

## DESIGN E ARTESANATO: UM EXPERIMENTO DE CRIAÇÃO

CECÍLIA OLIVEIRA BOANOVA<sup>1</sup>; JARBAS DOS SANTOS VIEIRA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul) 1 – <cecilia.boanova@bol.com.br> 1

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel) 2 – <jarbas.vieira@gmail.com> 2

### 1. INTRODUÇÃO

Este resumo faz parte do estudo de investigação qualitativa sobre a temática do ensino e da criação em Design. O assunto tratado aqui vem de um recorte realizado a partir de um experimento piloto da tese realizado com mulheres artesãs. Elas constituem seus modos de existência criadores ao mesmo tempo que problematizam a si próprias, vivendo a experiência na realização do artesanato. As áreas de pesquisa que convergiram para pensar o experimento, na conformação com os fluxos de criação e invenção, foram a Educação, a Arte e as Filosofias.

A problematização que irriga o estudo maior que escapa do Artesanato, advém de uma forma inquietante de pensar o aprender em Design como uma espécie de aliado incondicional do *marketing* e da comunicação. Ele, na maioria dos casos, opera sobre o senso comum e por modelos cognitivos, ou seja, anda as voltas sobre aquilo que já é conhecido e sabido. A cognição aqui é tomada pelo “exercício concordante de todas as faculdades sobre um objeto suposto como sendo o mesmo: é o mesmo objeto que pode ser visto, tocado, lembrado, imaginado, concebido...” (DELEUZE, 2006, p.131). Nessa direção, o objetivo maior da pesquisa de tese é investigar como se comporta o organismo do ensino de Design, seus modos de subjetivação e significação ao mesmo tempo em que se conectam o aprender e a criação sobre um artefato de Design.

Criar em Design é atender sobretudo a seu organismo constituente, irrigado por estratégias, limitado por seus sistemas de reprodução, envolvido por conteúdos técnicos e sistematizados que atendem a obrigatoriedade de normas. Entretanto, crê-se que essa espécie de engessamento sistêmico e técnico também experimente movimentos de desterritorialização que tornem a criação trapaceira, em fuga ao encontro de uma outra intensidade para nela efetuar-se. Cabe, então, para ampliar a problematização, questionar: Se o que é inventado no Design é algo que escapa, foge ao engessamento daquilo que já existe, que tipo de experiência potencializa o corpo das intensidades trapaceiras?

Na contra mão do fluxo do *marketing* está o encontro do Design com o Artesanato, esse último é criador de peças únicas, singulares, nascidas de um fazer manual, realizado num outro fluxo que escapa da serialização. Longe de estabelecer comparações ou oposições entre Design e Artesanato o interesse repousa nos fluxos fronteirizos que buscam habitar um plano comum tramado por entrecruzamentos. A fundamentação teórica que olha as intensidade produzida nas zonas de fronteira comunga com as Filosofias da Diferença por suas múltiplas abordagens sobre os protocolos de experiência sustentadas por métodos que criam, inventam e residem planos comuns entre o pesquisador e o objeto pesquisado/criado. O método qualitativo com pistas cartográficas eleito busca dedicar-se a composição de mapas que capturem os processos intensivos que perpassam a experiência do agenciamento, sejam maquímicos do desejo - do ponto de vista do corpo, do campo imagético e sensível ou coletivos de enunciação - do ponto de vista dos signos ou do pensamento.

A frase de Spinoza que reverbera ainda hoje como um imã, nos ajuda a compreender um dos conceitos chave da obra deleuze-guattariana – o conceito de

corpo sem órgãos. A questão spinozista sobre o que pode um corpo, agora por torção é aqui adjetivado: O que pode um corpo artesão?

O conceito de corpo sem órgãos (CsO) foi criado por Deleuze e Guattari com base comum a múltiplas fontes: do conceito de substância em Spinoza, de um poema de Artaud, do conceito de corpo tântrico das religiões hinduístas e também do conceito de ovo cósmico da comunidade Dogon (DINIZ; 2008). O cruzamento dessas diversas fontes gerou uma amalgama de forças ativas que se contrapõem aos modelos do organismo, da subjetivação e da significação. No entanto como criar para si um corpo sem órgãos? Pergunta que nomeia um dos capítulos de Mil Platôs.

Onde a psicanálise diz: “Pare, reencontre seu eu, seria preciso dizer: vamos mais longe, não encontramos ainda nosso CsO, não desfizemos ainda suficientemente nosso eu. Substituir a anamnese pelo esquecimento, a interpretação pela experimentação” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 11). Para tanto é necessário experimentar múltiplas vezes algo que desarticule, tencionar o organismo a desfazer-se, acionar o corpo a outras conexões, aberturas e distribuições de intensidade as mais heterogêneas. Um trabalho feito com uma lima muito fina, jamais com pancadas de martelo, como ressaltam os autores, o que não se faz também sem uma boa dose de prudência e por força de sobriedade, para que o processo de experimentação não leve a uma linha de loucura ou de morte.

Retornando ao corpo artesão será que a ele é permitido esquecer no arranjo de cada nova peça na medida em que por alguma produção de diferença algo escapa do produto anterior? Em meio a tecidos, linhas, tintas, botões, alfinetes, missangas, pompons e fuxicos, a vida artesã, se juntam imagens de ambientes coloridos e potes suspensos, algo passa ao corpo como vozes de diversas bocas num fluxo que corta diversos eixos, distribuindo-se em múltiplas cores, como áreas ativas movediças em graus de intensidade e juntas caracterizam uma composição que se materializa no objeto do Artesanato.

## 2. METODOLOGIA

O projeto, no qual esse experimento piloto se agregou, habita as fronteiras entre Artesanato, Economia solidária e Design. O experimento piloto buscava pistas sobre o ato de criação de objetos por meio do acesso aos processos intensos empreendidos pelas mulheres artesãs que participam de um projeto de extensão promovido pela coordenadoria de Design do IFSul – Pelotas durante todo o ano de 2016. Algumas artesãs são remanescente de um outro projeto da rede federal denominado Mulheres Mil e atualmente juntaram-se a estas outras trabalhadoras componentes da Rede Solidária Bem da Terra. O objetivo normativo do projeto de extensão é oferecer assessorias e qualificações em Design envolvendo o desenvolvimento das capacidades técnica, estética e organizacional, seguindo os princípios e a metodologia da economia solidária. Dentre os valores fundamentais deste projeto destaca-se a intenção de tornar o trabalho artesanal uma fonte de renda viável e sustentável.

A pesquisadora em seu experimento piloto enfrentou por necessidade e inquietação, da própria investigação, a tarefa de reunir e pensar sobre quais matérias poderiam roçar com o pensamento criativo. Essas matérias deveriam produzir alimento para composição do pensamento de um novo objeto que escapasse dos modelos de reconhecimento, estabelecendo a trapaça na origem do exercício de pensamento que tenta trocar a interpretação pela experimentação.

Inspirada na descrição e na estrutura de uma *ecobag* (sacola) a primeira matéria foi inventada com a intenção de substituir a anamnese pelo esquecimento

– como esquecer o que é uma sacola pela própria sacola (DELEUZE; GUATTARI, 1996). A elaboração desse *briefing* foi sem intenção de realizar e alterar objetos existente, nele apenas habitou o desejo de forçar o pensamento. A descrição do objeto/problema possuiu características comuns em suas partes e nada comum no todo. Assim o objeto foi anunciado como podendo ter: compartimento (um ou vários); reunião de ocos – (dois ou vários); alças – (uma ou várias); dependura-se no corpo (humano ou não, em vários lugares ou em um específico); utilizado para transportar pequenas coisas ou uma grande; acondiciona precisamente elementos e integra praticidade.

O que estava em jogo na descrição do objeto a ser pensado? Um estado intensivo que permitisse apenas abrir a porta do impensável sem sequer atravessá-la. Pensar nas características da sacola sem nomeá-la foi uma forma de esquece-la sem abandoná-la ou seja sair do objeto pelo objeto como no matizado traçado da obra de Beckett.

O segundo *briefing* partiu da escolha de algumas imagens que retratavam personagens do filme “Monstros S.A”. Posteriormente a apresentação dos personagens, foi solicitado as artesãs que escolhessem um deles e por meio do desenho criassem para ele um objeto conhecido e bastante usual - uma mochila. A problematização circulou entre os aspectos do produto que deveriam acompanhar a anatomia monstruosa do corpo de cada personagem. Novamente o pensamento é forçado, agora a esquecer o corpo humano, para produzir algo novo a partir de um objeto comumente usado por ele, tem-se então outra forma de estabelecer a trapaça na origem do exercício.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os objetos resultantes dos experimentos tanto do primeiro quanto do segundo *briefing* tinham o objetivo de forçar o pensamento a escapar de algo já conhecido. Os resultados mostraram a dificuldade de alcançar o impensável, embora os produtos fossem desconhecidos, todos foram problematizados por outros anteriormente, a exemplo dos produtos do primeiro exercício inspirado na sacola surgiram: mochila para cães, bolso na toalha higiênica, quadro organizador de feltro, colar porta remédios, porta filtro de café, bolso móvel para cadeira de rodas, bolso em meias soquete, guarda sol com porta secador de roupas, protetor sanitário, bolsa para pratos quentes. Todos esses produtos pensados além de existentes, inclusive já foram industrializados, dessa forma o exercício de uma ação positiva em direção ao novo não se consumou, o que em nada desqualifica o exercício do pensamento criativo inventivo que não se consuma somente no ineditismo de algo.

Partindo para o segundo *briefing* a atividade de construir uma mochila mostro também considerava uma atuação positiva em direção a algo inédito, mas as ideias expressas nos desenhos percorreram mochilas bem parecidas com as existentes, ver figuras 1 e 2.

O resultante aqui anuncia que agenciar com o inédito não garante movimentos de criação da mesma forma é preciso exercitar, experimentar o esquecimento para alcançar graus maiores de trapaças. As artesãs operaram em modos recognitivos buscando um conforto ao pensamento que não se arriscou. É preciso ampliar os modos experimentação que agenciam com o inusitado para que se consiga produzir uma diferença mínima mesmo que em artefatos já existentes. O artesanato por seu acaso compositivo, ditado pela exclusividade de cada peça pode experimentar uma espécie de esquecimento frente a última peça criada, mas perante a novos agenciamentos as artesãs lançaram mão de respostas conhecidas aos novos problemas.

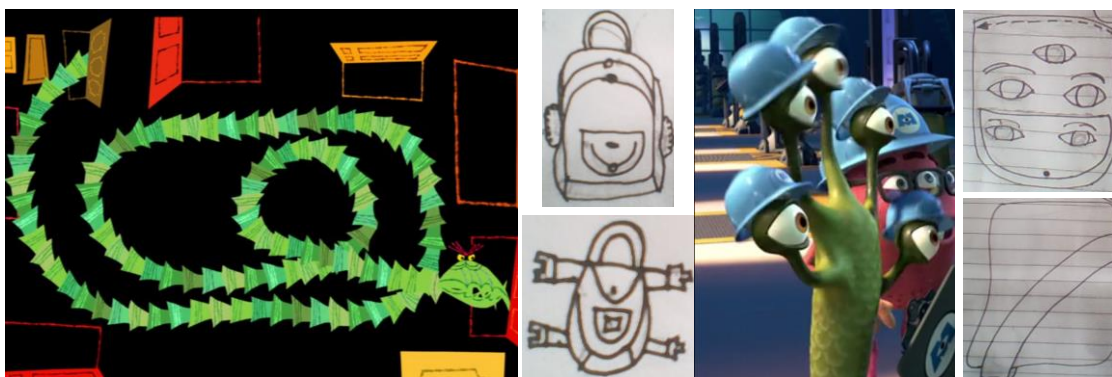


Fig 1 – Monstro Cobra com duas mochilas e Monstro Cinco Olhos com mochila alça transversal.



Fig 2 – Monstro Seis Braços com frente e verso de mochila e Monstro Dentes mochila-mordada.

#### 4. CONCLUSÕES

Esses dois experimentos mostram a dificuldade de acessar modos intensivos do pensamento criativo e as armadilhas que caímos tentando escapar do pensamento representativo e dos modos cognitivos. Ao intervir com a intensão de chegar ao impensável é preciso antes estabelecer um estado de esquecimento afastar-se do conhecido, do dito e do sabido. O exercício do esquecimento requer uma força desorganizadora que permita ao pensamento fugir da representação. A linha de fuga que se liga ao imprevisível na invenção de um novo espaço, tempo e uso somente podem ser obtidas por força de agenciamentos institucionais inéditos. “Erigir o novo evento das coisas e dos seres, dar-lhes sempre um novo acontecimento: o espaço, o tempo, a matéria, o pensamento, o possível como acontecimentos...” (DELEUZE E GUATTARI; 1992, p. 46).

Deste experimento piloto de criação resultou outra problematização. De fato algo foi criado? Uma vez que a dificuldade de abandonar as marcas produzidas pelos encontros com o conhecido oferece ao pensamento o conforto de revisitar a tudo que somos, dessa forma criar é dar um passo à frente a toda nossa própria história.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. Trad. L. Orlandi e R. Machado. Rio de Janeiro, RJ: Graal, 2006.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996, v.3.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a Filosofia?** São Paulo: Editora 34, 3ª edição. 1992.
- DINIS, N. F. A esquizoanálise: um olhar oblíquo sobre corpos, gêneros e sexualidades. **Sociedade e Cultura**, v.11, n.2, jul/dez. 2008. p. 355 a 361.