

DESIGN DE MODA E ARTESANATO: UMA UNIÃO DIFERENCIADA

LIMA, Diane Sousa da Silva - Diane_lima18@hotmail.com

BARRETO, Alice Barreto Oliveira de Sousa - Lyly_magia@hotmail.com

FRANÇA, Mariela Souza¹- Mariela_franca@hotmail.com

Resumo

O presente artigo propõe-se a apresentar uma ação metodológica desenvolvida em conjunto com uma associação de rendeiras e bordadeiras, através de uma Vivência baseada na troca dos conhecimentos acadêmicos e culturais do designer e do artesão, fundamentada nas reflexões sobre a responsabilidade social intrínseca do design e na legitimação da arte popular, concebendo como resultado um produto de moda diferenciado.

1. Introdução

Em face à problemática em que se encontra o designer atualmente, vendo-se pressionado a contribuir cada vez mais com as iniciativas responsáveis sócio-ambientais devido ao caos que a industrialização e o sistema do consumo exacerbado criou, forjando uma necessidade baseada na ostentação, inventou-se uma nomenclatura dotada de duplos significados difundindo-se o Design Social e o Eco design .

A denominação gera graves conseqüências, pois traz de forma subjetiva e portanto despercebida, um entrave e longa reflexão a respeito das obrigações e características do que venha a ser o fazer do Design. Duas vertentes são observadas e paradoxalmente vê-se em uma única atividade nascer dois conceitos que em sua essência jamais poderiam ser separados, pois afinal de contas o design já nasce trazendo em seu esteio as características de sociabilidade e ambientalismo, por ser uma atividade da ciência social e portanto, intrinsecamente ligado ao homem.

Permeado a tudo isso, muitas vezes, iniciativas dotadas de cidadania e boas intenções são executadas nas mais diversas comunidades, defendidas através de um projeto baseado no design social sazonal, e que vencido o cronograma volta a exercer o caráter predatório e irresponsável, por modificar e intervir em culturas autóctones e dotadas

¹ Diane Lima, Alice Barreto e Mariela França são graduandas do 4º semestre do curso de Design de Moda da Faculdade da Cidade do Salvador. Este trabalho é parte de um artigo fruto de uma pesquisa do Projeto Interdisciplinar realizado pela Faculdade.

de uma grande complexidade sócio-econômica, não havendo a troca conjunta necessária para o saudável relacionamento artesão – designer.

Esse legado cultural e artesanal, principalmente em nível Nordeste, vem sendo grandes fontes de inspiração e coleta de referências pelos designers, que buscam uma maior proximidade com o tradicional e com o não globalizado, na tentativa de projetar o novo e de diferenciar o seu produto da produção massificada das grandes indústrias. Geram-se então iniciativas de inserção do design nessas comunidades com o objetivo de lhes garantir renda e promover a inclusão social, garantindo para o profissional um retorno financeiro obtido através da imagem positiva e da credibilidade que ganha junto à sociedade por desenvolver conceitos e artigos de cunho social.

Diferentemente desses tipos de intervenções realizadas, que trazem no currículo o rótulo de terem aplicado o Design Social, o presente artigo vem a demonstrar como é possível realizar uma ação de design, consciente, enaltecendo os valores humanos de respeito, união com o próximo e preservação das culturas materiais e imateriais, abolindo o contexto preconceituoso em que hoje é aplicado o design em comunidades e culturas carentes.

Tal passagem pode ser ilustrada ao contrapormos as situações: quando se aplica design em indústrias a fim de aumentar a produção, o lucro e construir uma ergonomia que venha a agregar funcionalidade com produtividade, chama-se design e no entanto, quando se aplica essa mesma metodologia com comunidades carentes e de baixa renda com o intuito de obter o mesmo fim torna-se design social.

Nesse sentido, busca-se aqui, tendo como objeto de estudo uma associação de rendeiras e bordadeiras, uma troca entre design e artesanato através de uma metodologia consciente do papel do profissional, resgatando do artesanato o fazer projetual com responsabilidade e dando através da moda, um caráter de exclusividade garantida pela produção reduzida. Como consequência gera-se a valorização do produto e sua maior circulação em nichos específicos de moda, devido também a uma nova caracterização do conceito, que trará um modo fabril tradicional, numa roupagem diferenciada e específica, a um público jovem e urbano.

2. Design e Artesanato: uma soma

Em 1851 quando começa-se a perceber que o artesão e o artesanato passam cada vez mais a se distanciar da produção, gera-se uma primeira manifestação de repúdio à

fabricação em série que Segundo Denis (2000), “ocorria pois julgava –se que os produtos não tinham qualidade, arte e estética, e que o modo fabril impunha a marginalização do trabalhador por meio de uma sistemática desqualificação das suas habilidades.”

Essa preocupação que desde então vem surgindo com a diferenciação dos produtos e sua qualidade, encontra na produção artesanal soluções, visto que este é produzido em escala inferior à industrial, tendo uma atenção ampla no desenvolver, garantindo na maioria das vezes a sua qualidade; esteticamente é uma atividade característica de um determinado local o que aumenta o seu poder de inovação e a procura de determinados grupos em agregar essas especificidades em outras demandas.

Para se criar um novo produto ou re-significar um já existente é necessário que haja uma ação sistêmica envolvendo toda a sua cadeia de produção e nessa busca, a arte popular aparece como uma fonte limpa e autêntica que oferece uma gama de referências tanto material quanto iconográfico fruto de séculos de soma de culturas.

Uma constante do artesanato e um dos problemas elencados de grandiosa relevância dentro do seu condicionamento atual, é o seu modelo baseado na oferta, onde cria-se e vende-se sem se preocupar com a demanda, característica peculiarmente artística. Tal molde, que se perfaz pela montagem prévia do negócio para então se buscar o mercado, em detrimento do que preconiza o marketing que considera as necessidades e desejos do consumidor como o grande marco balizador em termos de indicações para se montar qualquer tipo de atividade, vai de encontro com a condição do artesão que é aquele profissional que trabalha para subsidiar gastos, gerar a auto-renda e viver do seu produto.

Partindo do pressuposto que a análise de uma determinada intervenção, iniciada por uma instituição externa e baseada em um projeto de inclusão para a melhoria da qualidade de vida de uma comunidade artesã local é a melhor maneira para levantar os erros e acertos da metodologia empregada, concebendo assim um produto final fruto da soma de uma relação saudável e coletiva entre os artesanato e o designer, que se procurou elaborar de forma experimental uma proposta de Vivência.

Tal proposta assume característica de ensaio para que posteriormente os diversos grupos que venham a estudar essa relação do design e do artesanato e a melhor maneira de conceber essa união, possa através de uma Vivência semelhante, que trará resultados, fruto da pesquisa e estudo de caso, teórico e prático – produto final – trocar informações e elaborar um estudo real e conciso a respeito dessa junção.

Acredita-se assim que um estudo que contemple todas as esferas do problema e que busque através de análises e Vivências a melhor maneira para efetivar essa troca,

possa ser realizado através de grupos de pesquisa que trarão a tona à importância da legitimação da arte popular e a constatação que o design é essencialmente social.

3. ABBORI – Associação Baiana de Bordadeiras e Rendeiras de Itapagipe

Devido às necessidades existentes entre as partes, buscou-se filiar para a efetivação da Vivência, com a organização ABBORI – Associação Baiana de Bordadeiras e Rendeiras de Itapagipe - onde foi possível trabalhar a Metodologia do Projeto apreendida em sala de aula, fazendo um exercício de reconhecimento e auto-sensibilização para atender às necessidades do designer e do artesão, enaltecendo suas experiências advindas da atividade artesanal e do próprio manejo de vida, que acaba por construir saberes empíricos tão importantes quanto a formação acadêmica.

Vivência é uma atividade proporcionada por uma instituição externa que desenvolve projetos com a comunidade de ações pertinentes ao design e que disponibiliza um espaço dentro do seu cronograma e de acordo com a sua metodologia /ações para um grupo ou indivíduo estudante. O objetivo é lhe proporcionar conhecimento e experiência para uma posterior articulação individual de projetos voltados à união do design e do artesanato resultando como fruto dessa experiência um produto final, que no caso específico é de moda/ vestuário.

A ABBORI é uma associação sem fins lucrativos que tem como objetivo principal a geração de emprego e renda para as mulheres ociosas da Península do Itapagipe. Além do trabalho de produção que a associação constantemente recebe, oferece curso de bordado e renda a preços irrisórios a população, no intuito de manter e transmitir a tradição gerando os meios para atingir os fins. Infelizmente passa por sérios problemas financeiros ocasionando na deficiência da infra-estrutura que muitas vezes impede que as atividades dêem procedimento. Conta com a colaboração de instituições não-governamentais e com o esforço e perseverança de mulheres que prezam pela tradição da produção artesanal e acreditam que esta ainda pode trazer melhoria de vida para a sociedade de baixa renda.

4. Metodologia

Diante das necessidades percebidas e já então apresentadas, desenvolveu-se o processo metodológico conjuntamente onde todos os passos foram discutidos e planejados a partir dos conhecimentos do artesão e do designer. Notou-se na prática o quanto complexo seria conceber uma peça de cunho artesanal, sem entender os seus processos

específicos, como técnica, material, tempo de execução, conceito e etc, sendo o desenrolar do método tão importante quanto a execução.

Na Análise de Similares após definir o segmento que a produção destinaria, vestido de noite, analisou-se alternativas da concorrência aproveitando as melhores características e descartando aquelas que não poderia se repetir como fado ao insucesso. Para o Briefing definiu-se conceber um produto da categoria vestuário, sendo a peça um vestido, usado em eventos noturnos e especiais, como jantares, casamentos e formaturas. De matéria-prima artesanal, a roupa tem como prioridade a qualidade, sendo ainda exclusiva por unir ao artesanal, características do produto industrial. Sua produção demanda tempo e alto custo tendo mercado pequeno e restrito pela pouca participação do procedimento artesanal no segmento têxtil. Foi escolhido tal padrão por ser o processo em si caro e esteticamente sofisticado, sendo a decisão a mais cabível para estabelecer preços e operar custos.

Por ter investimento capital alto, o produto é direcionado a uma classe de padrão financeiro elevado em Salvador, ou ainda turista, por esses últimos valorizarem a produção artesanal. Especificamente atende ao público feminino, de faixa etária variando entre os 25 a 35 anos. A idéia do projetor algo para um alguém é uma ação sempre corriqueira dentro da ABBORI pois na maioria das vezes trabalha-se sob encomenda, tendo o cliente àquela mesma função de dizer o que quer, dar o desenho e escolher o ponto a ser executado o bordado. A diferença maior veio quando se apresentou um briefing e elas perceberam que analisar o contexto do cliente poderia auxiliar tanto nas encomendas quanto nas peças em que produziam para comercializar que muitas vezes tinha o bordado desvalorizado devido ao produto em que estava anexado e que pior, não vendia por não saber a quem se destinava e nem onde comercializar.

Dentre todas as fases do desenvolvimento do trabalho certamente aquela que mais necessitou da atenção dos conhecimentos do artesão foi na criação dos módulos e escolha da estampa. Isso porque contou-se com uma gama muita grande de referências, tanto imagéticas quanto de aplicação da técnica, sendo o consenso e a troca de informações extremamente necessárias para que fosse viável executar a estampa nas etapas posteriores. Sendo assim trabalhou-se com o bordado richillieu e o ponto aberto, devido ao vazado que a estampa poderia apresentar e a facilidades que o segundo tem quando se trata de formas, contornos e linhas. Aplicou-se o brainstorming para catalogar as referencias e encontrou-se como um diferencial a ser trabalhado o contexto religioso em que estavam envolvidas as artesãs. Elegeu-se pois, o Candomblé, especificamente

lemanjá, de maneira a tratarmos de um assunto corriqueiro do seu universo facilitando a criação de signos para elaboração final da ilustração. Com a ajuda das imagens montaram-se painéis de referência indispensáveis na criação dos módulos.

Algumas informações provenientes do choque entre culturas foram massantemente discutidas para que ambas as partes entendessem os diferentes processos. Dente uma delas observou-se que o nome estampa recebia uma outra denominação, risco ou dibucho que pesquisando depois se descobriu que o último é advindo do espanhol *dibujo* e é característico do processo inicial de implantação da técnica do bordado e da renda no Brasil. Tratando-se de uma profissão transmitida por tradição oral perdurou através dos séculos sendo o nome o mesmo até hoje nos núcleos artesãos. Através da Matriz de Seleção, que observa aspectos importantes de cada produto no sentido da elaboração e adequação, detectou-se que apenas um dos modelos atendiam completamente a mais requisitos, sendo esse portanto de forma imparcial, o escolhido.

Dessa forma o bordado será altamente valorizado na medida que tem o seu custo veiculado a um produto com um ambiente de uso que comporta o seu gasto e que aparece como diferencial aos seus similares justamente por trazer uma técnica sofisticada e inusitada a um espaço onde está desgastada a presença das tradicionais roupas de festa para pelo menos o público a qual se destina. A ficha técnica veio a ilustrar sua importância para o ato da execução da peça servindo como um controle tanto para o artesão, que mesmo acompanhando todo o processo necessitava de dados seguros e decisivos no intuito de evitar desperdício de tempo e energia, quanto para o costureiro responsável, por cortar e fechar vestido, permitindo ter noção de medidas e da modelagem.

5. Conclusão

Dentro do processo de desenvoltura do trabalho realizado com a ABBORI muitas observações foram feitas em relação à prática do design em troca com o conhecimento do artesanato e também com as relações sistêmicas tanto de produtividade quanto de relações sociais.

O que foi de verdadeira importância extraído desse trabalho, que iniciou através de uma estrutura teórica de desconstrução do conceito do Design Social, e se baseou na trajetória da relação design X artesanato, foi a sua essência primordial de troca em que ambos profissionais estavam a todo tempo inseridos. O ensinar em momento nenhum foi verídico visto que, a cada novo passo dado dentro do método do design, uma outra faceta

da atividade projetual artesanal era descoberta, fazendo com que os aspectos tradicionais de concepção do produto fossem revelados e conduzidos de maneira muitas vezes inconsciente, através do resgatar da memória para por exemplo o projeto visual.

A problemática do esquecimento dentro do processo histórico da atividade projetual que tais centros artesanais sofrem, acarreta à sua produção um contexto completamente adjacente, de desintegração e de não pertencimento ao nicho produtivo global e muito menos intelectual. Pensa-se em artesanato somente em casos isolados, sendo este trabalho um grande exemplo disso.

A preocupação que vem surgindo com essa fatia exclusiva do mercado, devido a busca por diferenciação e também devido ao lapso de conscientização quanto as responsabilidades sociais outrora existentes, precisa ser direcionada de modo a resolver primeiramente as questões básicas de relações de sobrevivência desses profissionais que certamente passam por problemas financeiros graves. A troca de conhecimentos é válida e possível. O que parece ser inviável e doloroso é a criação dos alicerces estruturais, dos meios e dos subsídios financeiros para investir nessas capacitações.

A respeito das relações técnicas e de produtividade percebeu-se que o tempo é um fator que pode ser ministrado desde que haja para isso um planejamento de coleção conciso e funcional, podendo através da implantação da ferramenta - se bordado ou renda - o artesanato trabalhar de forma a agregar valor aos produtos industriais, dirigindo esse diferencial para um público e para um local de uso que tenha condições de suportá-lo, tanto esteticamente, quanto financeiramente.

O mérito total não parte do pressuposto da visibilidade entre as partes e sim da troca mútua a respeito dos conhecimentos adquiridos durante o processo, seja ele de experiência de vida, seja de produção do fazer projetual. A troca surge na medida em que o designer sai dessa experiência aprendendo ou entendendo o ofício manual ao qual se debruçou por um tempo e o artesão percebe e paulatinamente vá aplicando os métodos que o ajudam a projetar e o obter lucro tão esperado com o tempo empregado naquele trabalho.

Da mesma maneira, existindo o mínimo de estrutura, o aprendizado de métodos que auxilie a comunidade artesã a solucionar seu principal problema, o de escoamento de produção, pode ser a frente inicial para que o produto manufaturado saia da linha marginal em que se encontra atualmente e passe a ser inserido dentro do contexto fabril principalmente do segmento de moda, já que um dos seus grandes impasses está ligado a sua condição de esquecimento, que o desqualificou frente ao saber acadêmico,

principalmente do design, tornando-se esse um dos motivos para a baixa auto-estima e a não valorização e repercussão oral desse saber.

6. Referências Bibliográficas

AGUIAR, Luciana T.; FERREIRA, Eber L. Design popular. In: LEAL, Joice Jopper. **Um olhar sobre o design Brasileiro**. São Paulo: Objeto Brasil; Instituto Uniemp; Imprensa Oficial do Estado, 2002.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

FORNASIER, Cleuza B. R; MARTINS, Rosane F. F; MERINO, Eugenio. **Da responsabilidade social imposta ao design social movido pela razão**. In: P&D Design, 2005. Rio de Janeiro. Anais...Rio de Janeiro: P&D, 2005. 1 CD-ROM.

NETO, Eduardo Barroso. **Design, Identidade cultural e Artesanato**. Disponível em: <<http://www.eduardobarroso.com.br/artigos.htm>>. Acesso em: 28 de março. 2006.

RECH, Sandra . Fundamentos do Desenvolvimento de Produtos de Moda. In: 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2003, Rio de Janeiro, 2003.

VIANNA, Waleska Maria Lopes; MATOS. Adriana Leiria Barreto. **A Mágica Social do Designer**. In: P&D Design, 2005. Rio de Janeiro. Anais...Rio de Janeiro: P&D, 2005. 1 CD-ROM.