

Design, artesanato, projeto & sustentabilidade

Em *O Senhor dos Anéis, O Retorno do Rei* (1955/1994, p. 148), John R. R. Tolkien ilustra o cenário, transversal no tempo, de apelo à consciência de reinados sobre o legado de sobrevivência a deixar às gerações do futuro:

[...] não é nossa função controlar todas as marés do mundo, mas sim fazer o que pudermos para socorrer os tempos em que estamos inseridos, erradicando o mal dos campos que conhecemos, para que aqueles que viverem depois tenham terra limpa para cultivar.

Por seu lado, em *Furti ad Arte* (1980/2001, p. 1812), Italo Calvino relembra-nos o sentido alquímico da ideia de criação coletiva enquanto experiência partilhada que congrega a noção de consciência da nossa marca no tempo, como extensão protésica das marcas deixadas por outros antes de nós.

Ambas as concepções pode dizer-se representarem, na sua essência, o núcleo do pensamento subjacente ao conceito de desenvolvimento sustentável, no qual se inscrevem propostas como Design para a Sustentabilidade, *Slow Design* ou Design Circular, qualquer delas intimamente relacionada com a evolução do pensamento crítico, informado e proactivo, intrínseco ao processo de projetar no século XXI.

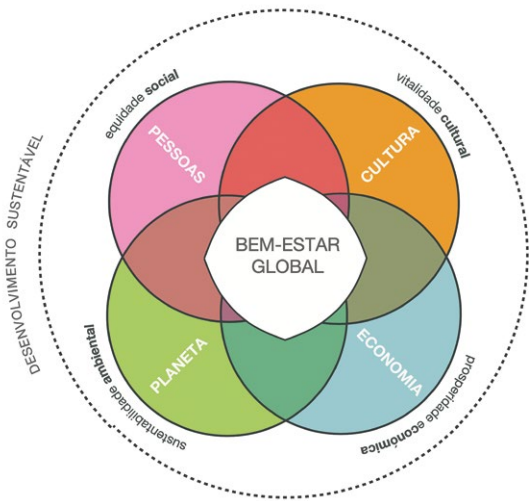
*A memória é a consciência
inserida no tempo.*

Fernando Pessoa

Em 2022, encontramos-nos trinta e cinco anos após a constatação oficial da crise ambiental de oitentas, em que a Comissão Mundial da ONU World Commission on Environment and Development publica o estudo *Our Common Future*, também conhecido como *Relatório Brundtland*, em que é enunciada a definição de “Desenvolvimento Sustentável” como referindo-se ao *progresso ou desenvolvimento que satisfaz as necessidades do presente sem comprometer a capacidade das futuras gerações satisfazerem as suas próprias necessidades* (Brundtland; Khalid, 1987). Para a operacionalização do conceito é, nesse contexto, ineditamente, defendido como obrigatório um trabalho de colaboração entre governo, indústria e universidades.

Dez anos depois, John Elkington (1997) propõe o método *Tripple Bottom Line* como chave de sucesso para os negócios do futuro, defendendo que «sustentabilidade» é um conceito apenas possível de aplicar através da relação equilibrada de três fatores: Lucro — na perspetiva da prosperidade económica, Planeta — na visão de qualidade ambiental e Pessoas — considerando a igualdade social. Em 2001, esta noção é pertinentemente atualizada por Jon Hawkes, que propõe a Cultura como o quarto pilar do Desenvolvimento Sustentável, defendendo-o como sendo basilar e indissociável de qualquer processo de planeamento das sociedades, ao longo dos tempos e no futuro.

Figura 1
Os quatro pilares do
Desenvolvimento Sustentável.
Adaptado de: John Hawkes (2001).



Desde a proposta de Hawkes, passam catorze anos até que, no âmbito da definição dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), aprovados pelas Nações Unidas em setembro de 2015, a Assembleia Geral das Nações Unidas assuma inequivocamente a Cultura como um dos quatro pilares da sustentabilidade, facto amplamente aclamado pela UNESCO (2017) dois anos depois:

A cultura é quem somos e o que molda a nossa identidade [...] Do património cultural às indústrias culturais e criativas, a Cultura é tanto um facilitador quanto um impulsionador das dimensões económica, social e ambiental do desenvolvimento sustentável.

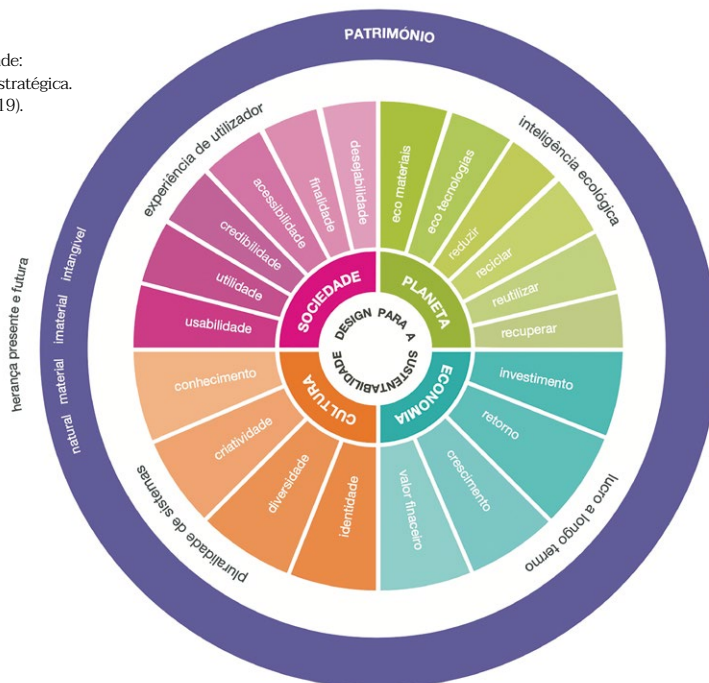
Não obstante os anos passados desde a institucionalização dos ODS, é hoje premente cultivar-se de forma sistémica uma responsabilidade crescente e global que persiga os modelos da sua operacionalização, a qual tem necessariamente de assentar em moldes culturalmente colaborativos. Assim, no âmbito de estudos especificamente relacionados com o desenvolvimento sustentável de uma cidade ou região, sublinha-se o método *Circles of Sustainability* (2007), desenvolvido pela colaboração entre a Metropolis, o Programa Global de Ciências do Pacto das Nações Unidas e outras organizações. Essa proposta, que faz parte de um projeto intitulado *Circles of Social Life*, é dirigida a governos municipais e regionais que colaboram com o sector privado e com a sociedade civil, e tem como objetivo constituir uma plataforma para uma ação em parceria, focada na abordagem a desafios globais complexos refletidos a nível local, pela articulação dos fatores-chave: Economia, Ecologia, Política e Cultura.

Pensar Design e respetivo Projeto de forma consequente e positiva no tempo obriga hoje, sempre, a uma visão ampla, congregadora, crítica, autocrítica, colaborativa, estratégica e sensível dos quatro pilares do desenvolvimento sustentável. Pensar Artesanato, Design e Projeto, necessariamente, também. Sendo que, nesse caso, o universo específico da identidade cultural e ecológica de determinado lugar ocupa o espaço do reconhecimento da memória comum de um legado do passado e a responsabilidade de o preservar, reposicionar e/ou reinterpretar, colocando-o no futuro.

O Design é, desde a sua origem, um mediador colaborativo de outras áreas e motor criativo multifacetado propulsor de inovação. É igualmente uma área assente numa abordagem holística, atenta à sociedade, à cultura, ao ambiente, à economia, à tecnologia e às necessidades específicas de determinado grupo de indivíduos (Secca Ruivo, 2017).

Desse modo, o papel do Design é cada vez mais fundamental na construção dos caminhos de evolução da produção humana, tendo uma enorme responsabilidade no que respeita à salvaguarda do património herdado pelas gerações vindouras, seja esse natural, material, imaterial ou intangível.

Figura 2
Design e Sustentabilidade:
Uma visão holística e estratégica.
Fonte: Secca Ruivo (2019).



Perante a complexidade do atual contexto de desenvolvimento da ciência, da tecnologia, dos negócios e da sociedade, no qual se inclui a noção causa-efeito, nomeadamente em termos ambientais e de comportamento, uma dimensão de atuação do Design para a Sustentabilidade que tem ganhado expressão internacional, sobretudo desde a Convenção da UNESCO para a Salvaguarda do Património Imaterial, em 2003, é a orientada para a relação do Design com o Artesanato. Se no início, num primeiro olhar, pôde soar contraditório que uma área de projeto interventiva na cultura de consumo de massas, como o Design, pudesse contribuir positivamente para a proteção das tradições culturais, e em particular para a preservação do património intangível da humanidade, no qual se inclui o Artesanato tradicional, a verdade é que, mediante modelos exploratórios diversos, tem-se verificado internacionalmente que o Design pode representar um contributo determinante nessa missão, a par com os governos nacionais, organizações culturais e comunidades de artesãos.

Contudo, o contributo do Design para o desenvolvimento sustentável do Artesanato obriga a uma reflexão e a um mapeamento cuidadoso das necessidades efetivas. Por um lado, considerando a equação de responsabilidades e oportunidades de gestão intrínsecas à preservação e reposicionamento no mercado de técnicas e de produtos artesanais tradicionais, muitas vezes, tal como se apresentam, sem necessidade de uma intervenção ao nível do redesign desses mesmos objetos. Por outro lado, por via do desenvolvimento efetivo de renovados ou novos produtos que permitam contribuir para a Sustentabilidade de modelos de negócio adequados ao impulsionamento do mercado do Artesanato e que, por essa via, potenciem a preservação e o crescimento do saber-fazer a si associado. Atualmente, verifica-se a afirmação de alguns fenómenos que no seu conjunto podem ser favoráveis a esse investimento. E não obstante a tendência nacional de quebra da produção manufaturada, assistimos hoje a uma tendência global de evolução do mercado do Artesanato, o que se configura como oportunidade, também para Portugal.

Segundo o último relatório do Grupo IMARC, intitulado «Handicrafts Market: Global Industry Trends, Share, Size, Growth, Opportunity and Forecast 2018-2023», o mercado global de Artesanato atingiu, em 2017, o valor de 526,5 mil milhões de dólares norte-americanos (Trading Economics, 2019).

Por outro lado, é de destacar, além de questões culturais simbólicas e técnicas ancestrais, a dimensão ecológica do Artesanato tradicional na medida em que, tendencialmente, explora matérias-primas locais e tecnologias de baixo consumo, implicando um impacto reduzido no ciclo de produção. Também os materiais utilizados são maioritariamente naturais, o que propicia um ciclo de vida tendencialmente ecológico, nomeadamente por via do respetivo potencial de circularidade.

Igualmente de sublinhar, e diretamente relacionado com o fator anterior, é o registo de uma tendência de evolução do mercado de consumo ecológico. De acordo com o World Business Council for Sustainable Development: “Consumidores de mercados em rápido desenvolvimento — particularmente China, Austrália, Suécia e EUA — relatam uma propensão para privilegiar a compra de produtos de empresas com uma reputação de responsabilidade ambiental e social.

Por outro lado, segundo um estudo realizado pela União Europeia, em 2008, 75 % da população inquirida confirmou que pagaria mais por produtos ecologicamente corretos” (World Business Council for Sustainable Development, 2008). Esse fenómeno, se adequadamente explorado na comunicação de produtos artesanais, pode constituir-se como uma mais-valia na delimitação das estratégias definidoras do seu posicionamento no mercado.

Também a valorização da dimensão funcional de produtos artesanais se apresenta como potencial oportunidade a explorar, sendo que deverá ser acompanhada do adequado enquadramento do respetivo valor cultural e simbólico. Em 2018, Xy Zhan e Stuart Walker publicaram um estudo intitulado «Value Direction: Moving Crafts toward Sustainability in the Yangtze River Delta, China», no âmbito do qual identificam e relacionam quatro categorias do Artesanato — Tradicional-decorativo, Cultural-funcional, Utilitário e Artístico — com a definição dos respetivos valores a nível ambiental, económico, social, cultural e espiritual. Não obstante o contexto específico do estudo, o resultado dos inquéritos efetuados espelha a perceção de um público internacional, mostrando-nos que a tipologia de produtos enquadrada na categoria Cultural-funcional é a que reúne globalmente a avaliação mais elevada e equilibrada em termos de preferência e de valorização dos fatores auscultados, seguida da categoria Tradicional-decorativo (que tendo o maior valor espiritual é a que apresenta menor valor económico), e da categoria Artesanato-utilitário, com uma relação inversa da avaliação desses dois valores.

Desde finais do século XX, e principalmente desde inícios do século XXI, que têm vindo a ser desenvolvidos diversos projetos, também em Portugal, que na sua relação com o Artesanato articulam precisamente a intervenção ao nível de produtos situados na categoria Cultural-funcional.

Contudo, para que o seu impacto seja positivo no desenvolvimento sustentável das regiões, a longo prazo, é fundamental que o processo de implementação desses projetos seja alicerçado, além de no Design, em modelos de negócio adequados, definidos colaborativamente com outras áreas e com entidades de governo local e regional, e com as associações a que pertencem os artesãos de determinado lugar (Secca Ruivo, 2004, p. 23).

A falta de uma visão holística do artesanato por parte do artesão gera normalmente dificuldades no processo de inserção competitiva da atividade, no mercado. Por intermédio da gestão de design, observa-se a possibilidade de contribuição para a actividade da visão estratégica e sistémica do designer. Com um diagnóstico inicial, é possível identificar potencialidades e fragilidades, internas e externas, do contexto no qual o artesão está inserido, sendo possível uma visualização panorâmica do todo e o planeamento de estratégias específicas, de acordo com cada realidade. (Aguiar, 2015, p.7)

Na figura 3, tendo por base a proposta «Process Value Design» de Micelli e Orquestra Group (2019), complementa-se o modelo por recurso à ilustração da dimensão holística do Design, numa relação sistémica de geração de valor nas diferentes fases do processo. Aplicado ao contexto do Projeto de Design e Artesanato, além da visão estratégica que articula as variáveis relacionadas com o produto (tecnologia, materiais, mercado, ecologia) e com a experiência de utilização, é privilegiada a dimensão sensível da identidade, da história do lugar, das pessoas e dos objetos que nele habitam, amplificando-se a exploração dos valores simbólicos e culturais a si associados (Secca Ruivo, 2011).



Figura 3
O Design como gerador sistémico de valor.
Fonte: Secca Ruivo (2021).
Adaptado de Micelli & Orchestra Group.

O Design, no âmbito específico da sua relação com a ciência, a tecnologia, o meio empresarial, natural e o público é, historicamente, marcado pelo seu contributo como mediador dos progressos ocorridos em diferentes domínios, assim como na identificação, aplicação ou superação, das evoluções, ou carências de evolução do ambiente social, socioeconómico e/ou ecológico com que interatua (Secca Ruivo, 2008). No século XXI, pensar a Sustentabilidade do desenvolvimento de novos produtos, sistemas, ou serviços é necessariamente, cada vez mais, passar de modelos multi e/ou interdisciplinares para modelos de trabalho assumidamente transdisciplinares. O princípio que subjaz a esta conceção é o de que, por via do diálogo partilhado em torno de um mesmo problema/oportunidade, o trabalho transdisciplinar incida na busca conjunta de uma solução que privilegie o mais eficaz resultado. Participando centralmente em todas as fases do processo, ao Design compete o trabalho amplo de interpretação e síntese do conhecimento alcançado individualmente e em equipa, transformando-o em solução e significado usufruível pelo utilizador. Como refere James Hunt:

Increasingly, designers establish conditions, rule sets, and scripts that can inspire and catalyze new social outcomes. There is no longer a primary emphasis on giving form; instead the role of the designer is to devise executable instructions for operation or play. (2012, p. 8)

Design é investigação, conhecimento, criatividade e pensamento estratégico informado, “de janelas abertas para o mundo”, assente num processo – colaborativo, iterativo e cumulativo – de múltiplas variáveis orientadas para a relação problema/oportunidade-solução, consolidado pela tomada de decisões e pela descoberta de novas visões, sintetizadas no ato de idealizar, desenhar, conceber, testar e disponibilizar respostas (Secca Ruivo & Carlan, 2017).

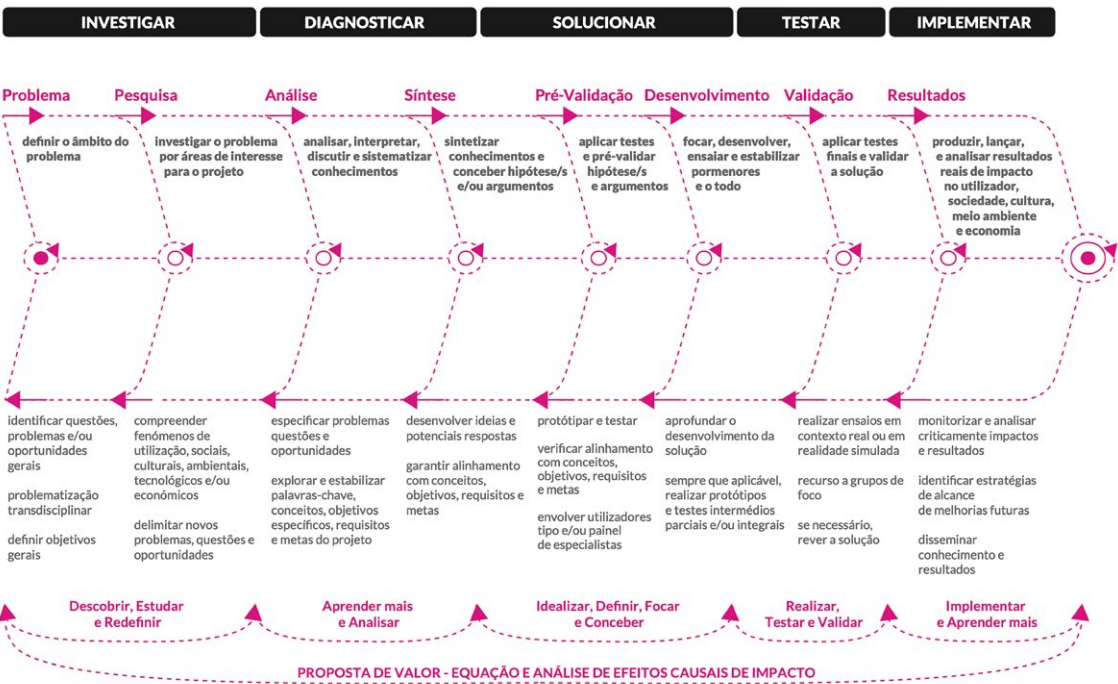


Figura 4
Modelo para a Inovação Transdisciplinar
(colaborativo, iterativo, cumulativo).
Adaptado de: Secca Ruivo (2017).

Design ao serviço do Projeto do Artesanato pode ser coisas muito diferentes, consoante as premissas de origem, as metas definidas, a existência ou não de processos efetivamente colaborativos e transdisciplinares, a equação, ou não, de fatores relacionados com os quatro pilares do desenvolvimento sustentável, relacionados com circularidade, com humanidade, sensibilidade, curiosidade, humildade, respeito e tempo.

Tempo para ensinar e tempo para aprender com o outro, seja ele artesão, gestor ou político. Tempo para contemplar, para explorar, experimentar, partilhar, testar, redefinir e, se necessário, voltar à raiz, mas, sempre, consciente do seu fundamental papel de mediação, que se quer empático: entre a matéria, a alma, a cultura, a sociedade, a economia, a tecnologia, o planeta e a memória que se constrói do futuro, através dos nossos passos no presente.

Referências

Aguiar, Mariana C. et al. (2015). *Gestão de Design e Artesanato: da teoria à prática*. XI Congresso Nacional de Excelência em Gestão, p. 7.

Brundtland, Gro Harlem, & Khalid, Mansour. (1987). *Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future*. Disponível em: <http://www.un-documents.net/our-common-future.pdf>. [Acesso em: 18/02/2017].

Brown, Tim. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperBusiness.

Calvino, Italo. (2001). *Furti ad arte*. 1.ª Edição de 1980. In Barengui, Mario (Org.). *Italo Calvino. Saggi*. 1945-1985. Mondadori.

Circles of Sustainability (2007). Disponível em: <https://www.circlesofsustainability.org>

Cross, Nigel. (1982). Designerly ways of knowing. *DESIGN STUDIES*, 3(4) 221-227.

Elkington, John. (1997). *Cannibals with Forks: the Triple Bottom Line of 21 st Century Business*. New Society Publishers.

Hawkes, John (2001). *The Fourth Pillar of Sustainability – Culture's essential role in public planning*. Common Ground Publishing Pty Ltd and the Cultural Development Network. [ISBN: 1863350497]

Koen, Peter et al. (2001). *Providing clarity and a common language to the 'Fuzzy Front End'*. Disponível em: http://www.stevens-tech.edu/cce/NEW/PDFs/Clarity_FEE.pdf. [Acesso em: 3/05/2015].

Kumar, Vijay. (2012). *101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. John Wiley & Sons, INC. [ISBN: 9781118083468]

Hunt, Jamer (2012). *Letter from the Editor - The Journal of Design strategies. Transdisciplinary Design*. Disponível em: <https://vizuarna.files.wordpress.com/2013/04/jds-vol5-screen-1.pdf>. [Acesso em: 07/02/2014].

Micelli, Alessandro C. & Orchestra Group. (2019). *Process Value Design*. Disponível em: <http://bpmmasterclass.com.br/process-value-design/>

Secca Ruivo, Inês. (2021). Co-creation & Sustainability: the holistic contribution of Design. Comunicação por convite no âmbito do European Regions for Smart Communities - Cocreation New European Bauhaus, a 6 de maio. European Commission. Agenda disponível em: <http://www.eu-smart.community/#/2021>

Secca Ruivo, Inês. (2019). *Design, Património e Sustentabilidade: Inovar com Responsabilidade*. Comunicação por convite no âmbito do Dia Internacional dos Museus, a 18 de maio. Museu Nacional Frei Manuel do Cenáculo.

Secca Ruivo, Inês, & Carlan Carina P. (2017). Design, Biomimética e Transdisciplinariedade: Estratégias Sustentáveis com foco na Inovação. In *No Contínuo da Sustentabilidade* (p. 207-226). Coleção Sustentabilidade, Impacto, Direito, Gestão e Educação Ambiental. Appris Editora

Secca Ruivo, Inês. (2011). Artesanato e Design para a Sustentabilidade: Um novo paradigma do Século XXI. In *Artes da Casa: Ambientes Singulares* (p. 172-181). Centro de Emprego e Formação Profissional.

Secca Ruivo, Inês. (2008). *Design para o futuro. O individuo entre o artifício e a natureza: Design Biónico, Design Natural, Biodesign e Design Simbiótico*. [Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro]. [ISBN: 9789892013381] Disponível em: <http://ria.ua.pt/handle/10773/1262>. [Acesso em: 07/03/2017].

Secca Ruivo, Inês. (2005). Design para a Sustentabilidade: Promoção de produtos de carácter artesanal em Portugal. In *[SM] Design – Significados da Matéria no Design* (p. 22-24). SUSDESIGN.

Simon, Herbert (1981). *As Ciências do Artificial*. 1.ª Edição de 1969. Arménio Amado Editor Sucessor.

Trading Economics (2019). Disponível em: <https://pt.tradingeconomics.com/portugal/manufacturing-production>

UNESCO (2017). Disponível em: <http://en.unesco.kz/culture-for-sustainable-development>

World Business Council for Sustainable Development (2008). Disponível em: https://saipatform.org/uploads/Modules/Library/WBCSD_Sustainable_Consumption_web.pdf

Zhan, Xy, & Walker, Stuart. (2018). Value Direction: Moving Crafts toward Sustainability in the Yangtze River Delta, China. In *Sustainability* 10(4) 1252 | <https://doi.org/10.3390/su10041252>.

Inês Secca Ruivo

Professora Associada da Universidade de Évora (UÉ) e investigadora do CHAIA. Doutora em Design pela Universidade de Aveiro (2009). Investigação em inovação aplicada ao Design Biomimético, Sustentabilidade e processos transdisciplinares. Produção que inclui artigos, capítulos de livros, patentes e palestras. Orientação de vários mestrados e doutoramentos. Coordenação de projetos financiados. Membro de diversas comissões científicas, editoriais e painéis de avaliação (A3ES, FCT e DGArtes). Cargos de gestão na UÉ: cofundadora da Unidade Transdisciplinar IDEIA; Membro do Conselho Geral; Pró-reitora para a Promoção Institucional da Qualidade e Avaliação no Ensino Superior; Presidente da Assembleia da Escola de Artes (EA) e do Conselho Pedagógico da EA; Diretora do Departamento de Artes Visuais e Design, do Mestrado e da Licenciatura em Design. Vasta atividade na indústria incluindo como diretora do Centro de ID&I da Apolo SA.. Vencedora de Prémio BfK Ideas 2019 promovido pela Agência Nacional de Inovação.