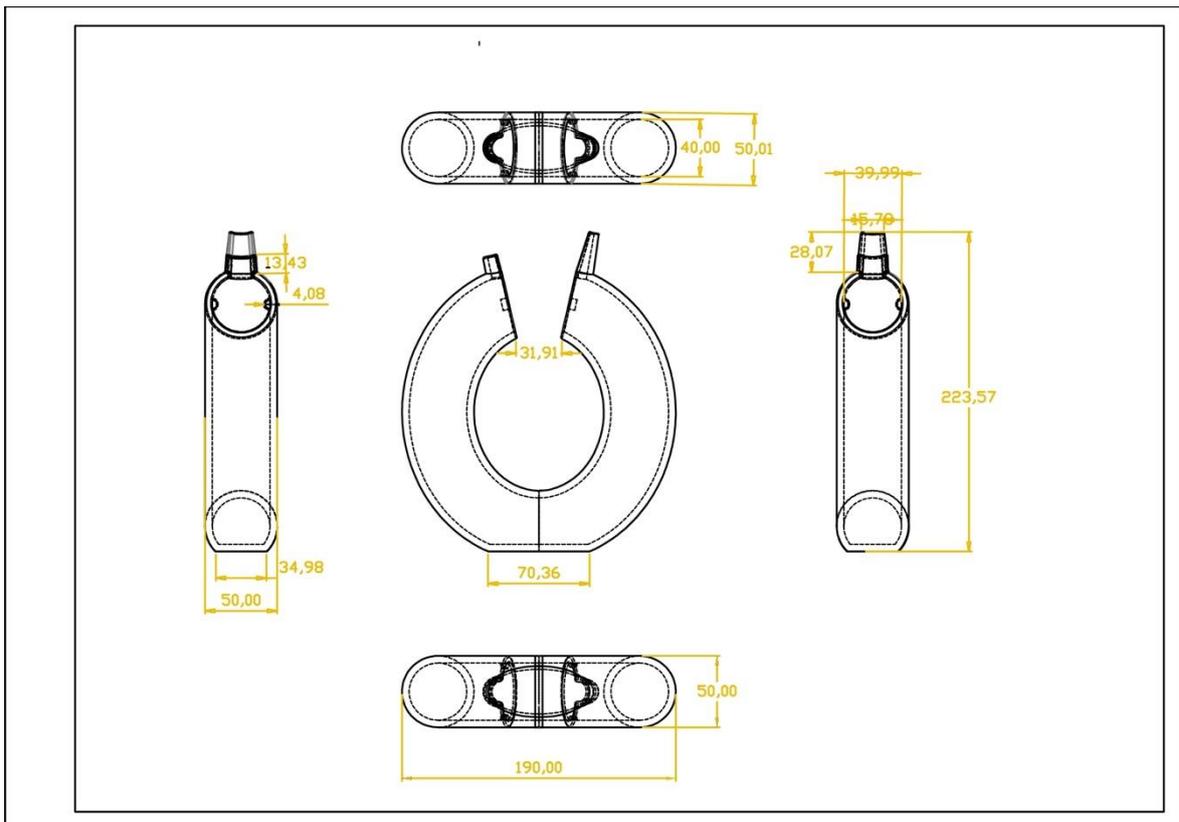


Figura 24. Desenho técnico com as dimensões finais, escala 1:5, por Carina Figueiredo.

Desta forma, o protótipo finalizado tem de altura cerca de duzentos e vinte e três milímetros, de comprimento cento e noventa e de largura cinquenta milímetros. Comparativamente com o desenho técnico inicial, que serviu como base, a sua largura foi aligeirada, tendo-se optado por cinquenta milímetros em vez de sessenta, o seu comprimento aumentou dez milímetros e a sua altura manteve-se sensivelmente.

2.2.5. Vidrado e Textura da Peça

Quanto ao vidrado da peça, existiram alguns contratempos quanto ao efeito pretendido. Como já tinha sido posteriormente definido, a peça, sendo dividida em dois, teria de um lado a cor do barro exposta e no outro um vidrado branco. Inicialmente era pretendido de um lado deixar um vidrado brilhante e no outro um vidrado mate, existindo um contraste entre ambos. Para chegar a este resultado foram feitas pequenas amostras com testes dos vidrados, que foram feitos utilizando vidrados sem chumbo, pois esta é uma substância que não se pode utilizar em peças que estão em contacto com bens alimentares, questão que foi explicada pelo artesão.

Uma das amostras foi feita com um vidrado branco brilhante e vidrado transparente brilhante, outra com o vidrado branco brilhante e com o transparente mate, representadas na figura 25, pela ordem respetiva, uma terceira com um vidrado transparente brilhante e um vidrado branco mate, e uma última com ambos os vidrados com o efeito mate estes últimos presentes na figura 26.



Figura 25. Amostra de vidrado branco brilhante com transparente brilhante e amostra de vidrado branco brilhante com branco mate.

Acontece que o vidrado mate, mesmo o transparente, tem um aspeto e cor leitosa, não sendo completamente transparente. Sendo assim rejeitadas as combinações com este vidrado, optando-se pelo vidrado brilhante nos dois lados, com um transparente e um de cor branca como se observa na figura 25, na imagem da esquerda.



Figura 26. Amostra dos vidrados branco e transparente brilhante na peça acima, e vidrado branco e transparente mate abaixo.

Após observar as amostras, os dois profissionais perceberam que a melhor opção seria utilizar o vidrado transparente brilhante assim como o vidrado branco brilhante, pois o resultado dos restantes não foi o espectacular. Ao olhar da designer o contraste entre um vidrado mate e um brilhante teria sido uma boa opção, mas foi alertado por parte do artesão que muitas vezes o vidrado mate tem um aspeto leitoso, pelo que não seria o pretendido.

Com os dois vidrados brilhantes não se consegue essa questão do contraste entre o brilho e o mate, mas mesmo assim resultou numa boa combinação que oferece a questão do contraste pela cor branca e a cor do barro que transparece pelo vidrado transparente, como se observa na figura 27, também a escolha do lado branco, o que tem a ponta mais comprida e o outro com o vidrado transparente.



Figura 27. Primeiro protótipo com a amostra de vidrado definida.

Posteriormente a ser definido o tipo de vidrado, o protótipo realizado teve este acabamento, mesmo sem antes se ter desenvolvido a textura pretendida, possibilitando perceber como a peça funcionava esteticamente em termos de contraste do vidrado branco brilhante, com a cor do barro, como é possível observar o resultado final na figura 28.

O processo da aplicação do vidrado é feito através do banho da peça no material, que no caso teve de ser banhada até meio. Com o auxílio de fita cola de papel ao artesão definiu o centro da peça partiu para o processo.



Figura 28. Primeiro protótipo realizado com a aplicação do vidrado após ir ao forno.

De seguida foram feitos testes também no sentido da textura da peça e da aplicação do próprio vidrado na mesma. O objetivo definido pelo artesão e pela designer, era que através da textura, no lado do vidrado branco, fosse possível transparecer alguma da cor do barro, tal como na figura 29, que serviu de inspiração para o efeito da peça.

A textura definida para o galheteiro foi criar uns cortes ao longo do diâmetro da rosca, que no centro estivessem mais perto uns dos outros e que se afastassem ao longo da peça como de pode observar no esquiço presente na figura 30.



Figura 29. Peça de inspiração para a textura do galheteiro. Fonte: Site VK.

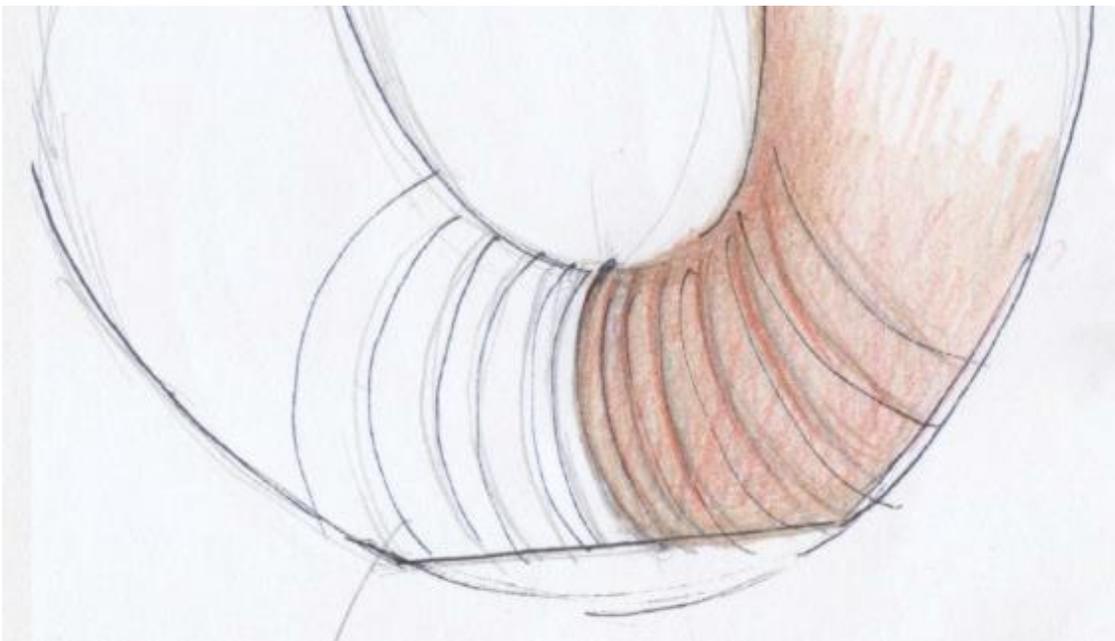


Figura 30. Esboço inicial que simula da textura pretendida ao longo da peça.

Assim, o Artesão procedeu à realização de alguns testes que possibilitassem chegar ao resultado pretendido. As amostras, representadas na figura 31, mostraram que com a textura pretendida dos cortes ao longo da peça, o efeito seria o contrário. A cor do barro não transparecia nos recortes da textura, pois isto só seria possível caso a textura fosse em relevo e não em corte.



Figura 31. Amostras da textura feita através dos cortes, como pretendido na peça final.

Na figura 32 é possível observar o resultado final da textura realizada no protótipo final. Esta foi definida pela designer a começar no centro da peça, com pouca largura entre os cortes até a setenta milímetros do topo da peça, à medida que se vai aumentando largura entre os cortes. Esta textura foi definida de modo a auxiliar na pega da peça, mas também para, caso escorram algumas gotas, poderem parar nas ranhuras realizadas, não escorrendo pela peça e dificultando a sua pega.



Figura 32. Protótipo com a textura final, antes de ir ao forno.

Na figura 33 demonstra-se o processo de vidrado deste segundo protótipo como peça final, desde o pormenor de usar a fita cola de papel para a divisão, até ao mergulho da peça no vidrado, quer no exterior como no interior da mesma. No fim deste processo, o fundo do galheteiro foi raspado numa toalha, de forma a retirar o vidrado, para não fazer com que a peça derrape, ficando apenas com a textura do barro cozido.

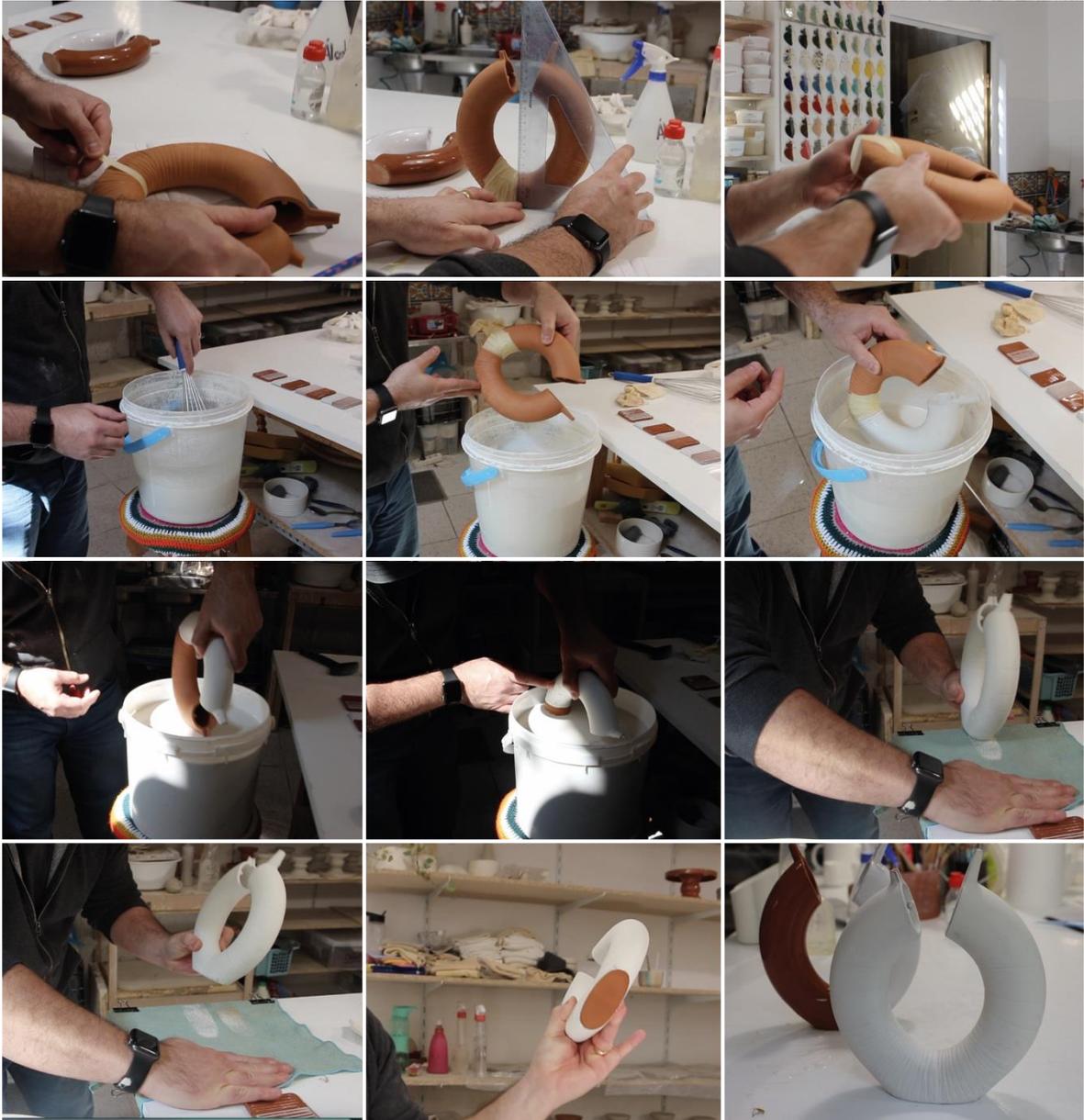


Figura 33. Processo do vidrado da peça, realizado pelo artesão Daniel Carpes.

O vidrado teve que ser agitado antes de ser utilizado. No final os dois vidrados ficam com um aspeto branco, porém na cozedura os dois ficam como na amostra escolhida. Após o processo do vidrado a peça teve de ir ao forno, finalizando assim o desenvolvimento do protótipo em si.

2.2.6. Tampas e travamento

A par de todo o processo de realização do protótipo foram pensadas as tampas e o respectivo mecanismo de travamento da mesma. A designer pensou desde início que as tampas seriam em cortiça, algo que foi também foi concordante pelo artesão, para continuar a essência dos materiais naturais na peça e efetuou alguns estudos daquilo que pretendia.

A primeira opção consistiu na tampa de cortiça ter uma patilha com um orifício, que permitia a abertura e a saída de líquidos respetivamente, que se pode observar no esboço da figura 34.

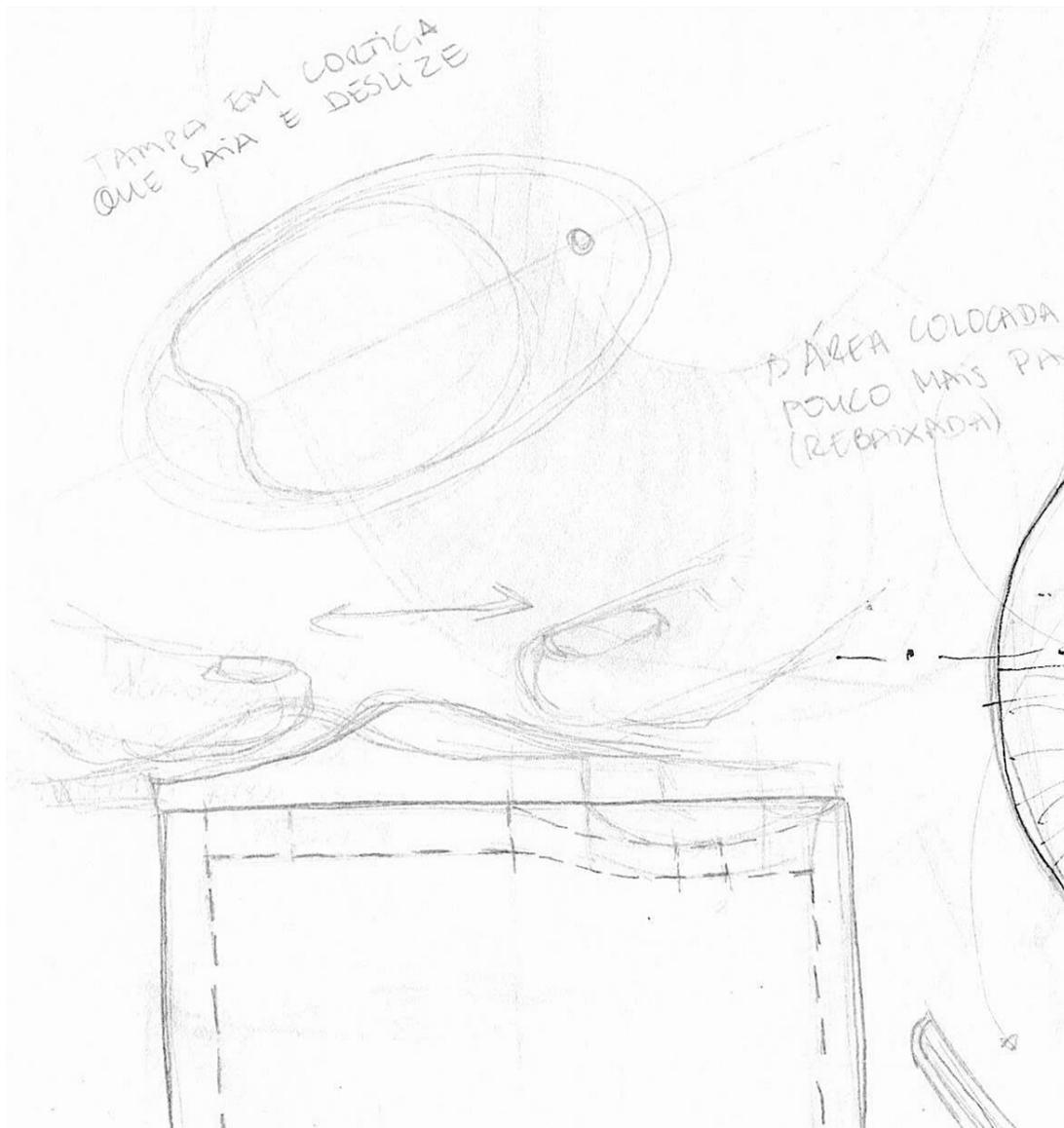


Figura 34. Primeiro esboço da tampa em cortiça, com uma patilha e um orifício de abertura, por Carina Figueiredo.

O segundo método, representado na figura 35, seria uma tampa cuja abertura fosse feita por um clique, na extremidade da mesma, que levantava a parte oposta e assim expunha o orifício para a saída dos líquidos. Para este fechar teria de ser fazer o movimento contrário.

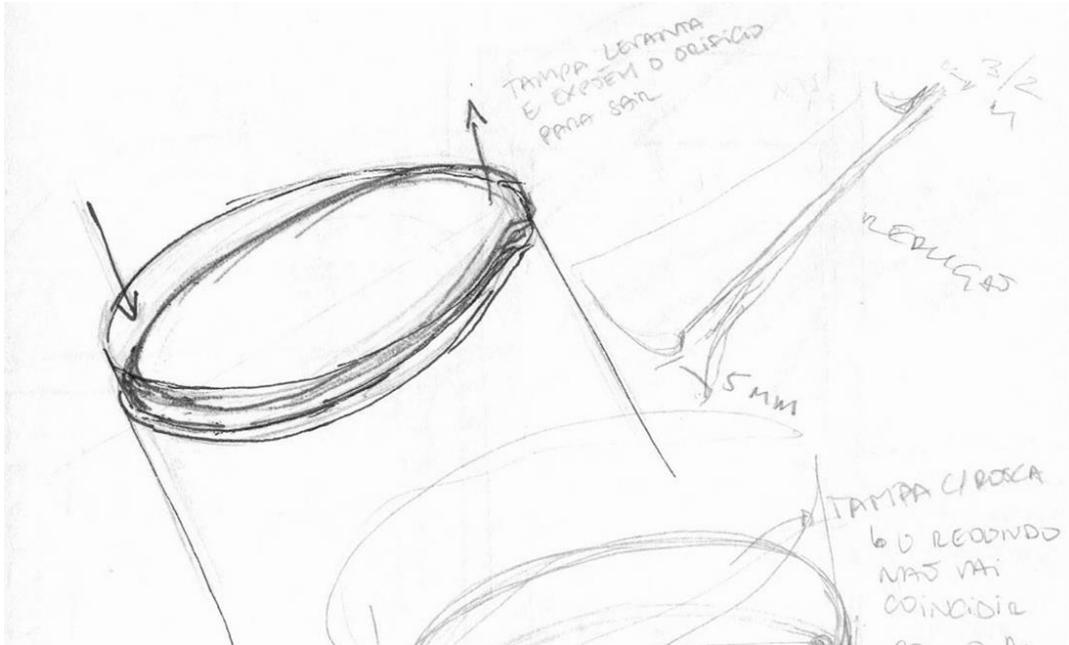


Figura 35. Esboço da tampa com abertura em clique, por Carina Figueiredo.

A terceira opção baseava-se no método de uma tampa roscada, que ao rodar expunha e tapava o orifício dos líquidos, representada na figura 36.

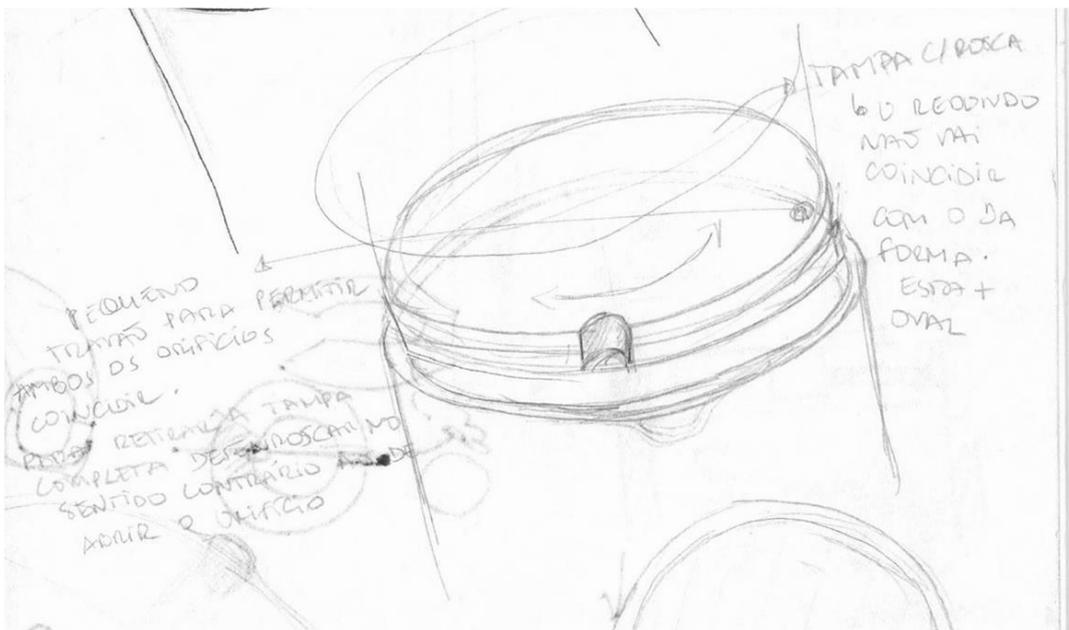


Figura 36. Esboço da tampa com o método de rosca, por Carina Figueiredo.

Posteriormente, depois de vários estudos e diálogo entre os dois profissionais, o mecanismo de rosca evoluiu para a escolha final. Esta baseia-se na rotação das tampas, por umas saliências presentes no interior das paredes do galheteiro. Nas tampas foi pensado existir o negativo destas saliências, para as mesmas conseguirem encaixar, assim como uma abertura para verter o azeite e o vinagre. As tampas foram desenhadas de forma a ter um rasgo longitudinal, no qual as mesmas podem rodar ao longo das saliências, e a abertura fica no respetivo local para verter, e quando não está a ser usado, gira, fazendo o travamento do líquido. Na figura 37 é possível perceber o método acima explicado.

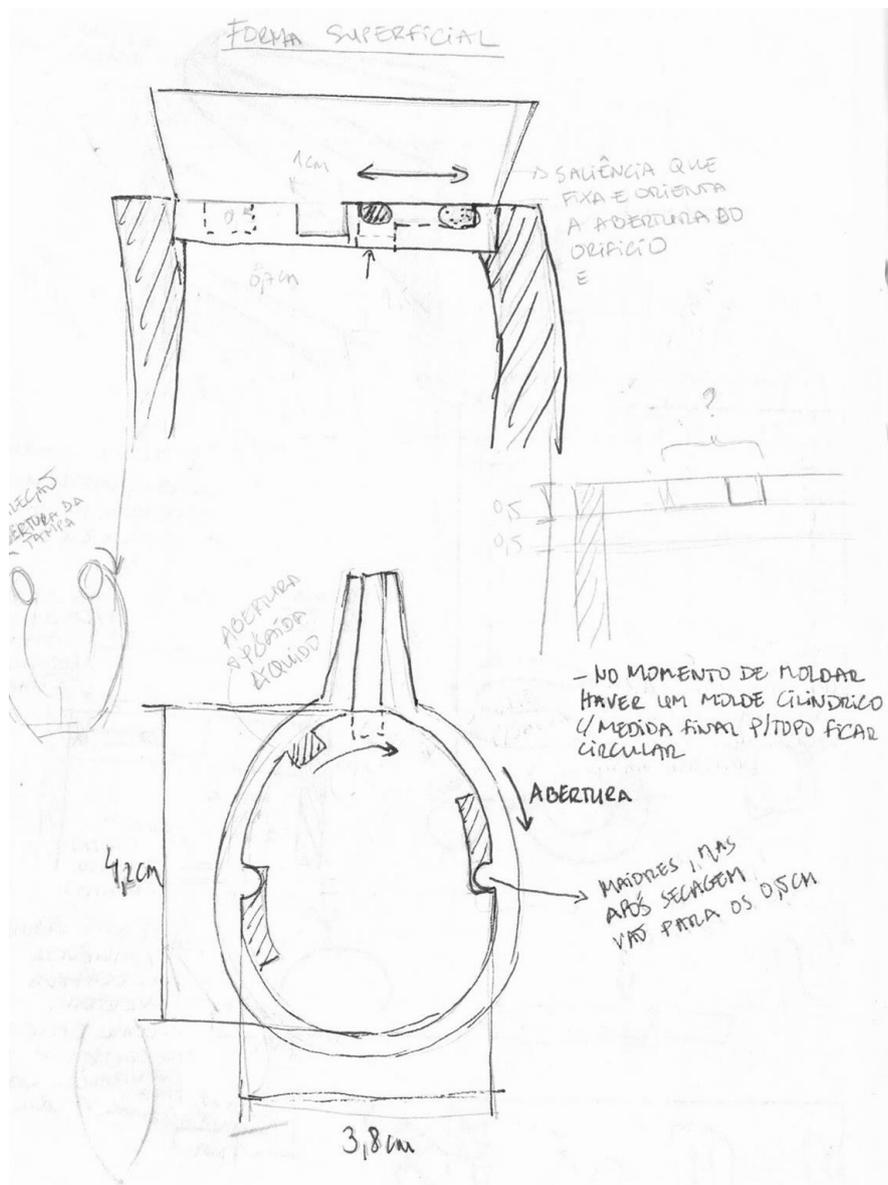


Figura 37. Esboço final do mecanismo da tampa, em rotação pelas saliências presentes na peça, por Carina Figueiredo.

Quer a designer, quer o artesão tiveram um papel importante neste processo pois a questão de exequibilidade do mecanismo das tampas fez com que o artesão interviesse mais expusesse sua opinião, tanto técnica como de usabilidade. Assim, foi elaborado pela Designer um protótipo das tampas, para se perceber não só a parte técnica, mas também se a cortiça funcionava a nível estético com a peça. Por nenhum dos intervenientes saber trabalhar com a cortiça, foi realizado de uma forma primária, ao juntar folhas de cortiça e depois cortar para que se assemelhasse à forma pretendida. Posteriormente foram aperfeiçoadas, depois de medidas as aberturas do galheteiro, cujo processo está representado na figura 38.



Figura 38. Processo de aperfeiçoamento do protótipo da tampa de cortiça, por Carina Figueiredo.

Ao realizar o protótipo pode perceber-se que não foi possível garantir a forma circular perfeita ao longo do galheteiro, o que também fez com que a tampa de cortiça tivesse que ser mais oval no seu interior. Para contrariar isto, foi entendido pela designer e pelo artesão, que numa produção futura, deve existir o molde prévio da tampa, que quando a peça de barro ainda estiver na fase de moldagem, pode ser usada para conceber o formato circular na parte onde encaixa. Ao seja fazer pressão com a tampa na peça para que a mesma se molde e configure a forma mais circular, de forma que o método de rotação seja eficiente.

2.2.7. Protótipo final

A peça final, representada na figura 39, foi aperfeiçoada na sua forma, de modo a ser mais circular, algo que se pode observar em comparação com o primeiro protótipo, cuja forma se mostra mais oval. Tendo assim um formato mais aproximado à inspiração da Bilha de Rosca.



Figura 39. Protótipo final do galheteiro.

Ao observar na figura 40, abaixo, pode-se constatar uma melhoria significativa que foi fruto do processo do primeiro protótipo, que se considerou como um teste, pois não foi totalmente finalizado. Foram melhoradas questões da forma em si, tornando-a mais circular e simétrica, assim como nas suas pontas onde verte o azeite e o vinagre. Observa-se que no corte no topo da peça também existiu uma melhoria significativa, alinhando-o mais com o centro.



Figura 40. Imagem do protótipo inicial à esquerda e do protótipo final à direita.

A textura pretendida inicialmente, não realizada no primeiro protótipo, foi apenas executada na peça final, podendo ser observada em pormenor na figura 41.

Esta resulta de uma questão não apenas estética, que suaviza a transição do vidro branco para a cor do barro, mas também foi pensada de maneira que, no caso de escorrerem gotas ao longo da peça, fiquem presas ao longo dos cortes da textura, tendo sido duas preocupações da designer e do artesão ao longo da realização do produto, assim como a questão de oferecer mais aderência ao manusear a peça. Caso se tratasse de uma superfície totalmente lisa e com o vidro, podia deslizar sobre a mão do utilizador.

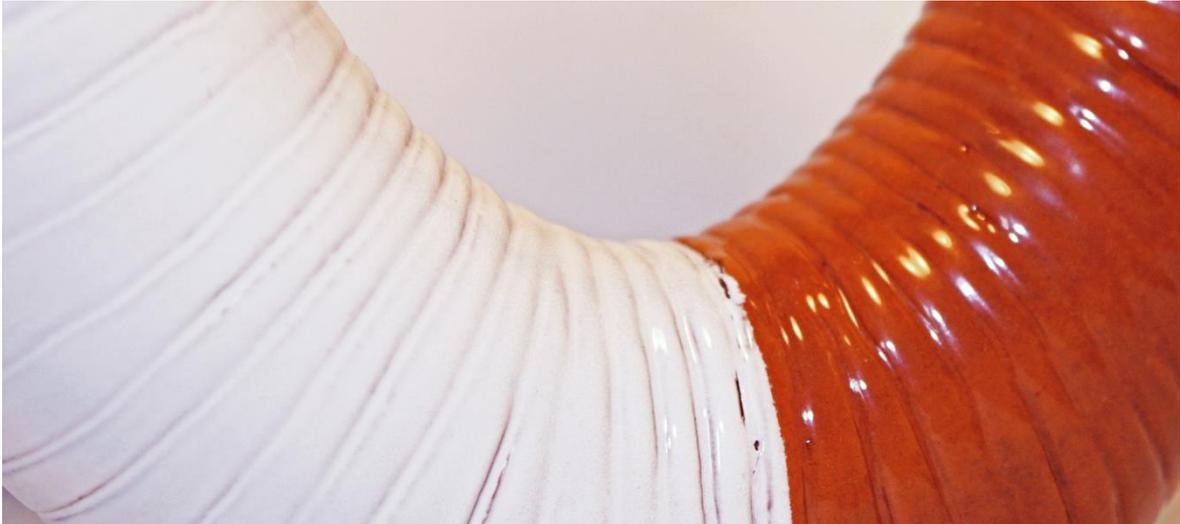


Figura 41. Pormenor da textura realizada no Galheteiro.

Nesta peça também foi simulado o mecanismo de travamento das tampas, que não tinha sido pensado anteriormente. No fundo foi feito apenas como uma maquete básica, tendo em conta a falta de tempo que não permitiu fazer um terceiro protótipo onde se pudesse optar por ter o molde prévio da tampa, para ajustar na abertura da peça, numa fase ainda onde o barro pudesse ser moldado. Fazendo com que a sua forma ficasse mais circular, de forma ao mecanismo de rotação funcionar com mais facilidade, como se pode compreender na figura 42.

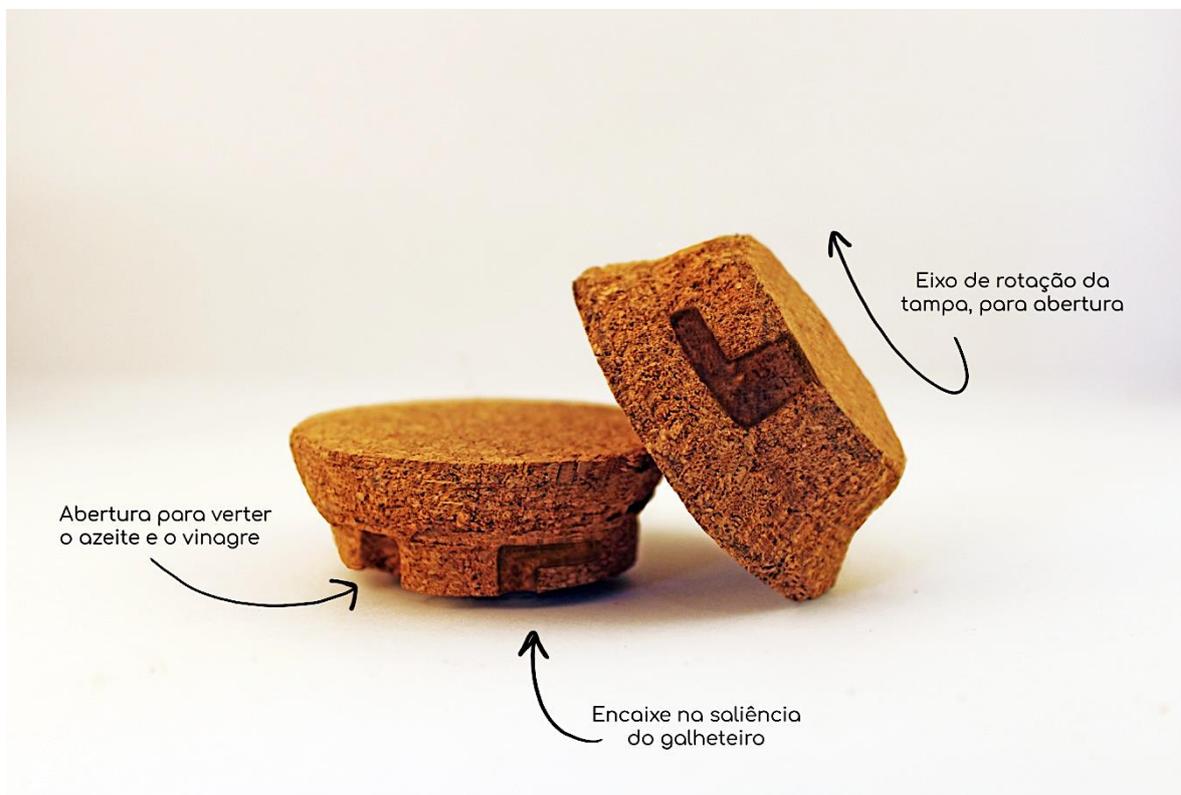


Figura 42. Mecanismo das tampas do Galheteiro.

As dimensões finais afastaram-se ligeiramente do desenho técnico inicial, pelo facto de ser feita manualmente, existindo sempre algumas imperfeições, características do artesanato. Assim, a peça ficou com uma altura de duzentos e trinta milímetros, largura de cento e noventa milímetros e uma profundidade de cinquenta milímetros. A espessura da peça manteve-se nos cinco milímetros como pensado inicialmente.

As pontas também sofreram alterações pois no primeiro protótipo mostraram-se um pouco irregulares na sua forma, o que poderia dificultar o escoar dos líquidos, tentando-se aperfeiçoar este aspeto no protótipo final, ao afunilar e suavizar as mesmas. Na figura 43 pode observar-se a comparação entre as pontas dos dois protótipos. O mesmo também aconteceu no interior da peça, que não configurava uma forma circular pois tinha muitas irregularidades, sendo que o artesão no segundo protótipo teve o cuidado de aperfeiçoar esta questão. O resultado final destas alterações está presente nas figuras 44 e 45 respetivamente, onde se confira uma forma mais arredondada, assim como as pontas mais afuniladas e regulares, bem como se tratou de fazer uma maior diferença entre as mesmas, optando-se pela diminuição da ponta do lado da cor do barro.



Figura 43. Comparação entre as pontas e abertura entre o protótipo inicial, à esquerda, e o protótipo final, à direita.



Figura 44. Pormenor das pontas do protótipo do galheteiro inicial.



Figura 45. Pormenor das pontas do protótipo final do galheteiro.

Vistas as comparações entre as imagens do primeiro protótipo com o final, entende-se que o primeiro funcionou como um teste a todos os níveis. Para o artesão no sentido da execução da forma e para a designer para que conseguisse perceber se a peça funcionava a nível formal e funcional, possibilitando uma amostra daquilo que pode ser no futuro numa abordagem de investigação-ação.

Em suma, entende-se que a peça realizada cumpriu com todas as premissas pedidas no *briefing*, desde o seu conceito interligado com a cultura, ao fazer um redesign de um objeto artesanal como a bilha de rosca, assim como se percebe a questão da contemporaneidade assente não só no facto de ser um galheteiro formado por uma peça única, mas também pela questão do contraste entre a cor do barro e o vidrado branco.

Entende-se que resultou numa peça contemporânea com identidade, bastante harmoniosa esteticamente, apelativa pela sua diferença e intuitiva na sua função, ao mesmo tempo que contém uma componente bastante emocional, ligada à sua identidade cultural.

2.3. Parte II – Logótipo e embalagem

2.3.1. Nome da peça

Após a concretização do protótipo final iniciou-se a deliberação do nome. O processo foi feito inteiramente online, deixando espaço numa conversa de grupo para serem enviadas mensagens com as diversas ideias. Assim, foram enviadas três opções por parte de cada um dos profissionais.

O artesão apresentou os seguintes nomes e respetivos conceitos:

1. Vineo – Referência ao vinagre (Vi) + Vinha/Vinea com referência à Vinha;
2. Azeto – Azeite (Az) + Aceto que significa Vinagre;
3. Vinoleo – Referência ao vinagre (Vi) + do latim ‘oleum’ que significava azeite de oliveira.

A designer por sua vez expôs os seguintes nomes:

1. Ovine – ‘O’ de Oliva + ‘Vine’ de Vinagre;
2. Ova – ‘O’ de Oliva + ‘Va’ com referência à uva;
3. Voa – ‘V’ de Vinagre + ‘O’ ou ‘U’ como referência à forma do galheteiro + ‘A’ de Azeite.

Os três nomes apresentados pelo artesão baseavam-se nos condimentos presentes no galheteiro e não tanto num conceito para a peça, mostrando-se ideias um pouco diretas e com pouca representação da peça e do próprio projeto. A designer expôs também duas ideias que iam de encontro a esta lógica, mas que por fim não se encaixavam com o conceito pretendido, descartando-se tanto as três versões do artesão, quanto as duas que apresentou.

Esta apresentou um terceiro nome, no qual explorou mais o conceito em si, que vinha de encontro ao nome “Voa”. Para além de ter as duas iniciais do Vinagre e do Azeite, fazendo referência à função do galheteiro, no centro tem a letra “o” que remete à forma do próprio. O conceito de voar remete para transportar a imaginação para o passado quando se está à mesa, através do caráter artesanal da peça e da sua inspiração nos utensílios antigos, no caso, a bilha de rosca.

Neste processo o próprio artesão reconheceu que as suas ideias para o nome se baseavam na junção dos dois condimentos do galheteiro, não sendo muito inovadores, apresentando alguma dificuldade em criar um conceito mais criativo. Foi possível perceber mais uma vez que a designer domina mais a parte concetual do que o artesão, que apresentou ideias mais diretas.

Com isto ambos reconheceram que o nome “Voa”, que a designer apresentou, se mostrava o mais inovador, criativo e envolvente com o conceito da peça, que era aquilo que se pretendia com o *briefing*. Um nome que representa a essência do produto e que partiu para a fase de desenvolvimento do logótipo

2.3.2. Desenvolvimento do logótipo

Posteriormente à escolha do nome, a designer desenhou algumas ideias para o logótipo, da peça, presentes na figura 46, que se baseavam na forma da mesma, já que o ‘O’ presente no nome ‘Voa’ já tinha como base o formato do galheteiro.

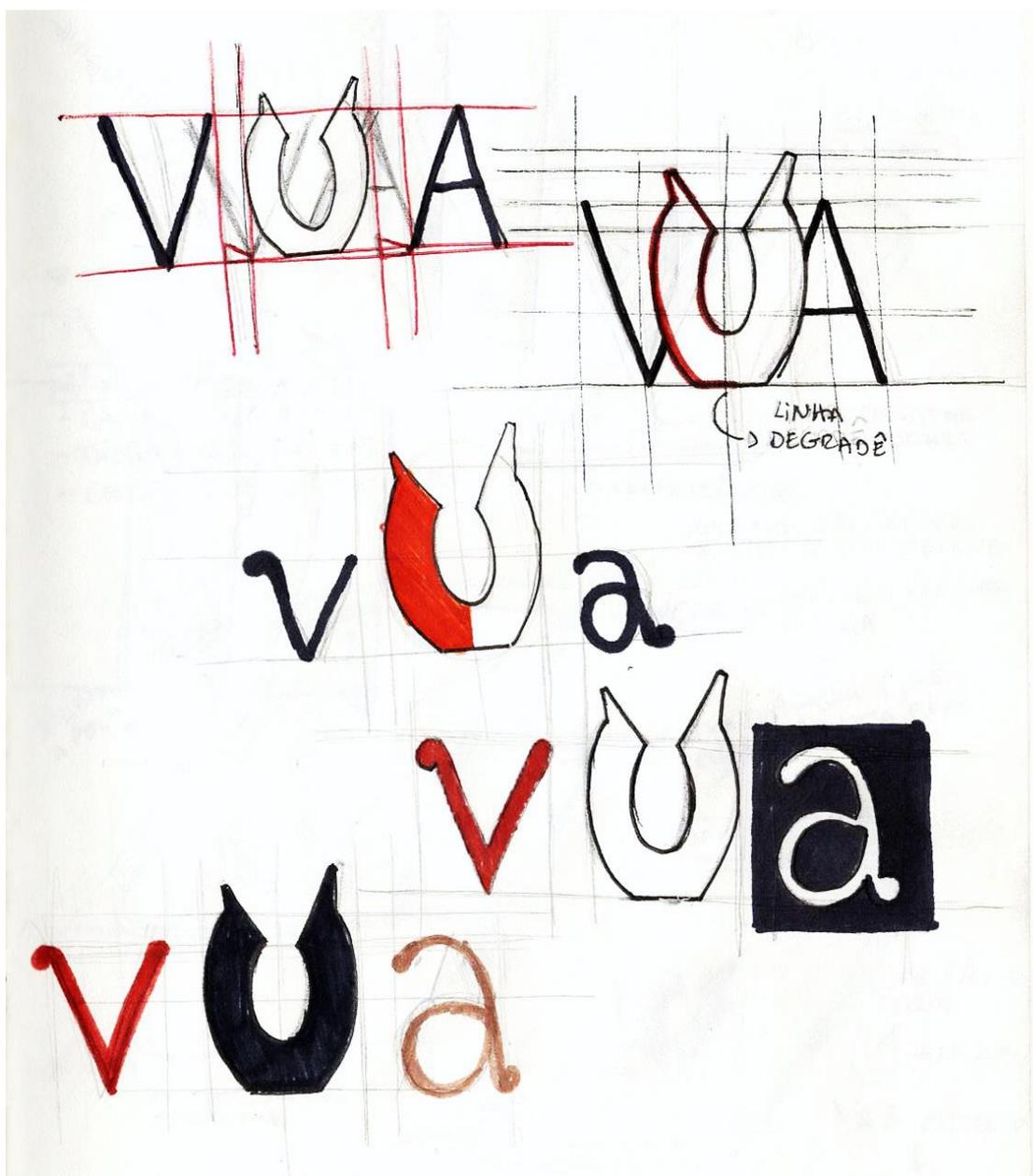


Figura 46. Esboços iniciais do logótipo para o Galheteiro Voa, elaborados por Carina Figueiredo.

Quando apresentadas ao artesão, este elegeu o esboço com o qual o próprio se identificava mais, assim como o que considerou que fazia mais sentido com a peça, que foi também aquele que a designer tinha em vista, representado na figura 47 abaixo.

Esta proposta de logótipo foi escolhida por manter uma linha *clean*, nas letras “V” e “A”, dando mais destaque ao “O”, que contém a forma da peça, onde a designer introduziu cor num degradê suave, que remete à própria cor do barro.



Figura 47. Esboço escolhido para o logótipo do galheteiro.

Com o logótipo elegido, a designer passou do papel para o digital, fazendo uso de uma fotografia do galheteiro de frente para executar a sua forma com rigor, estando o resultado presente na figura 48. Contudo não ficou totalmente satisfeita com o resultado e apresentou uma outra proposta ao Artesão, que consistiu no mesmo logótipo, mas com o interior da forma do galheteiro, preenchido como se pode observar na imagem 49, para que a forma se pudesse destacar mais.

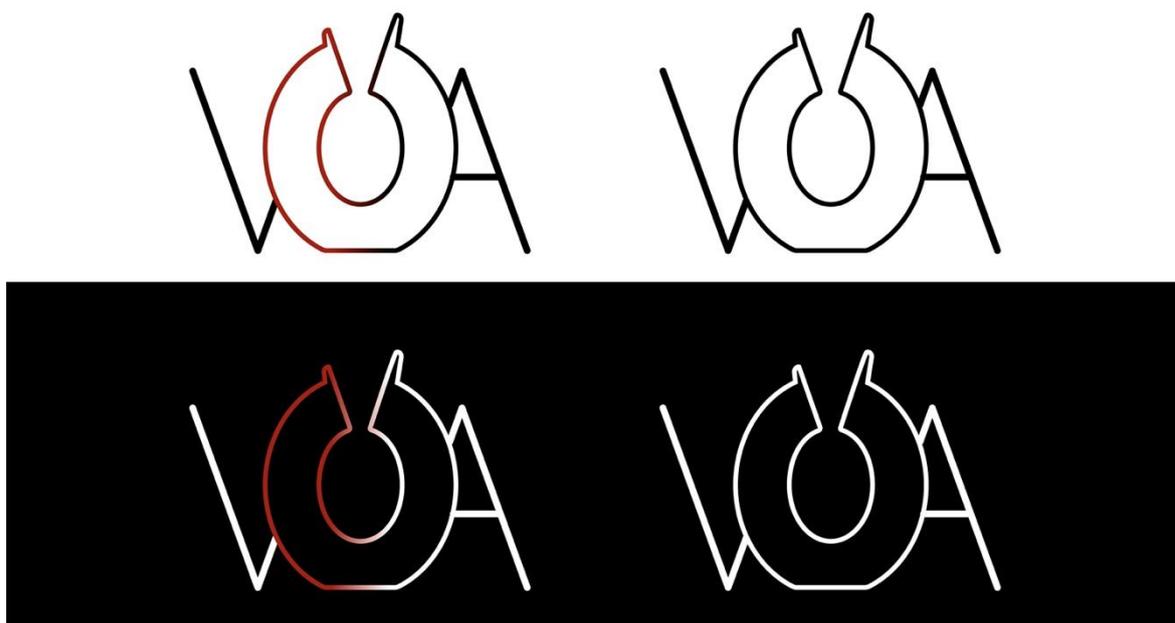


Figura 48. Primeira proposta do logótipo e respetivas versões, com a forma em contorno, realizado por Carina Figueiredo.

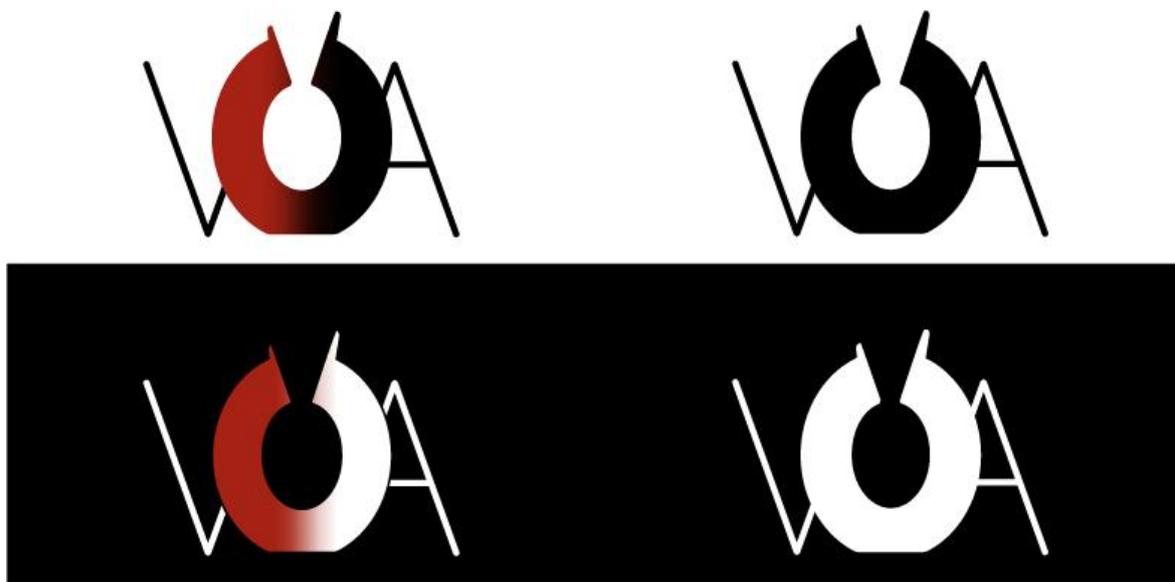


Figura 49. Primeira proposta do logótipo e respetivas versões, com a forma em contorno, realizado por Carina Figueiredo.

Tanto o artesão como a designer preferiram a do logótipo com a forma do galheteiro a preenchido, mas não com a versão da peça a preto, como é possível ver na primeira versão apresentada na figura 48. Por isso partiram para a sugestão de novas opções mantendo o branco sempre presente, tal como no vidro da peça.

Assim, uma das primeiras sugestões, que partiu do artesão, foi manter um contorno a preto, para que a forma da peça no logótipo pudesse ficar preenchida a branco e não perdendo a leitura, como se observa na figura 50.

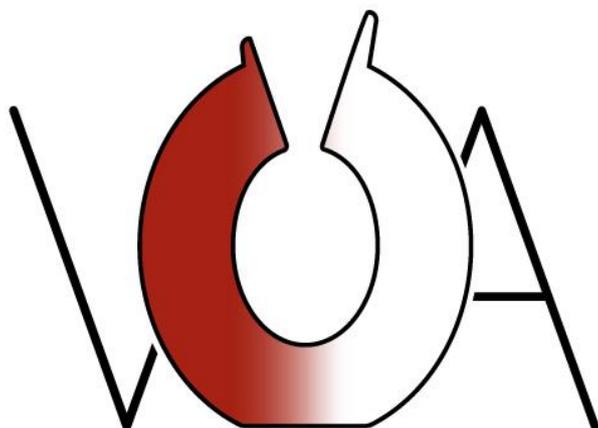


Figura 50. Versão do logótipo com o contorno a preto.

Também foi testado o contorno a preto apenas no lado branco do preenchimento, por sugestão da designer, podendo ser observada na figura 51. Outra questão a ser explorada foi as letras “V” e “A”, não se unirem com a forma, tendo assim um contorno “imaginário” com mostra a mesma imagem, algo que foi definido como pormenor a inserir no logótipo final.

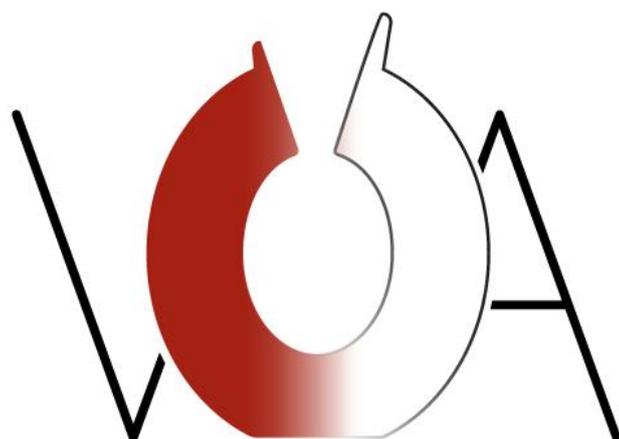


Figura 51. Versão do logótipo com contorno a preto em gradiente apenas do lado branco.

Assim, depois de debaterem, os dois profissionais concluíram que o logótipo com o contorno completo que tinha melhor leitura, e manteve o preenchimento com um gradiente da cor do

barro para o branco, simulando exatamente a estética da peça. No caso de ser colocado em fundos mais claros para facilitar a sua leitura. Em fundos escuros optaram por definir um contorno a branco, pela questão da perceptibilidade do mesmo. Para além das versões a cores para fundos claros e escuros, definiram versões a positivo e negativo, estando representados na figura 52.

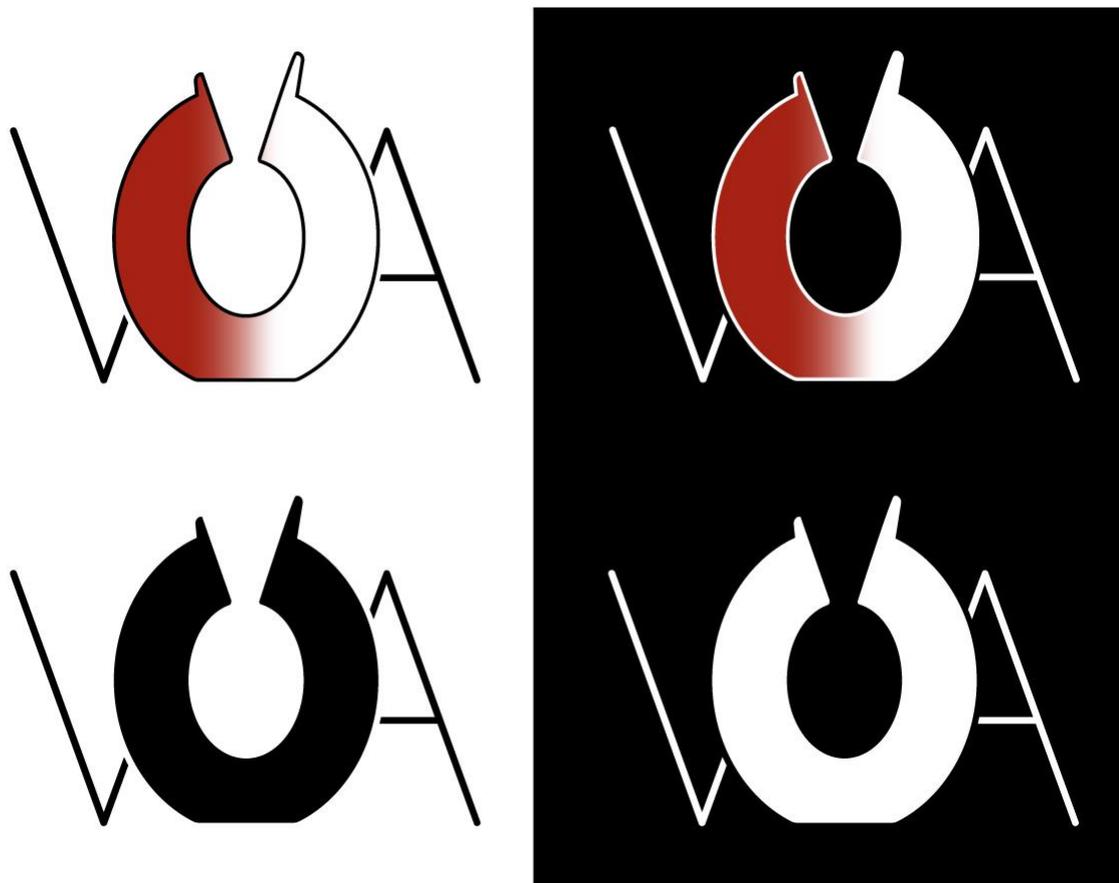


Figura 52. Logótipo final e respetivas versões a cores, positivo e negativo, sob fundo branco e preto.

Assim foi finalizada a etapa do desenvolvimento do logótipo, resultando numa imagem que identifica a própria peça, pela integração da sua forma, assim como o seu conceito através do nome definido.

2.3.3. Embalagem

O processo de desenvolvimento da embalagem foi realizado maioritariamente pela designer. Esta apresentou um conceito com vista na sustentabilidade, atribuindo uma segunda vida à mesma e fazendo uso dos materiais naturais, existindo assim uma relação com o artesanato neste sentido. Esta trata-se de uma caixa de cortiça, executada a partir de um bloco deste material escavado. A sua tampa, por outro lado, foi pensada em madeira, e que desliza sobre um caminho escavado no bloco de cortiça. O esboço destas peças esta presente na figura 53.

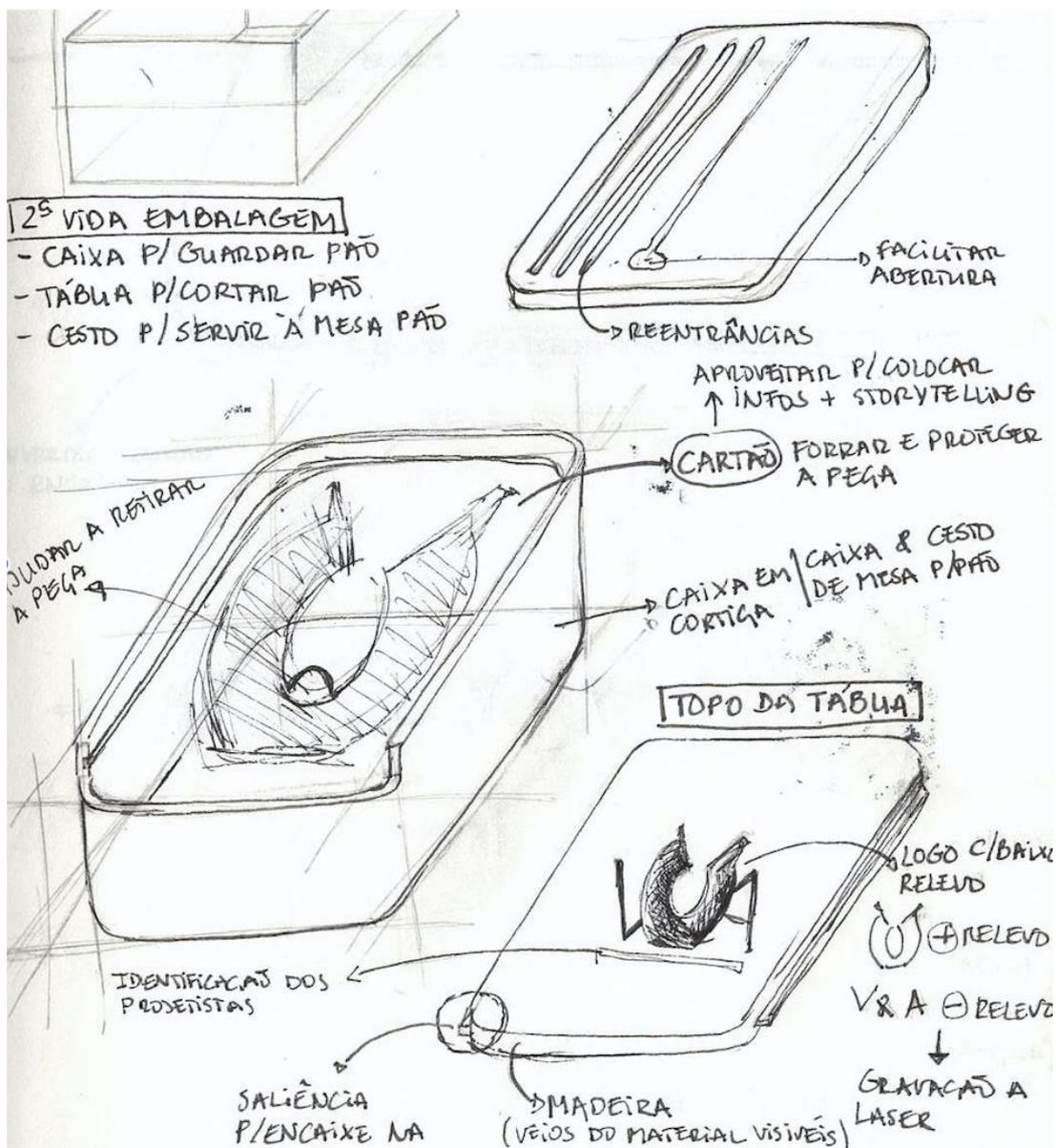


Figura 53. Esboço da Embalagem, elaborado pela Designer Carina Figueiredo.

A segunda vida da embalagem consiste na da sua utilização após servir o propósito de proteger e transportar o produto e que contribui para combater o descarte deste tipo de peças. Neste caso o seu uso remete para servir como cesta do pão, podendo usar a tampa como base para corte do mesmo. Foi definida que esta última tivesse umas ranhuras que auxiliam este processo na sua face posterior. A designer quis voltar a relacionar com a gastronomia, fazendo referência ao ato de molhar o pão no azeite, estabelecendo assim uma ponte entre o próprio produto com a segunda vida da embalagem. A designer apresentou a proposta que foi aceite pelo artesão, tendo gostado principalmente da questão da segunda vida.

Na tampa foi definida a presença do logótipo, tendo sido discutido entre ambos se seria em alto ou baixo-relevo. O artesão sugeriu até que as letras “V” e “A” poderiam ser em baixo-relevo e por isso escavadas na tábua, enquanto a forma do galheteiro estaria em alto relevo, de forma a dar um maior destaque à mesma, concluíram, porém, que mesmo que este alto-relevo fosse ligeiro poderia interferir com o uso da tampa como tábua de corte.

Por fim, decidiram que se deveria sim, dar mais destaque à configuração do galheteiro, mas em baixo-relevo, ao simular quase como se a peça tivesse sido marcada na madeira, deixando a sua forma em profundidade.

Pelo facto de o tempo ser limitado, não foi possível desenvolver um protótipo da embalagem. Como tal fizeram-se modelações 3D e *renders* que simulam a embalagem no seu todo, como se pode observar na figura imagem 54.



Figura 54. Modelação 3D da embalagem realizada para o galheteiro Voa, por Carina Figueiredo.

De forma a assegurar que o galheteiro no interior da embalagem ficasse seguro, teve de ser desenvolvida uma peça para assegurar o seu travamento. Essa mesma peça foi também pensada de forma a poder incluir o *storytelling* e todas as informações acerca do Galheteiro Voa tais como o facto de ser um produto produzido manualmente, feito em Portugal, assim como a forma de se utilizar, definindo-se que o seu material seria o cartão. No esboço presente na figura 55 é possível observar esta questão, assim como o restante funcionamento da mesma.

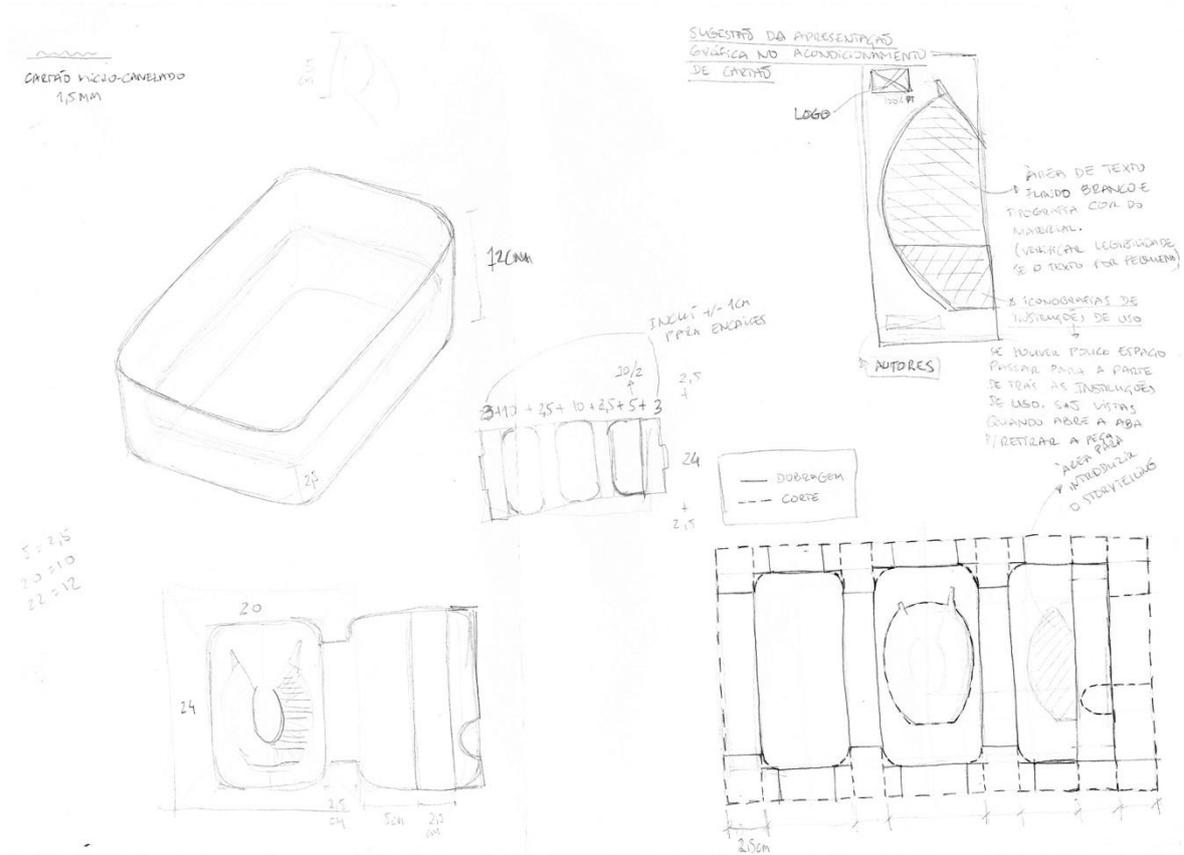


Figura 55. Esboço da peça de travamento interior da embalagem, por Carina Figueiredo.

Assim, a peça do travamento foi desenhada de forma a envolver o galheteiro, tendo o recorte da sua forma, onde o mesmo encaixa. A sua planificação foi pensada com três faces, uma que assenta no fundo da embalagem de cortiça, uma com o recorte da peça, que faz o seu travamento no centro, e a outra que preenche apenas um dos lados no seu topo e trava a peça no centro.

Esta questão foi pensada pela designer e demonstrada ao artesão através de fotografias de uma maquete à escala 1:2 de forma a conseguir explicar a sua usabilidade, podendo-se observar na figura 56 abaixo.

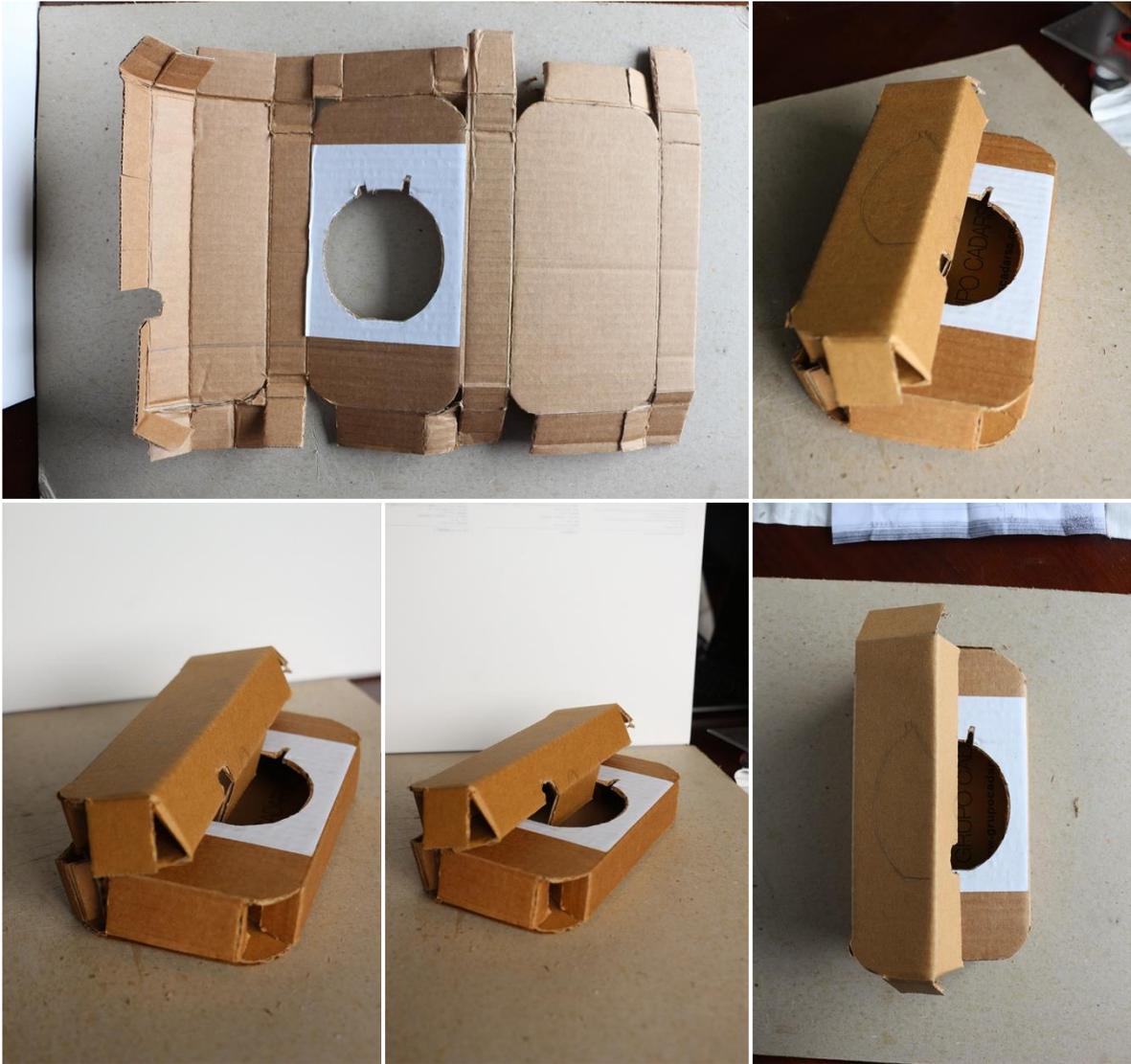


Figura 56. Maquete demonstrativa da peça de travamento interior da embalagem, realizada por Carina Figueiredo.

Depois de aprovada a peça de travamento interior pelo artesão, a designer procedeu ao desenvolvimento do design para impressão na peça, assim como da modelação 3D, presentes na figura 57.

Para o design que será impresso na peça de travamento interior, foi pensada uma forma de continuação das linhas do galheteiro, ao fazer referência à parte com vidro branco. Nela está presente o storytelling da peça, na cor do barro, existindo uma coerência com as cores da peça. As restantes informações como o nome dos autores, a referência à produção manual em Portugal e a presença do logótipo assumiram-se impressas na cor do próprio cartão.



Imagem 1. Representação da peça de travamento no interior da embalagem.

As suas dimensões finais foram pensadas não só na relação do travamento da peça, mas também no seu pós-vida, de forma a servir bem a função de cesta do pão e tábua de corte respetivamente. Assim, a embalagem tem uma altura de cento e sessenta milímetros, comprimento de duzentos e quarenta milímetros e largura de duzentos e oitenta. A espessura da tampa é de vinte milímetros. A peça de travamento encaixa no seu interior e permite que o galheteiro não oscile, garantindo a sua proteção.

2.3.4. Storytelling

O *briefing* proposto envolvia uma componente de desenvolvimento do *storytelling* da peça, enquadrado com a embalagem e como fator de *branding*.

O *storytelling* consiste em contar uma história que, neste caso específico, se trata da história e conceito do Galheteiro Voa. Esta é uma ferramenta de comunicação, que através da história, apela aos sentimentos e emoções (Santos, 2016) e que se considerou ser essencial numa peça artesanal e com um conceito tão forte por trás.

Assim, a designer, por ter mais conhecimentos a nível do *marketing* e da questão do próprio *storytelling*, avançou com o desenvolvimento do mesmo, o qual foi aprovado pelo artesão. O seu objetivo principal foi demonstrar que a peça surgiu de uma colaboração entre o design e o artesanato, explicando o seu diferencial de uma forma sucinta e com um caráter emotivo.

Com isto, a história do Galheteiro Voa foi resumida no seguinte texto:

"O Galheteiro Voa é reflexo da união entre a cultura e o design, do qual nasce uma peça de mesa portuguesa que procura tornar qualquer refeição uma viagem ao passado, por meio da matéria-prima, o barro e forma inspirada na tradicional Bilha de Rosca.

Um espelho de modernidade que através de um design único reúne numa só, duas peças convencionais do galheteiro. Voa encontra o artesanato e o design, ao ser produzida manualmente por um artesão, com identidade cultural e uma estética apelativa."

Carina Figueiredo, 2021.

Este texto foi inserido no interior da embalagem, numa peça em cartão que faz o travamento do Galheteiro e que serviu como suporte para a comunicação do produto.

Entende-se que através do *storytelling* elaborado, foi possível transmitir questões como a identidade cultural da peça, a relação com a tradição e ao mesmo tempo com a contemporaneidade, assim como a questão da produção manual. Criando uma envolvência do público alvo com a peça, dando a conhecer o seu conceito e origem.

2.4. Análise do questionário

De forma a concluir todo o processo de colaboração, entendeu-se ser pertinente a realização de um questionário, que se encontra completo no apêndice número três da presente dissertação. Este questionário serve para perceber o retorno que cada um dos intervenientes, o artesão e a designer, retiraram da experiência e qual a sua opinião sobre o resultado. Foram questionados de uma forma geral sobre a experiência, benefícios, dificuldades e algumas questões específicas sobre os resultados da peça, nome, logótipo e embalagem.

Foi possível perceber que para ambos foi uma experiência muito positiva e, que entendem que a colaboração do design com o artesanato pode ser uma via para tornar este último mais sustentável a nível contemporâneo. Consideram que existe uma probabilidade deste tipo de colaborações se tornarem uma realidade. A designer assume esta possibilidade pela necessidade de manter presente a cultura e pelo facto de esta, ser uma via mais sustentável no sentido da produção e dos materiais, que se mostram ambiental e ecologicamente mais sustentáveis, por se tratarem de materiais locais e naturais, com uma produção manual. O artesão acredita que já se trata de uma realidade atual, por já ter participado em experiências semelhantes com designers, anteriormente, apesar de não ter sido com uma abordagem colaborativa como a abordada na presente dissertação.

Neste sentido questionaram-se quais as dificuldades e entraves que possam existir para que estes tipos de colaborações não sejam possíveis. Ao qual a designer apontou a escassez de artesãos, a aceitação dos mesmos para “embarcar” no projeto, e, ao mesmo tempo a dificuldade em encontrar e contactar os profissionais. Outra questão abordada pela designer foi a falta de apoios para este tipo de projetos. O artesão considerou uma questão mais técnica, de transmitir a ideia para o protótipo, no sentido matéria e produção.

Em contrapartida, para os dois profissionais, os benefícios da colaboração assentaram na troca de conhecimentos entre as duas áreas, partilha da metodologia individual, aquisição de conhecimentos e, experiência de colaboração. O artesão assinalou também o aprofundamento de questões da cultura portuguesa, pois sendo de nacionalidade brasileira, não tinha um conhecimento muito alargado neste sentido. Para a designer os benefícios focaram-se na aprendizagem que foi possível através da experiência, pois considera e acredita que as duas áreas podem beneficiar pela partilha mútua. O artesão entendeu que o

principal benefício individual foi abstrair-se da sua rotina e método e, o desafio em trabalhar com outras pessoas e num processo mais completo e diferenciado.

O tempo para a gestão de todo o processo foi limitado, ao olhar dos dois profissionais, assim como outros obstáculos, como problemas que surgiram na execução das peças e que configuraram as principais dificuldades sentidas por ambos. Para a designer, também se mostraram difíceis alguns aspetos, tais como a relação do projeto desenhado para a produção, a idealização do nome da peça, capacidade de explicar detalhes, falta de conhecimento acerca do processo, matéria-prima e acabamentos da peça. Enquanto o artesão apontou diferenças na perceção da forma da peça e, dificuldades em responder a certos pormenores por limitações de material e produção.

Foi abordada a questão da identidade cultural da peça, questionando-se se consideram difícil interligar a identidade cultural num produto contemporâneo. Os dois profissionais não pensam ser difícil esta reunião da identidade com a contemporaneidade, considerando que o galheteiro Voa é claramente dotado desta caracterização. Para os dois, questões como a função do objeto, redesign de um objeto artesanal, produção manual e material da peça são fatores que atribuem esta vertente identitária, tendo sido destacado também o tipo de vidro apenas por parte do artesão.

Ambos consideraram importante a atribuição de um nome, assim como um logótipo a um produto artesanal, tanto por questões de identificação do produto pelo consumidor, mas, sobretudo, pelo benefício na estratégia de *marketing*.

No caso do logótipo consideram-se importantes questões como a conexão com o consumidor, a facilidade que traz para comunicar o produto, sendo que a designer destacou também o facto de funcionar como elemento que suscita curiosidade acerca do produto e, o artesão a questão da identificação do produto em loja, vendas online, etc.

Apesar disto, discordaram no que toca a considerar o logótipo como fator decisivo na compra de um produto artesanal, sendo que a designer respondeu que sim e, o artesão que não. A designer apontou que o logótipo em paralelo ao *branding* e *marketing* pode ter um impacto forte no primeiro contacto com o público alvo, tornando-se mais apelativo.

Os dois entenderam o *storytelling* como uma mais-valia num produto artesanal, por envolver a componente de contar a história do produto e criar uma maior envolvência com o consumidor, assim como consideraram a embalagem como um fator que lhes acrescenta valor. Isto por funcionar como elemento de comunicação do produto, por ter possibilidade de segunda vida, por conseguir suscitar curiosidade, por apresentar, transportar e proteger o produto, ambos acreditando que este é um elemento que pode ser um fator decisivo na compra dos produtos artesanais.

A designer pensa, mais uma vez, que se trata de um primeiro contacto com o consumidor e por isso se torna um fator decisivo a seu ver. Assim como entende que a embalagem deve transmitir a essência do produto e, ser de boa qualidade de modo a proporcionar segurança ao produto artesanal. Por outro lado, o artesão analisou na ótica de ter uma segunda vida e ser quase como a compra de dois produtos.

Por fim foram propostos a dar a sua opinião pessoal acerca da peça final, do nome e logótipo, da embalagem e de todo o processo.

O artesão mostrou-se satisfeito com o produto final enquanto a designer vê espaço para ser melhorada, mas considera que se conseguiu chegar a um bom resultado final. Na questão do nome e logótipo, existiu um reparo por parte da designer, no sentido de que apesar da escolha do nome não ter surgido da troca de ideias entre os dois. Já o logótipo, por outro lado, reflete essa discussão e trabalho conjunto. O artesão apontou a questão de ter fácil memorização.

A designer, no que toca à embalagem referenciou que atualmente deve transmitir os valores do produto, assim como ser sustentável, dois fatores que considera que foram conseguidos na embalagem desenvolvida. O artesão refere a segunda vida como o fator crucial da embalagem assim como a sustentabilidade que a mesma traz, pela sua segunda vida e materiais naturais.

A designer considera que todo o processo foi interessante, pela partilha e troca de conhecimentos, entendendo que a pandemia e o tempo tornaram-no um pouco mais difícil. Considera que se o tempo fosse mais extenso se podia ter encaminhado o projeto noutra sentido. Apontou que poderia ter sido interessante trabalhar com um artesão com mais idade e experiência, bem como de nacionalidade portuguesa.

O artesão concluiu que foi uma experiência interessante, enriquecedora e desafiante. Referiu que aprendeu muito a nível cultural e que com a designer conseguiu adquirir muitos conhecimentos.

Após analisar todo o feedback, entende-se que a experiência foi proveitosa, tanto a nível do resultado final do galheteiro, da embalagem e logótipo, mas também a nível pessoal de cada um dos intervenientes, no qual me incluo. A troca constante de ideias, conhecimentos e de momentos que foram possíveis experienciar foi o que mais rico se pode retirar do processo.

2.5. Reflexões acerca do processo

Após finalizar todo o processo de colaboração, pretende-se fazer a sua análise final, por este se tratar de um estudo de caso, estando este capítulo destinado para tal.

Entende-se que foi possível a colaboração do artesanato com o design, resultante num galheteiro com um conceito forte e uma estética apelativa. Este não é focado apenas no uso do material tradicional e local, como fator remetente ao artesanato, mas, também no facto de ter sido produzido de forma manual e, pelo seu conceito remeter ao redesign de um objeto tradicional por si só, como é a bilha de rosca. A sua essência contemporânea foi conseguida pela questão de ter sido desenvolvida com a colaboração de uma designer e um artesão, elevando esta componente através do seu design de um galheteiro de peça única, que constitui uma inovação no que toca a este tipo de peças.

O facto de existir um diálogo e entendimento das duas partes em todo o processo faz com que a colaboração se tenha tornado mais rica, proporcionando um maior envolvimento das duas áreas e troca de conhecimentos. Contudo, foi também possível observar algumas diferenças no método de trabalho dos dois profissionais. Constatou-se que existia uma maior predominância da designer no que toca a iniciar as diferentes fases, assim como uma maior facilidade no que toca à criação de conceitos. Quanto ao artesão, as suas preocupações foram mais voltadas para a parte técnica da peça, a nível de produção e funcionalidade da mesma. Entende-se assim que a designer é dotada de uma forte componente concetual, enquanto o artesão tem muita experiência e conhecimento a nível técnico. Ao longo do processo foi interessante perceber a envolvimento de cada um com a vertente que o outro dominava e em como lhes suscitava interesse em perceber e envolver-se com o processo do outro.

Apesar de uma grande parte deste projeto ter sido via *online*, devido à pandemia causada pela COVID-19, também foi possível ter contacto direto com o processo e os intervenientes. Os encontros presenciais foram realizados com as devidas normas de segurança e, no espaço da oficina de artes *Gira Terra*, que pertence ao artesão Daniel Carpes, espaço no qual dá aulas de olaria. Isto fez com que diversas pessoas interviessem no processo sem estar programado, pois ao frequentarem o espaço e observarem parte do processo, causava-lhes curiosidade e envolviam-se dando opinião, ideias, fazendo perguntas e, mostrando interesse pela temática da colaboração.

Aliado a isto, aquando da peça estar praticamente finalizada, ainda na oficina, foi constatado pelo artesão Daniel que diversas pessoas mostravam interesse pela peça, por se destacar das restantes, e quando este explicava todo o conceito, as mesmas mostravam um retorno muito positivo. Foi interessante perceber a atração espontânea que pessoas demonstravam pelo processo e pela peça em si, transmitindo um sentimento de validação, que mostrou que este modelo de colaboração pode ser uma realidade.

A peça realizada, retrata e transporta para a tradição, não só pelo material e forma de produção, mas, principalmente, pelo seu conceito e referência à tradicional bilha de rosca. Ao mesmo tempo, o seu conceito tradicional remete para a contemporaneidade ao unir o galheteiro, que é habitualmente composto por duas peças, numa só, mas também pelo facto de uma peça como é a bilha de rosca, ter sido proposta a um redesign.

Entende-se que o dualismo da tradição e da modernidade está bem representado no vidrado do galheteiro Voa, que de um lado, pelo vidrado transparente, transpõe a cor do barro, representando a tradição, e por outro, o vidrado branco que atribui à peça um carácter moderno. Isto configura uma forte componente simbólica, associada à identidade cultural, sendo esta a função que se destaca na perspectiva das três funções do design, referidas por Lobach (ver ponto 1.4).

Apesar disto, a peça tem também as componentes estética e prática. Na sua função estética pode-se perceber que a sua simetria traz harmonia à peça, juntamente com a divisão dos vidrados, resultando num design apelativo, associado também à sua função prática e de utilização, que reúne as duas peças tradicionais num galheteiro numa só, tratando-se do elemento diferencial nesta última, pela questão da inovação na usabilidade que se mostra ser muito intuitiva.

O facto de se associar ao artesanato uma imagem gráfica e uma embalagem, envolve também em todo o processo uma forte componente contemporânea, que apesar de não deixar de transmitir a tradição e a cultura, faz aqui uma ponte interessante entre as duas perspetivas. O logótipo realizado identifica a peça, por se ter introduzido a própria forma no mesmo e em conjugação com o nome, o seu conceito. No que toca à embalagem, esta remete para uma segunda vida que se envolve com a função do galheteiro, no caso, tornar-se uma cesta e tábua de pão, que muitas vezes é servido para ser molhado no azeite. Para além desta

envolvência, a embalagem serve como elemento de comunicação, dando a conhecer o conceito da peça, forma de produção, a sua origem e ainda a usabilidade, pelo que se entende ser uma mais-valia no que toca a produtos artesanais, de forma a envolver o público-alvo com a história da peça.

A atribuição de um nome a uma peça artesanal foi uma questão fundamental para fazer um paralelo com as peças de design contemporâneo. Apesar de se conhecerem peças artesanais que são associadas a um nome, como é o caso da Bilha de Rosca, não são dotados de um conceito por detrás dele. Assim ao associar-se ao galheteiro desenvolvido, o nome Voa, consegue-se transmitir o conceito da peça em si.

O processo de colaboração culminou com uma peça única como é o galheteiro Voa, com uma função ligada também à cultura portuguesa, conseguindo-se fazer a ponte com a identidade cultural também com este fator. Pensa-se assim que todo o processo foi bem conseguido, mesmo com adversidades que limitaram algumas situações, mas que no fundo o resultado final não ficou comprometido e reflete a possibilidade da colaboração do Design com o Artesanato na criação de peças contemporâneas com identidade.

3. Considerações finais

De forma a fundamentar a presente dissertação, foi estudada a relação do Design com o Artesanato através de enquadramentos históricos e estudos de caso. Pode entender-se, como foi abordado no primeiro capítulo, que inicialmente o artesanato e o design andavam de mão dada. O facto de na Pré-História o homem primitivo ter produzido manualmente objetos que correspondessem às suas necessidades, reuniu dois pontos que hoje são considerados parte daquilo que é cada uma destas disciplinas, sendo a parte da produção manual uma das premissas do artesanato e, a questão de pensar objetos que respondam a determinadas necessidades, um princípio do design, que só nasceu oficialmente com a industrialização.

Esta questão, que se pode quase considerar uma evolução, da produção manual de objetos de uso quotidiano provenientes da Pré-História, do desenvolvimento do artesanato com foco e identidade local e, por fim, do nascimento do conceito de design mostrando-se assim num motivo para o desenvolvimento de um modelo de colaboração entre as duas áreas, adaptado ao mundo contemporâneo e, reunindo o melhor destas duas áreas.

Ao longo da história foi possível perceber afastamentos e aproximações das duas áreas, com a industrialização e movimentos como *Arts and Crafts*, até que nos dias de hoje é possível contar com exemplos de sucesso da colaboração do Artesanato e do Design, como os que foram apresentados: Projeto TASA, Casa Cubista e VICARA (ver ponto 1.2.3). Todos eles reúnem pontos diferentes no que toca à metodologia de colaboração e, que foram base de apoio para a criação do modelo de colaboração apresentado.

A Casa Cubista mostrou ter o modelo base, que consiste na projeção das peças pelos designers e a sua produção manual por parte dos artesões da equipa. Neste cenário o designer é quem tem maior responsabilidade no que diz respeito à parte concetual e de criação da peça e, o artesão apenas a altera caso seja necessário para a produção.

A VICARA por outro lado, integra duas vertentes interessantes da colaboração. Numa delas os próprios designers são também os artesãos, estando encarregues da parte concetual e de produção. Noutro modelo de colaboração é o designer que projeta e, o artesão que produz manualmente, existindo um contacto com o artesão para perceber a exequibilidade da peça. Mais uma vez observa-se uma maioritária ação do designer na parte da idealização das peças enquanto o artesão se dedica à produção inteiramente.

No Projeto TASA valorizam mais a interação entre os dois intervenientes, na qual, depois do designer esboçar a sua ideia para o papel, na etapa de criação da peça existe um diálogo com o artesão para perceber como executar a ligação da cultura com a contemporaneidade. Assim o artesão, neste modelo de colaboração, tem um papel mais ativo, contribuindo para a fase concetual através da exposição dos seus conhecimentos sobre a tradição cultural e do próprio artesanato, estando posteriormente encarregue da produção.

Após a análise das três abordagens de colaboração foi possível entender que toda a colaboração se resume no desenvolvimento de um produto em conjunto, onde o designer lidera o processo concetual e o artesão intervém na produção das peças, adaptando-o à técnica de fabrico. Com esta análise foi possível decidir alguns pontos do *briefing* de colaboração, que teve no fundo, a ideia base dos três estudos de caso: a colaboração de dois profissionais, um designer e um artesão, na realização de um produto.

Porém a colaboração pensada nesta investigação teve em vista uma maior participação do artesão, existindo maior comunicação e articulação (ver ponto 1.6. a respeito do co-design e design sistémico) ao longo de todas as etapas do processo e, não apenas na produção, tendo por isso uma maior presença em todas as decisões. Assim, apesar dos conceitos para a peça terem sido inicialmente desenvolvidos pela designer, o artesão teve um papel de decisão, ao escolher aquele que lhe pareceu mais interessante tanto concetualmente como esteticamente.

Pelo facto de se entender que o design é sistémico e não se remete apenas ao design de produto, e sendo o título da presente dissertação “O Papel do Design no Artesanato”, introduziu-se também uma outra sub-área do design, no caso o design de comunicação. Assim como se mostra pertinente referir, que neste estudo de caso específico, os intervenientes se tratam de uma designer e um artesão mas, que noutra contexto poderia ser possível envolver outros profissionais; não só na realização da própria peça mas também em questões como na embalagem e até na comercialização, ressaltando uma vez mais a questão do design sistémico.

Ao analisar os três estudos de caso, que se tratam de marcas com um nome e identidade gráfica própria, fazem a comunicação dos seus produtos com a imagem da sua marca, que lhes permite serem reconhecidos e, terem uma presença ativa nas redes sociais. Sendo a comunicação um veículo cada vez mais importante para o sucesso de empresas de qualquer

área no mundo contemporâneo e ao perceber que os três estudos de caso analisados têm esta relação com a identidade gráfica, mostrou-se pertinente designar um nome e, criar também um logótipo para o produto a realizar.

Neste processo a designer e o artesão trabalharam os dois na idealização de um nome que escolheram em conjunto. Posteriormente, a designer iniciou o processo concetual do logótipo, que só avançou com a aprovação do artesão, e no qual, estese mostrou bastante presente com ideias para a imagem do galheteiro.

Outra questão que foi pensada para a metodologia foi o design de embalagem, premissa que não fazia parte de nenhum dos estudos de caso e, que se mostrou interessante abordar do ponto de vista da comunicação também pelo facto de não ser comum os produtos artesanais terem uma embalagem, ao contrário dos produtos industriais. Desta forma foi possível também “transportar” o artesanato para uma realidade moderna, unindo-se assim com a tradição.

Entendeu-se assim, a introdução do design de comunicação e de embalagem como uma mais-valia na colaboração do design com o artesanato, sendo esta integração o fator diferenciador do projeto apresentado em relação aos estudos de caso, assim como uma maior comunicação e, troca entre os intervenientes. Acentuando a ponte entre o contemporâneo e a tradição ao atribuir estes elementos a um produto artesanal, feito manualmente e, com materiais tradicionais, mas com um design inovador.

Através do enquadramento teórico realizado foi possível perceber a evolução das duas áreas, as suas diferenças e semelhanças, o seu afastamento e as proximidades possíveis ao longo da história e até aos dias de hoje. No fundo, o objetivo foi estudar as realidades passadas e existentes das conexões do design e do artesanato de forma a perceber em que contextos se realizaram e, quais seriam os pontos de inovação para enriquecer a proposta de colaboração apresentada. Em suma, entendeu-se que o estudo realizado foi essencial para a parte prática da presente dissertação, assim como permite ao longo da mesma, perceber a evolução das áreas a tua à sua ligação na proposta de colaboração.

4. Dificuldades e limitações

As grandes dificuldades desta investigação focaram-se sobretudo na componente prática da mesma, pois dependiam de relações humanas e contextuais que em nada poderiam ser controladas pela investigadora.

No início da investigação, uma das principais dificuldades foi encontrar um artesão. O facto de não ter contacto com nenhum artesão da cidade do Porto, levou a que fosse mais pertinente fazer uma pesquisa na internet para tentar encontrar um profissional. Neste sentido, percebeu-se a falta de presença online que os artesãos têm. Foi possível encontrar o artesão Daniel Carpes, através do site da sua oficina de artes, *Gira Terra*, espaço onde o mesmo dá aulas de olaria. Os restantes profissionais que apareceram na pesquisa da internet não mostram o seu trabalho, apresentando apenas contactos, tornando um pouco difícil fazer uma seleção. Todo o contacto prévio com o artesão foi realizado através do email disponibilizado no site da oficina e, só posteriormente, através de reuniões presenciais.

Uma das condições que foi definida logo no início da investigação foi que, na parte prática, estivesse representada a cultura portuguesa. Apesar disto, sendo o artesão de nacionalidade brasileira, podia ter existido alguma limitação, no sentido da identidade portuguesa não estar intrínseca na peça. Contudo entende-se que este não foi entrave nem tão pouco uma limitação pois, o resultado final não foi comprometido. No entanto, foi possível verificar que não existia um conhecimento profundo acerca da cultura ceramista portuguesa, tendo o conceito da peça ter sido apresentado por parte da designer.

A maior dificuldade encontrada no decorrer da presente investigação foi o facto de se ter estado perante um cenário crítico da pandemia Covid-19, em 2020 e 2021, que limitou a parte prática da investigação, pois exigia o contacto pessoal com os intervenientes.

A meio de janeiro, fevereiro e março de 2021, não foi possível estar de forma presencial com a designer e o artesão pelo facto de o país ter entrado em confinamento geral, portanto ficou parcialmente comprometida no que respeita à comunicação ter sido realizada apenas via online e, também do registo fotográfico e, de vídeo de todo o processo. De forma a não interromper o processo de conceção dos protótipos o artesão assumiu assim a sua produção sem a presença do investigador (observador não participante) e/ou da designer. Neste sentido

toda essa comunicação foi realizada através de fotografias, vídeos, mensagens de texto e, de voz que eram trocadas frequentemente entre todos.

Em todo o processo de produção surgiram ainda alguns obstáculos técnicos. Primeiramente foram desenvolvidos duas bases de protótipo, portanto duas roscas que iriam originar a forma do produto. Contudo uma delas rachou no processo de secagem, não podendo ser utilizada. A base que sobrou deu origem ao primeiro protótipo. Mais tarde foi feita mais uma base, que originou o protótipo final mas, que teve algumas complicações nomeadamente no processo de secagem também rachando na divisão das duas partes do galheteiro. Esta experiência exigiu um reforço, o que também levou a uma maior demora do processo.

Associando-se toda a questão pandémica ao tempo disposto para a dissertação, considera-se que este parâmetro foi também uma das limitações. Entende-se que num cenário em que não existisse uma pandemia e, que fosse possível estender a duração da dissertação, teria sido possível acompanhar a parte prática da dissertação com mais afinco, podendo ter sido abordada a metodologia investigação-ação numa especificidade mais cíclica. Neste cenário ideal, este tipo de abordagem teria sido interessante no sentido de a cada etapa do processo, existir uma fase de análise profunda de todas as questões quer funcionais ou formais do objeto, dando lugar a uma fase posterior na qual seriam corrigidas todas as questões em falha e, experienciadas novas hipóteses.

A designer está habituada a seguir uma metodologia de trabalho, englobando todas as partes da conceitualização, acompanhando a produção e todo o restante trabalho, porém, o mesmo não acontece com o artesão, pelo facto de ter um método de trabalho mais liberto de “fases” e, mais espontâneo. Por esta razão, nas fases anteriores e posteriores à produção do objeto, foi um pouco difícil captar e direccionar a atenção do artesão, em etapas como a escolha do nome e, muitas vezes esta foi uma razão pela qual acabou por levar ao prolongamento da componente de trabalho de campo por mais tempo.

Outra das dificuldades mais próximas do final deste processo está associada com a embalagem. Não existindo recursos para gerar atempadamente um protótipo, dificultou-se a materialização da mesma, tendo-se assumido apenas no digital para que todos os intervenientes participantes visualizassem o resultado final e a optimizassem de acordo com o pretendido. Num cenário ideal, pensa-se que o desenvolvimento de um protótipo da

embalagem e até um estudo da sua usabilidade seria essencial e viável, bem como, uma análise profunda dos seus métodos de produção.

O mesmo se estende em relação às tampas do galheteiro, que apesar de se terem realizado em protótipo não estão totalmente funcionais. Por questões técnicas deveriam ser também desenvolvidas por um profissional, nomeadamente, no caso específico das ranhuras das tampas sobre as quais a tampa roda para verter o azeite e o vinagre.

Finalmente, entende-se que foram superadas as dificuldades encontradas ao longo do processo da investigação, sendo que o tempo e a pandemia limitaram significativamente a liberdade do desenvolvimento normal, mas de qualquer forma, considera-se que o resultado é favorável, face a todas as adversidades.

Conclusão

Ao estudar e analisar aquilo que define o design e o artesanato como conceitos, assim como o contexto histórico dos mesmos, é possível compreender que o design, como se conhece nos dias de hoje é uma evolução natural do artesanato. Pode-se entender que aquilo que separou, o que hoje são duas disciplinas, foi a industrialização, a chegada da mecanização da produção, que culminou com a divisão do trabalho entre dois profissionais. No caso, aquilo que era por inteiro o trabalho do artesão, conceptualizar e produzir, foi atribuído ao designer e ao operário respetivamente, sendo dividido em duas pessoas. Ainda hoje esta é uma das diferenças significativas das duas áreas, assim como os diferentes métodos de trabalho e concetualização das peças.

Atualmente na sociedade contemporânea observa-se a predominância do design, sobre esta arte ancestral, exatamente pela capacidade e facilidade de produção que foi adquirida com a chegada da indústria. Observa-se e fala-se de design, desde o objeto mais simples até ao mais complexo. Do mais funcional, até ao mais belo. Para todos os diferentes públicos-alvo, desde o que tem menor poder de compra, até ao do mercado de luxo.

A principal diferença que destaca o design do artesanato encontra-se na divisão do processo criativo com a produção que, no caso, o designer habitualmente apenas tem controlo sobre a parte criativa, enquanto o artesão se ocupa de todo o processo. Apesar disto, questões como a formação académica, a metodologia projetual, o uso do desenho como ferramenta de concetualização, são elementos diferenciadores no caso do design já que o mesmo é focado no processo de criação. O artesanato, por outro lado, não tem um processo tão elaborado como o do design, sendo que, na maioria das vezes passa apenas pela idealização da peça no momento da sua produção, mostrando uma relação direta entre a conceção e matéria.

Apesar de se perceber que no artesanato existem muitas questões técnicas inerentes ao material e à produção, que são conhecidas por inteiro pelo artesão, no design também existe uma componente técnica que se baseia na ergonomia, nos desenhos técnicos e na viabilidade de produção. Entende-se assim que as duas disciplinas têm processos semelhantes, com mais ou menos nível de complexidade.

No que respeita à análise das funções do design apresentadas por Lobach, pode considerar-se que ambas as áreas são dotadas das mesmas. Na função prática entende-se que tanto o design como o artesanato desenvolvem objetos para responder a uma função. Visto que o artesanato se tornou uma realidade quando o homem primitivo teve a necessidade de criar objetos que o ajudassem no quotidiano. E, no que diz respeito ao design, este deverá ter sempre a premissa da funcionalidade presente, destacando-se mais no sentido da inovação das mesmas, em comparação com as peças artesanais.

Na função estética pode destacar-se o design, pelo facto de desenvolver produtos com uma maior preocupação a nível formal, visual e estético, tentando diferenciar-se. O artesanato nesta premissa já se mostra com um maior desenvolvimento estético, porém não se destaca tanto quanto, por exemplo, a sua relação simbólica, que é a função que mais sobressai, pela sua associação à tradição, pelos materiais naturais e locais e pela sua produção manual, tendo sempre uma componente identitária.

O simbolismo pode estar também presente no design, porém não na mesma dimensão a do artesanato, pois neste caso, está inerente à própria arte, enquanto no design se destaca a pelo conceito que desenvolve em redor da peça.

Com todas as diferenças e proximidades entre as duas áreas, entende-se que a sua união poderia contribuir para o desenvolvimento de peças de design com identidade cultural, que contribuam para a sustentabilidade desta arte ancestral no mundo contemporâneo. A nível cultural, de forma que, a tradição e cultura permaneçam ativas, mas também no sentido social e económico, de criar parcerias com artesãos, possibilitando mais oportunidades de trabalho para que os mesmos possam subsistir e até mesmo aumentar a visibilidade do seu trabalho. Por outro lado, atribuindo uma identidade a peças de design pretende contrariar-se a atual sociedade de descarte e consumo excessivo dos objetos, criando-se um vínculo emocional com os mesmos, presente no simbolismo e identidade dos objetos e, que por sua vez, gera sustentabilidade num mundo predominado pelos produtos industriais. Ao mesmo tempo que o uso de materiais naturais e locais, assim como a produção manual, configuram um modelo sustentável a nível ambiental.

Por estas razões, observou-se uma oportunidade de preservar a identidade cultural, adaptando-a ao mundo contemporâneo através da criação do modelo de colaboração

elaborado para a presente dissertação, que visa exatamente a criação de produtos de design, de forma artesanal e que carreguem uma forte componente identitária. Em paralelo a uma abordagem sistêmica que permite abordar não só o design de produto, mas, também de comunicação e de embalagem, transportando e adaptando mais uma vez a cultura e o artesanato para a realidade contemporânea, onde a comunicação é um fator preponderante, quer no meio digital, quer no dia-a-dia.

Desta forma, a presente dissertação teve em vista esta perspectiva colaborativa através do co-design, que testou a viabilidade do próprio processo e, do resultado final. Entende-se que a experimentação através do estudo de caso culminou na relação e união daquilo que o artesanato e o design têm de pontos mais fortes. Tratou-se de um processo de troca bastante rico e, num produto final dotado de uma forte identidade cultural e design tal como uma comunicação e imagem gráfica que se alinha com o conceito da peça. O galheteiro Voa é um exemplo da viabilidade deste tipo de colaborações, que valorizam o artesanato e o e “reinventam” em parceria com o design.

Entende-se que no futuro este tipo de colaborações podem ser uma realidade ainda mais presente, porque no fundo já o são, com exemplos de colaboração como o Projeto TASA, VICARA e Casa Cubista e, até mesmo pelos contributos da CEARTE no que toca a formação dos próprios artesãos. Apresenta-se ao longo da dissertação mais uma via neste sentido, mas, que inova ao trazer uma maior interação entre o artesão e designer ao nível de decisão e integração no projeto, assim como na introdução da comunicação visual e embalagem.

Concluindo, considera-se que foi possível concretizar o objetivo de valorizar e exaltar o artesanato, em paralelo com o destaque da sua componente identitária e simbólica ao mesmo tempo que se transportou o design para esta realidade, fazendo uma união das duas áreas, a par com a potencialização e associação de uma identidade visual, embalagem e *storytelling* a um produto de cariz artesanal.

Perspetivas futuras

O objetivo primordial da presente dissertação remete para a valorização do artesanato através da união com o design, ao incentivar também este tipo de colaborações para o futuro. Assim sendo, pretende-se que este não seja um processo que termine com o fim da dissertação, mas sim que se estenda para o conhecimento do público geral.

O objetivo é que através dos vídeos e fotografias de todo o processo, se possa dar a conhecer apenas parte da beleza da colaboração das duas áreas, tanto no seu processo, como no seu resultado, dando a conhecer as etapas e os métodos utilizados. E, assim, demonstrar que o artesanato encontra uma grande mais-valia quando em colaboração com o design, via mais sustentável na contemporaneidade, assim como o design ganha um espaço único para se desviar da sociedade atual tão caracterizada pelo consumismo e descarte.

Perspetiva-se ainda a comunicação com as empresas dos estudos de caso referenciados (ver ponto 1.2.3) e, fazer uma proposta de produção desta peça, de forma a dar a conhecer a história por trás da peça e, partilhando também este modelo de colaboração para que ajude a refletir e fazer crescer este *modus operandi* na área. Esta perspetiva justifica-se, pois, uma peça como esta, com o significado e dedicação que lhe foram depositados, deve ter possibilidade de se expor ao mercado através da produção de uma pequena série para que o público “avaliar” e se “cultivar”.

Depois de se perceber os métodos de trabalho de cada um, entende-se que uma das possibilidades futuras mais viáveis terá lugar com a VICARA. Isto, pois, através da pequena entrevista realizada percebeu-se que muitas vezes, são os designers a contactar para efetuar possíveis parcerias. Assim entende-se também que o galheteiro Voa se enquadra também na filosofia da marca e, neste caso, na coleção de peças de mesa Tasco que recorre essencialmente ao barro para a criação de peças relacionadas com a gastronomia. Utiliza a cor crua do barro e alguns pormenores a branco, sendo que, apesar de ser uma peça mais contemporânea, se enquadra com o conceito, sendo o galheteiro uma das principais peças da mesa portuguesa.

Por último surge como uma perspetiva futura a continuidade e aprofundamento deste tema através do método de investigação-ação. Sendo que na presente dissertação, pela questão do

tempo limitado, não foi possível abordar a fundo este método de investigação, pois apenas se realizou um protótipo que levou à melhoria de alguns pontos, originando um segundo, perspectiva-se que no futuro seja possível voltar novamente a analisar o protótipo final que foi realizado.

Essa análise permitirá perceber as suas mais valias e limitações e alterações de forma a tornar os produtos mais viáveis a todos os níveis e, se necessário, voltando a repetir o processo, conseguindo por fim um produto otimizado e, com todas as questões resolvidas como é característica do design sistémico.

Referências bibliográficas

- Albino, C. (2017). *À Procura de Práticas Sábias. Design e Artesanato na significação dos Territórios*. Coimbra: CEARTE.
- Albino, C. (2014). *Os Sentidos do Lugar. Valorização da identidade do território pelo design*. Aveiro: Departamento de Comunicação e Arte.
- Águas, S. (2012). *Do Design ao Co-design. Uma oportunidade de Design participativo na transformação do espaço público*. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- Brandão, P. (2003). *A alma do design: artesanato e design, estranho, fronteiras do design*. Lisboa: Centro Português de Design.
- Burdek, B. E. (2006). *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Edgard Blucher.
- Busch, O. v., Pazarbasi, C. K. (2018). *Just Craft: Capabilities and Empowerment in Participatory Craft Projects*. Número 4. Volume 34. Massachusetts: DesignIssues.
- Cardoso, R. (2016). *Design para um Mundo Complexo*. São Paulo: Ubu Editora.
- Cumming, E., Kaplan, W. (1995). *The arts and crafts movement*. London: Thames and Hudson,
- Fascioni, L., C. Horn Vieira, M. L. (2010). *Exuberância visual: a influencia do movimento Werkbund nos dias atuais*. Florianópolis: DesignLab.
- Keller, P. F.. (2014). *Artesão e a Economia do Artesanato na Sociedade Contemporânea*. Maranhão: Revista de Ciências Sociais nº41.
- Lobach, B. (1976). *Design Industrial*. São Paulo: Edgard Blucher Ltda.
- Moraes, D. (2008). *Limites do Design...*. São Paulo: Studio Nobel.
- Navarro, R.F. (2006). *A Evolução dos Materiais. Parte1: da Pré-história ao Início da Era Moderna*. Campinha Grande: Revista Eletrônica de Materiais e Processos.
- Morgado, C. A. (2014). *A essência da cidade do conhecimento glocal*. IPL: Lisboa.
- Pantaleão, L. F., Pinheiro, O. J. (2015). *Design Sustentável Radical: A "Forma segue o Significado" em Stuart Walker*. Rio de Janeiro: SBDS.
- Pêgo, K. A. C., Oliveira, P. M. de. (2014). *Design Sistêmico: relações entre território, cultura e ambiente no âmbito da Estrada Real*. Brasil. Usinos: Strategic Design Research Journal
- Papanek, V. (1973). *Design for The Real World*. Nova York: Bantam Books,
- Pevsner, N. (1995). *Os pioneiros do desenho moderno*. São Paulo.

Pichler, R. F., Mello, C. I. de. (2012). *O Design e a Valorização da Identidade Local*. Santa Maria: Design e Tecnologia.

Revista iDeia Design. (2014) *Design Emocional. Porque amamos ou detestamos os objetos?* Edição 08. Editor Camilo Belchior.

Sá Ferreira, Â. A. de. (2007). *Intervenção do Design no Artesanato: Aplicação aos Produtos do IMA*. Guimarães: Universidade do Minho.

Sá Ferreira, Â., Neves, M. Rodrigues, C. (2012) *Design e Artesanato: um projeto sustentável*. Brasil: Redige.

Sá Ferreira, Â., Neves, M., Rodrigues, C. (2012) *Perspetivas do Papel do Design no Artesanato*. Vila Real.

Sá Ferreira, Â. A. de. (2013). *Contribuição para o Desenvolvimento de um Modelo de Intervenção do Design no Artesanato*. Guimarães: Universidade do Minho.

Santos, L. S. dos. (2016). *Storytelling: O poder da narrativa dentro do branding e marketing*. Lajeado: Centro Universitário Univates.

Scrase, T. J. (2003) *Precarious production: globalization and artisan labour in the Third World*. Australia: Carfax Publishing.

Sanders, E., Stappers, P. (2008) “Co-creation and the New Landscapes of Design.” Países Baixos: Tayolor & Francis.

Tonetto, M., Costa, F. (2011). *Design Emocional: Conceitos, abordagens e perspectivas da pesquisa*. Rio Grande do Sul: Unisinos.

Villas-Boas, A. (2002). *A identidade e a cultura*. Rio de Janeiro: 2AB.

Walker, S. (2005). *Desmascarando o objeto: reestruturando o design para a sustentabilidade*. Número 2. Volume II. Bahia: Revista Design em Foco.

Webgrafia

Vista Alegre: História. Disponível em: https://vistaalegre.com/pt/t/vaa_AMarca_Historia-1. Consultado em 20/04/2021

Portugal Manual: Projeto TASA. Disponível em: <http://portugalmanual.com/artesaos/tasa>. Consultado em 14/01/2021.

Projeto TASA: Projeto. Disponível em: <http://projectotasa.com/projeto/>. Consultado em 22/01/2021.

Portugal Manual: VICARA. Disponível em: <http://www.portugalmanual.com/artesaos/vicara>. Consultado em: 12/01/2021.

Apêndices

1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Daniel Pires Cargen

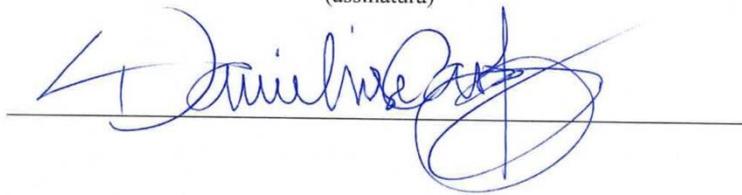
declaro que participo de livre vontade na realização da proposta apresentada por Mafalda Rosa Fernandes, consistindo num projeto de colaboração integrante da investigação do Mestrado em Design de Produto com o título "O Papel do Design no Artesanato. Desenvolvimento Sustentável do Artesanato num contexto Contemporâneo." a apresentar à Universidade Lusíada Norte-Porto.

Fui informado do conteúdo da investigação, assim como da proposta de colaboração em questão e consinto em participar.

Assim sendo, comprometo-me a seguir todas as orientações dadas pela responsável da investigação, assegurando a execução da proposta integrante da investigação, compreendendo que a qualquer momento posso abandonar este projeto, se for essa a minha vontade.

Dia 16 de Abril de 2021

(assinatura)



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Daniel Pires Cargen', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, CARINA T. BASTOS FIGUEIREDO,

declaro que participo de livre vontade na realização da proposta apresentada por Mafalda Rosa Fernandes, consistindo num projeto de colaboração integrante da investigação do Mestrado em Design de Produto com o título "O Papel do Design no Artesanato. Desenvolvimento Sustentável do Artesanato num contexto Contemporâneo." a apresentar à Universidade Lusíada Norte-Porto.

Fui informado do conteúdo da investigação, assim como da proposta de colaboração em questão e consinto em participar.

Assim sendo, comprometo-me a seguir todas as orientações dadas pela responsável da investigação, assegurando a execução da proposta integrante da investigação, compreendendo que a qualquer momento posso abandonar este projeto, se for essa a minha vontade.

Dia 16 de ABRIL de 2021

(assinatura)

Carina Figueiredo

2. Termo de Autorização de Uso de Imagem

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, CARINA I. BASTOS FIGUEIREDO,

declaro que autorizo o uso de imagem em todo e qualquer material, entre imagens de vídeo e fotografias, para serem utilizadas por Mafalda Rosa Fernandes, no âmbito da investigação do Mestrado em Design de Produto com o título “O Papel do Design no Artesanato. Desenvolvimento Sustentável do Artesanato num contexto Contemporâneo.” a apresentar à Universidade Lusíada Norte-Porto.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Dia 16 de Agosto de 2021

(assinatura)

Carina Figueiredo

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, Daniel Pires Carpes,

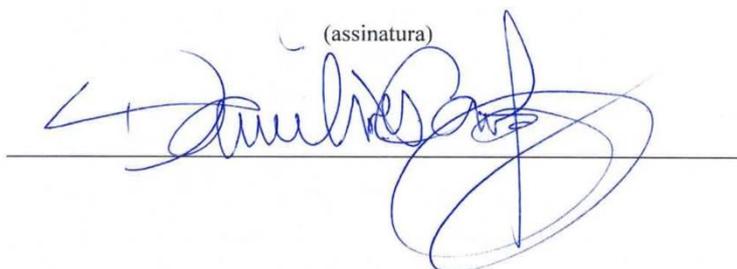
declaro que autorizo o uso de imagem em todo e qualquer material, entre imagens de vídeo e fotografias, para serem utilizadas por Mafalda Rosa Fernandes, no âmbito da investigação do Mestrado em Design de Produto com o título "O Papel do Design no Artesanato. Desenvolvimento Sustentável do Artesanato num contexto Contemporâneo." a apresentar à Universidade Lusíada Norte-Porto.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Dia 16 de Abril de 2021

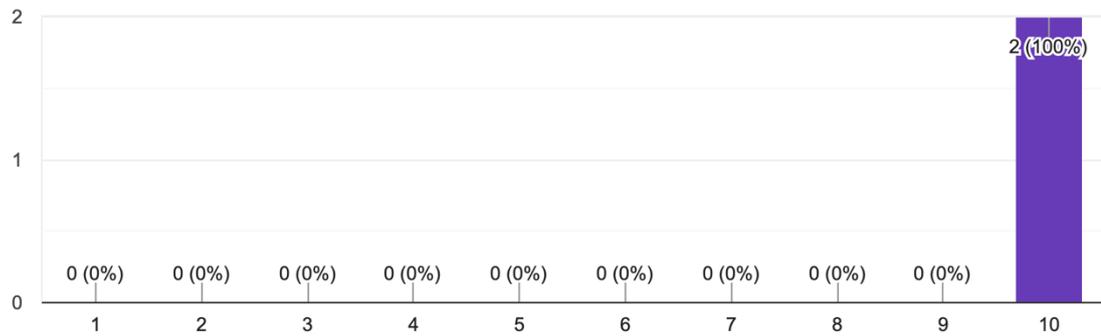
(assinatura)



3. Questionário:

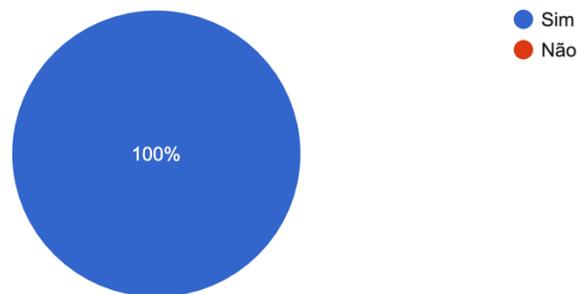
1. De 1 a 10, considerando 1 muito negativo e 10 muito positivo, o quanto considera ter sido benéfico o projeto de colaboração entre o Design e o Artesanato no qual participou?

2 respostas



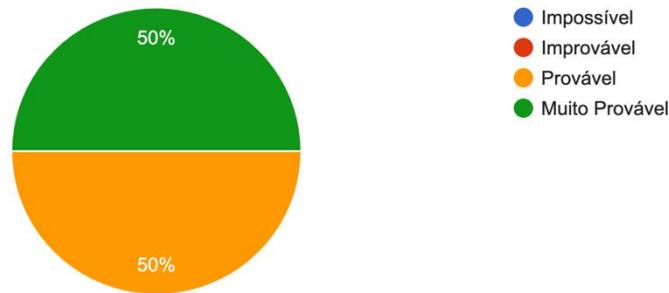
2. Considera que a colaboração entre o Design e o Artesanato, tal como foi apresentada no Briefing, é uma via para o Artesanato se tornar mais sustentável no mundo contemporâneo?

2 respostas



3. No futuro, o quão possível acha que este tipo de colaborações se podem tornar uma realidade?

2 respostas



3.1. Justifique a sua resposta anterior.

2 respostas

A resposta reflete uma esperança para a realidade futura. A necessidade de manter os valores culturais e antigos e a crescente ansia por pensamentos ecológicos poderam ser factores importantes para este tipo de colaborações.

Essa colaboração na verdade já é uma realidade. Antes deste projeto ja havia trabalhado com três designer de produtos e de igual forma foi uma parceria muito rica.

3.2. O que considera serem as maiores dificuldades para que este tipo de colaborações se possam tornar uma realidade mais presente?

2 respostas

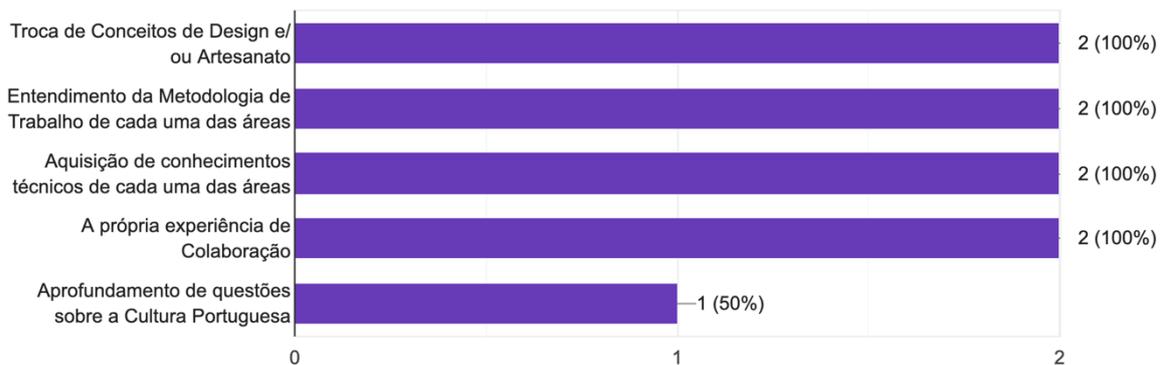
A carência de artesãos, nomeadamente disponíveis a embarcar no projeto e, possivelmente a aceitação de partilha de ideias e transmissão de conhecimentos.

A capacidade de chegar (alcançar/descobrir) aos artesãos e estabelecer uma relação;
A falta de apoios para a exploração e impulsionamento de projetos artesanais e culturais.

Considero transferir a idéia do papel para o protótipo. Limitações técnicas de produção e de materiais podem ser um fator a dificultar ou até impedir produção produto.

4. Assinale as opções que correspondem aos benefícios que retirou do processo de colaboração:

2 respostas



4.1. Escreva abertamente sobre os benefícios do processo de colaboração:

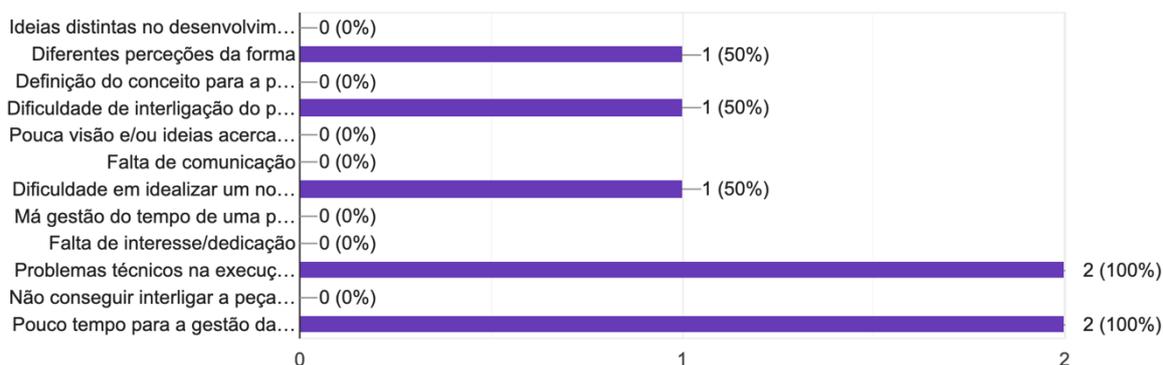
2 respostas

A partilha e interação de ambas as partes é benéfica para levar conhecimento e aprendizagem às duas áreas. O designer passa a entender que para além da fase projetual (conceito, pensamento e desenho), grande parte da desenvoltura dos produtos, i.e funcionalidade, ergonomia e viabilidade, dá-se na prototipagem e execução. Num projeto artesanal, nada melhor do que absorver a sabedoria de quem já trabalha à eternidades na área, onde o conhecimento adquirido de geração em geração acaba sempre por trazer algo de novo e único a transmitir.

Muitas vezes me encontro demasiado inserido numa rotina já amplamente conhecida e aplicada por mim, sobre meu modo de desenvolver e produzir minhas peças. Adicionar a presença de mais pessoas das mais diferentes disciplinas torna esse processo muito mais completo e amparado pelo conhecimento dos envolvidos tornando o produto final muito mais consolidado nos mais diversos aspectos.

5. Assinale as opções que considera terem sido dificuldades/obstáculos no processo de entendimento entre Designer e Artesão:

2 respostas



5.1. Escreva abertamente sobre os problemas/obstáculos com os quais se deparou no processo.

2 respostas

Capacidade de explicar determinados detalhes por meio do desenho e necessitar de apoio tridimensional;
Falta inicial de conhecimento autêntico do designer sobre a arte - processo, matéria-prima, acabamentos e, todas as suas possibilidades inerentes.
Capacidade de obter pormenores e dimensões mais concretas e técnicas, uma vez que determinados detalhes são consequência natural do processo manual e matéria-prima.
O tempo e disponibilidade de todas as partes incluídas no projeto, não havendo o acompanhamento de todas as fases presencialmente.

Foram em realidade muito poucos. Pontuo a dificuldade em atender os anseios do designer por limitações do material e da técnica.

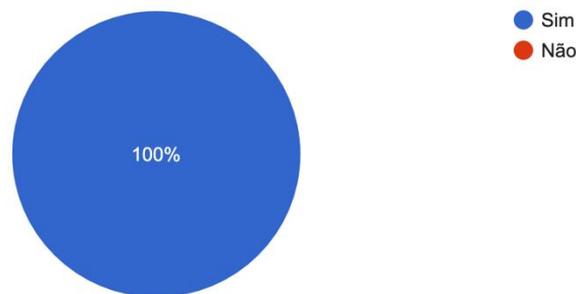
6. O quão difícil considera ser, a interligação do projeto do produto contemporâneo com a cultura portuguesa?

2 respostas



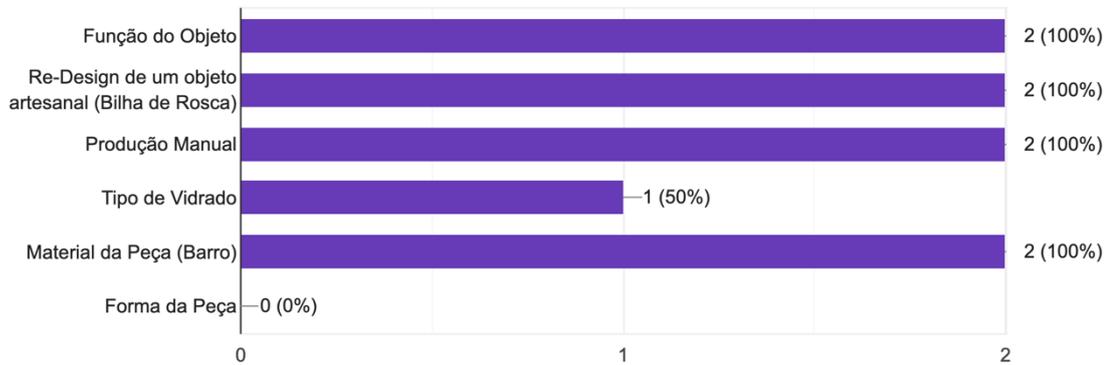
7. Considera que a peça realizada tem uma Identidade Cultural?

2 respostas



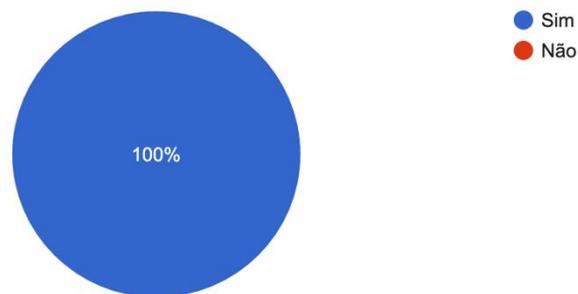
7.1. Quais os fatores que lhe atribuem essa componente Cultural?

2 respostas



8. Considera necessário a atribuição de um nome a um Produto Artesanal?

2 respostas



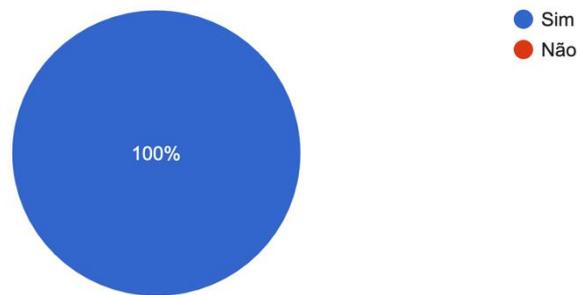
8.1. Se respondeu sim na última questão, assinale os elementos que identifica como mais valias na atribuição de um nome a um Produto Artesanal.

2 respostas



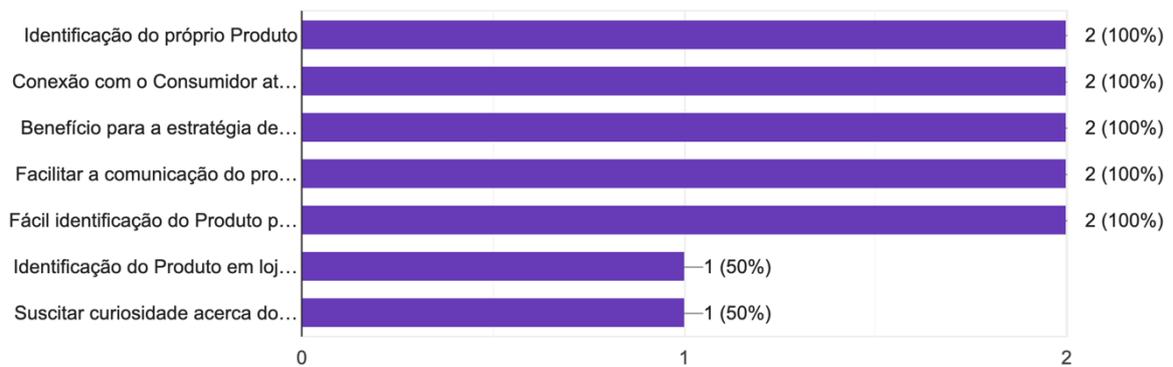
9. Considera que o logótipo é um elemento essencial para acrescentar valor às peças Artesanais?

2 respostas



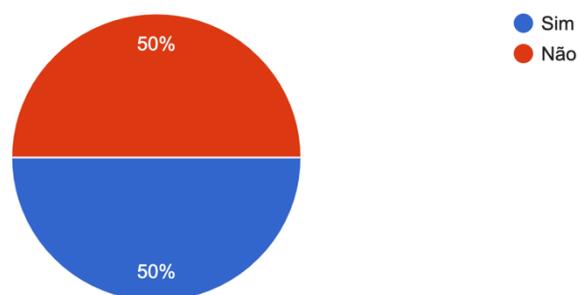
9.1. Se respondeu sim na última questão, assinale os fatores pelos quais considera que o logótipo acrescenta valor às peças Artesanais:

2 respostas



10. Considera que o Logótipo pode funcionar como fator decisivo na compra dos produtos Artesanais?

2 respostas



10.1. Justifique a resposta anterior.

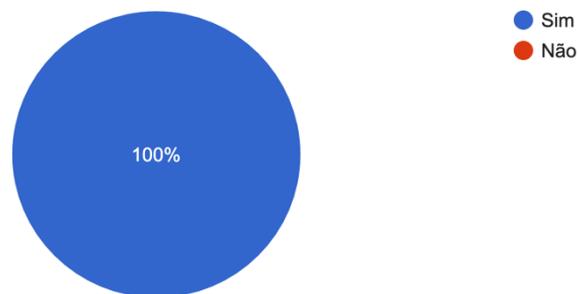
2 respostas

Uma vez que, juntamente com o branding/marketing poderá ter uma função importante no primeiro contacto visual com o consumidor. Tornando-se apelativo e coerente com todo o conceito e metodologia projetual, poderá ser uma mais valia para a conquista do publico-alvo.

Considero o Logótipo um fator importante mas não decisivo. Apesar de não se "julgar um livro por sua capa" penso que a forma como ele vem acondicionado e o próprio produto em si são decisivos para a compra.

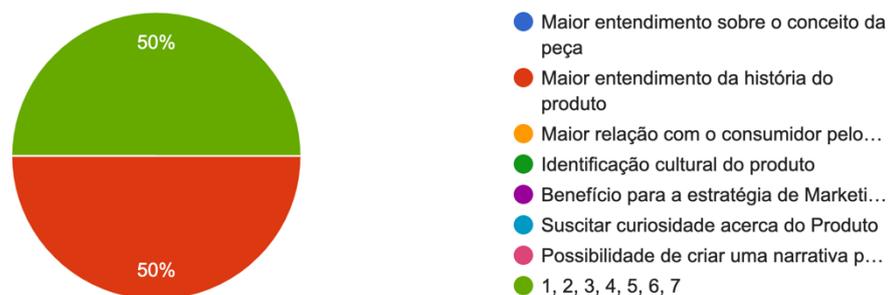
11. Acredita que contar a história e conceito de um produto, através do Storytelling, é um fator de valorização da peça?

2 respostas



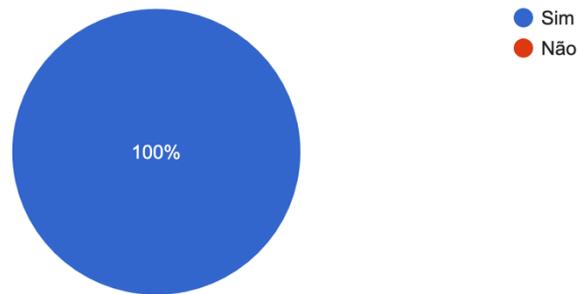
11.1. Se respondeu sim na última questão, assinale os fatores pelos quais considera que o Storytelling é um fator de valorização da peça.

2 respostas



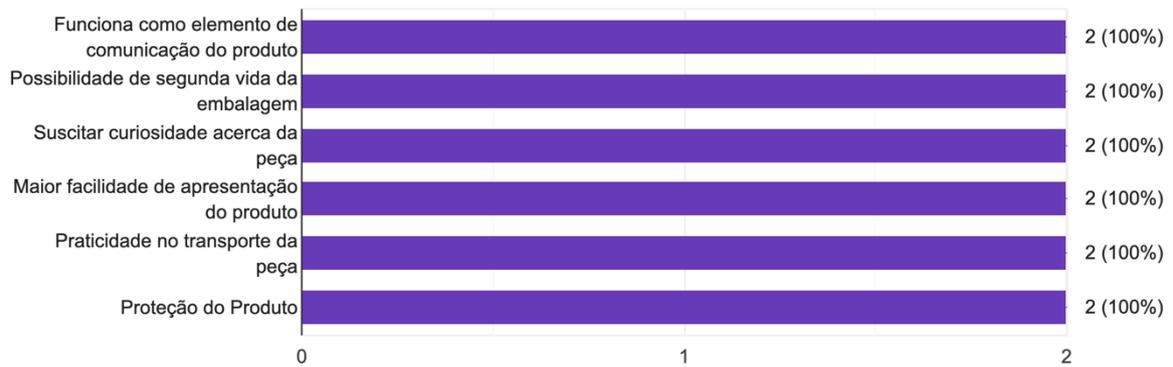
12. Considera que a embalagem é um elemento essencial para acrescentar valor às peças Artesanais?

2 respostas



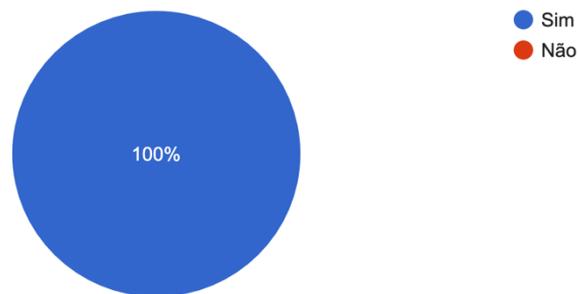
12.1. Se respondeu sim na última questão, assinale os fatores pelos quais considera que a embalagem acrescenta valor às peças artesanais?

2 respostas



13. Considera que a Embalagem pode funcionar como fator decisivo na compra dos produtos Artesanais?

2 respostas



13.1. Justifique a resposta anterior.

2 respostas

Tal como se referiu na questão colocada anteriormente ao logótipo, trata-se do primeiro contacto visual com o consumidor, por isso sim é um fator decisivo. A embalagem mais do que tudo deverá transmitir a essência da peça, de forma a levar o consumidor a desejar adquiri-lá, bem como, transparecer boa qualidade de embalamento para passar o sentimento de segurança e qualidade, uma vez que se trata de um produto artesanal e de design.

Decisivo mas não único. Sucitar interesse ao conteúdo e a possibilidade, neste caso, de levar dois produtos simultaneamente.

14. Escreva a sua opinião sobre o Resultado Final da Peça:

2 respostas

A peça final, a meu ver, possui ainda uma enorme capacidade de poder ser melhorada e trabalhada em conjunto. Para uma primeira fase, penso que se conseguiu chegar ao mais importante, a viabilidade da forma desenhada para um trabalho artesanal, quer a nível visual quer funcional.

Muito satisfeito com o resultado final da peça, mas principalmente por perceber a satisfação dos idealizadores.

15. Escreva a sua opinião sobre o Nome e Logótipo da Peça:

2 respostas

Na minha opinião consegui-se chegar a uma boa solução. Apesar de não ser um nome que tenha surgido da fusão de ideias do designer e do artesão, o logótipo já pode refletir esse trabalho, através da discussão e melhorias visuais.

Nome de significado conceitualmente ligado ao produto e Logótipo de fácil percepção e memorização agregando o próprio produto em seu desenho.

16. Escreva a sua opinião sobre a Embalagem da Peça:

2 respostas

A meu ver, uma embalagem nos tempos que decorrem deverá tal como o produto primar pela sustentabilidade bem como, transparecer a natureza do produto. Deste modo, explorou-se a segunda vida da mesma interligando-a à função da peça e à cultura gastronómica portuguesa, no ponto de vista pessoal, acrescentado valor conceptual e afetivo.

Muito interessante a iniciativa de dar uma segunda e longa vida à embalagem. Torna-se um atrativo ao consumidor final não apenas por levar "dois produtos pelo preço de um" mas também pelo apelo "verde" no uso e reuso dos materiais.

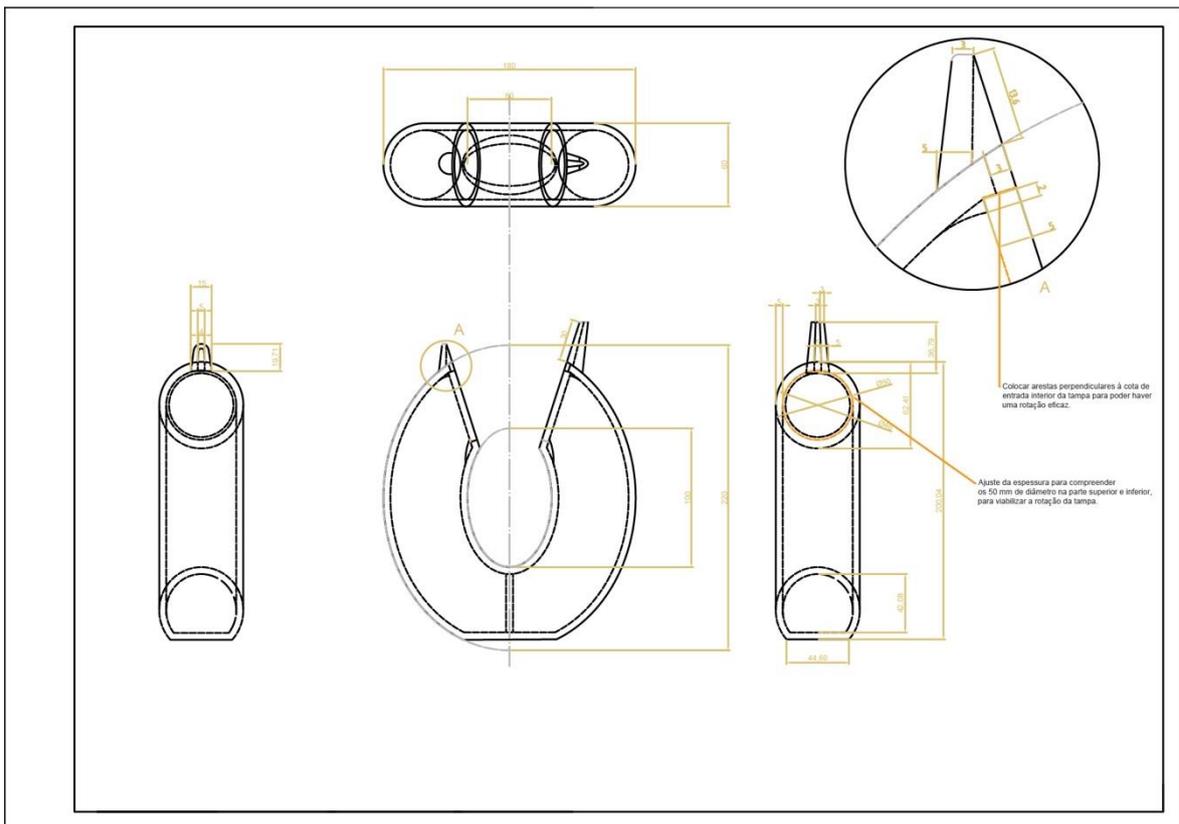
17. Escreva a sua opinião sobre o processo de colaboração.

2 respostas

O processo de colaboração foi bastante interessante, principalmente para uma recém designer sem grande experiência profissional. O tempo e a pandemia complicaram um pouco a partilha e discussão de ideias, apesar desta ter sido também pessoalmente, mas maioritariamente online, acredita-se que presencialmente e com mais tempo e dedicação de ambas as partes, o projeto poderia ter tido outro encaminhamento. Por outro lado, sem nada a apontar ao artesão Daniel, acredita-se que um estudo com um artesão mais antigo e de antepassados portugueses, poderia ser igualmente proveitoso.

Cada experiência é única. Esta foi particularmente interessante, enriquecedora e de conteúdo cultural além de um tanto desafiadora. Na companhia de pessoas de conhecimento largo e gabarito elevado, posso dizer que tive muito a aprender com todo o projeto.

4. Desenho técnico do Primeiro Protótipo à escala 1:5. Dimensões em milímetros.



5. Desenho técnico do Protótipo Final, à escala 1:5. Dimensões em milímetros.

