

Não amanhã mas durante a noite seguinte, os arquitetos sairão do atelier e os designers verão nas suas mãos o fruto do seu trabalho, quotidianamente; no Bangladesh, na Rocinha ou em lugares sem nome, em lugar de por interpostos catálogos. Se tal panorama se afigura perigoso para a instituição considera-se, no entanto, incontornável e sendo o plano de tudo o que procede no mundo global.

Mas este serviço não será global (não significará a comercialização massiva de artefactos) como nem sequer o seu *target* é a população urbana. Esta dita população urbana (que alguns julgam que significatodos mas cuja percentagem apenas igualou os 50% da população total em 2008 e da qual um terço vive em favelas, musseques *eshanty towns*) intensificará a sua opção por marcas multinacionais, alimentadas pela comunicação de massas produzida pelos seus oligarcas. Em relação a este tipo de servilismo não alimentamos qualquer esperança, pelo menos até onde a vista alcança.

No entanto, os restantes 50% (que também se encontra em crescimento, apesar de a uma taxa de 0,2% ao ano até 2030, sendo este dado normalmente escamoteado) tornaram-se mais cultivados, pela redundância de informação entretanto disponibilizada.

Não os interurbanos institucionalizados mas os que habitam nos polígonos que sustentam essa malha, compõem uma população cada vez mais exigente e, principalmente, conhecedora daquilo que não quer; não quer o *mainstream*, quer o verdadeiro exclusivo, o exclusivo à distância da mão.

É neste panorama que encontramos designers a movimentarem-se para fora dos grandes centros urbanos, para o remanescente meio rural não obrigatoriamente agrícola, para produzirem em proximidade, em exclusividade e, sobretudo, libertos dos códigos de mercado ainda navegados pelas estrelas cadentes nesse hemisfério.

Pela participação direta e manual com as comunidades onde são desenvolvidos esses projetos, o seu papel passa a ser um papel eminentemente social. A sua efetividade no plano prático, pela resolução de problemas concretos e tangíveis de pessoas reais, o seu estímulo à criatividade e aos dotes ocultos da população *profunda*, a sua consequência sanitária pela atividade física e psíquica desenvolvida, a dimensão ocupacional, lúdica e artística, a criação de postos de trabalho e de um verdadeiro aproveitamento das capacidades disponíveis, conferem uma dimensão radical ao seu trabalho. Radical porque vai à raiz. Não apenas os artefactos mas o próprio designer tem agora uma função e uma *prática*.

Encontramos assim o primeiro sinal da verdadeira simbiose entre materiais e técnicas tradicionais com uma cultura divergente. Tal não se tinha verificado dessa forma nas academias, pois ali esses conhecimentos tinham sido *traduzidos* em produtos que não respondiam ao meio onde foram beber mas apenas ao mundo que se deles se apropriou. Referencia-se este procedimento desde o Arts and Crafts a muito do design contemporâneo dito ecológico.

Quando os limites entre estes dois meios começaram a tornar-se dúbios, no processo de contestação das instituições nasceram escolas fora das academias, verdades fora da grande verdade, projetos pessoais fora da caixa. Isto configurou o advento de um Estado heteropolítico, onde os valores não são absolutos nem globais.

Se não é novo o confronto entre o instituído e os seus contrapoderes, este processo está a dar-se fora desse círculo, no espaço remanescente. Esse espaço tem objectivos próprios, códigos próprios e, sobretudo, uma estrutura própria de legitimação. Não podemos dizer quando é que este paradigma surgiu pois, de certo modo, sempre existiu, mas não estando historiografado. Diz respeito àquela parte do mundo que não é referida mas que nunca deixou de existir por isso e que hoje pode escrever a sua própria história.

Em Portugal essa história passou pelo *Experimenta o Campo* em 2006. Este projeto contou com três parceiros: a estrutura independente CENTA (Centro de Estudos de Novas Tendências Artísticas), a ESAD.CR (Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha) e os artesãos da Beira Interior Sul e Alto Alentejo. Pretendeu-se então identificar polos de trabalho que promovessem relações assentes num apoio mútuo. Esse apoio foi fundado na concepção de objetos específicos, gerando uma mais-valia que promovesse um equilíbrio entre uma cultura

urbana, que valoriza o sistema cultural tradicional, e uma sociedade rural, que importa signos da cultura de massas.

O autor e coordenador dessa iniciativa, o designer Bruno Carvalho, extremou hoje esse caminho com o projeto *Open Designer*. Pode ler-se na sua proposta:

"*Open Designer* pretende que o designer exerça uma nova atividade laboral num diferente contexto profissional e social. As funções, os materiais disponíveis, os processos de fabrico existentes e a localização da nova atividade definem o novo universo de criação."

Este projeto não envolve artesãos mas contextos profissionais e sociais com os quais o designer interage. Neste âmbito, a sua experiência é deslocar-se pessoalmente para locais onde desempenha trabalhos específicos dessa comunidade, encontrando-se neste momento a trabalhar num lagar de azeite e como ajudante de pastor em Vila Velha de Ródão. Em 2012 passou uma temporada na China, num estágio promovido pela Fundação Oriente, da qual resultaram uns halteres em porcelana que batizou de *Barbawls*, expostos durante a *Beijing Design Week*. Existe uma certa ironia nesta peça, pelo facto de os chineses andarem a fazerem pesos e com isso estarem mais fortes a nível mundial. Aqui, refletiu sobre a questão de os artefactos chineses vendidos no Ocidente serem normalmente cópias, propondo a apropriação de um produto tradicional chinês para conceber um novo artefacto. Este objecto foi assim construído com os próprios objetos produzidos pelas muitas pequenas fábricas de estrutura familiar existentes em Jingdezhen.

Ainda no mesmo ano, desenvolveu uma residência criativa na Escola Regional de Artesanato de Santo Amaro na ilha do Pico nos Açores. Uma peça resultante desse trabalho foi o candeeiro *Lightscales*, feito com recurso ao material disponível no local. Sendo uma solução local e uma estética local é aceite pela própria comunidade como sinal de inovação compreendida. Este facto revela-se com uma importância estrutural nas suas vidas. Segundo Bruno Carvalho, "o designer deve ser um consultor criativo, tornar processos e serviços mais eficientes. O designer não faz só objetos. Cria oportunidades com os recursos existentes através de soluções optimizadas (...) atuando no espaço social, promovendo uma relação intrínseca de diálogo, tornando-a parte integrante do processo de criação."

Kathi Stertzig e Albio Nascimento são dois designers que estão entre Berlim e o interior do Algarve. A sua abordagem foi-se formalizando desde a relação *one-to-one* com o artesão até ao desenho e coordenação de projetos integrados. O seu mais recente projeto, *TASA* (Técnicas Ancestrais Soluções Atuais) visa "entender os modos próprios de um contexto cultural específico", conectando os atores locais e gerindo a mediação entre os seus fluxos de modo a otimizar a oferta da produção artesanal face às necessidades do mercado.

Um dos artefactos produzidos neste âmbito, o *isqueiro de pastor*, é um exemplo de um produto pensado com vista a servir primeiro a população rural e não apenas os consumidores urbanos; não se limita à apropriação de ideias, técnicas e materiais mas pede-os emprestados para em seguida os devolver optimizados.

Entre 2007 e 2009 fizeram parte de um ambicioso projeto do governo catalão com o nome *Oficis Singulares*. Foi ali que ganharam experiência com projetos integrados e definiram o formato de colaboração das várias competências: documentarista, design gráfico, investigação etnográfica e trabalho em rede com instituições. Anteriormente tinham concebido e colocado no terreno o projeto *Cultura intensiva*, um laboratório de 4 semanas na serra algarvia com 5 artesãos, misturando técnicas, materiais e saberes. O trabalho dali resultante deu origem a um livro que, para além de revelar os artefactos produzidos incluía também receitas de *new cuisine* destacando os ingredientes regionais e ainda reflexões sobre as potencialidades da cultura artesanal.

Estes são exemplos de ações que, com maior ou menor visibilidade (pois a sua visibilidade não se serve dos mesmos meios que outros tipos de produção), com maior ou menor envolvimento (que vai do viver tendencialmente *na estrada* à fixação mais prolongada em locais fora do *mainstream*), demonstram pela prática a legitimidade e a oportunidade de sair do atelier.

António Coxito

>>>>>

Links

Projeto Experimenta o campo

www.escoladascaldas.com/#Experimenta-o-campo

Projeto TASA

www.projectotasa.com

Projecto Oficis Singulares

www.tinyurl.com/c6n74n4

Projeto Cultura intensiva

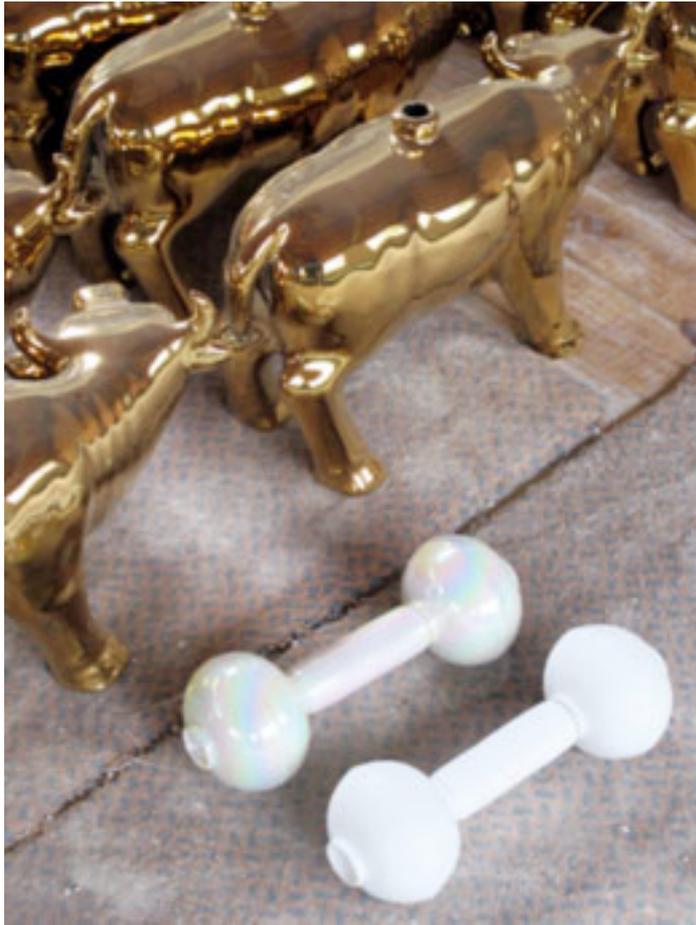
www.the-home-project.com/portfolio/intensive-culture



Projeto *Experimenta o campo*, 2006. *Banco de baloiço* realizado por Bruno Santos, Paula Frazão e Luís Ferreira.



Bruno Carvalho em *Open designer*, 2012.



Bruno Carvalho, *Barbowl*, 2012. Quatro taças de chá e duas chávenas em porcelana.



Bruno Carvalho, *Lightscales*, 2012. Boia de pesca, escamas de peixe e alfinetes.



Projeto TASA. Kathi Stertzig e Albio Nascimento, *Isqueiro de pastor*. Artesãos: Ana Silva e José Martins. Fotografia: Vasco Célio (*Stills*).



Projeto *Oficis Singulares*. Kathi Stertzig e Albio Nascimento, *Ladrilhos com pegadas de gato em cerâmica negra*. Produtor: Rajoleria Quintana, Quart – Catalunha. Fotografia: Oriol Casanovas.



Projeto *Cultura intensiva*. Livro.