



O designer artífice e sua prática criativa⁶

LUANA CRISPIM DUARTE
JOEDY LUCIANA BARROS MARINS BAMONTE

DOI 10.52050/9788579176395.c7

⁶ Trabalho desenvolvido durante o Curso de Design – mestrado e doutorado, do Programa de Pós-graduação em Design, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob orientação da Prof^a Dr^a Joedy Luciana Barros Marins Bamonte.



Introdução

Projetar design é lidar com o desconhecido para gerar algo novo e ainda não visto, mas que se conecte ao ser humano, que gere pertencimento, que comova. Ser designer é como se aventurar por trilhas não percorridas, em um cenário que demanda agilidade na disseminação de informação, justamente porque nos encontramos em um mundo complexo, que Cardoso (2012) descreve movido por mudanças ou como Sanches (2017) sintetiza: “Transformações socioculturais da globalização criaram um mundo intrincado, marcado por uma realidade multifacetada. Híbrida e em constante movimento” (Sanches, 2017, pg. 84).

Nesse contexto, novos valores são apreciados, outras formas de ver o produto, principalmente o de moda são exigidos, isso porque, nossa conexão com a sociedade ocorre, também por meio da vestimenta, comunicando intenções pessoais e sociais. Logo, novos valores são exigidos: os imateriais - a história, os símbolos, significados e as emoções.

Para fomentar essas conexões identitárias, entra em cena o fator emocional, acionado tanto pelo criador quanto pelo observador ou usuário. Moura, et. Al. (2016) comentam que os artifícios da memória e da autoria desempenham um papel crucial nesse processo, pois, em um cenário contemporâneo inundado por excessos de informação e desinformação, a perda de pertencimento torna-se uma realidade. Isso eleva o valor das narrativas pessoais, das interpretações individuais, no âmbito do design.

O uso da memória atua como catalizador da sensibilidade, tanto para quem cria quanto para quem observa ou utiliza o produto. Nesse sentido, Cardoso (2012) embasa esse pensamento ao afirmar que os significados observados e sentidos pelos objetos não são fixos, mas sim particulares e coerentes a: culturas, sociedades e indivíduos. Cada sujeito ou usuário forma sua própria interpretação, moldada por associações mentais e memórias individuais e coletivas.

A busca por pertencimento e a imersão na complexidade do mundo contemporâneo levam o designer a explorar diversas abordagens. Uma dessas trilhas conduz ao resgate de fazeres artesanais e tradicionais. Num cenário dominado por máquinas, a busca por conexões por meio de técnicas e práticas ancestrais emerge como uma estratégia para reencontrar nossa humanidade. Borges (2012) nos mostra como o fazer artesanal contribui para esse panorama, onde a fusão entre Design e artesanato atua como um antídoto para a massificação. A conexão vai além da estética, alcançando os processos de produção, mergulhando num tempo distinto, numa relação entre matéria-prima, ferramenta e autor.

O design usa desse artifício de resgate e ressignificação, podendo, dessa forma, utilizar de técnicas manuais tradicionais que possuem uma relação direta com o passado, viabilizando um reconhecimento estético, já que esses fazeres constituem parte de uma cultura imaterial, remetendo ancestralidade e permanência de tradições, somadas às transformações e adaptação particulares que tiveram ao longo do tempo. (Duarte, 2020, p 35.)

Nesse contexto, as reflexões atuais convergem para uma síntese entre o fazer artesanal, o processo de design e a expressão pessoal e autoral, onde a prática criativa pode ser parte influente no projeto, proporcionando experimentação e busca por identidade de expressão pessoal, afinal a autoexpressão é uma fonte de inovação, como argumenta Moura et.al (2016), que veem a autoria como a força motriz por trás da criação, pesquisa ou estabelecimento de algo novo.

A possibilidade de um Designer Artífice

Conforme apontado por Fiorini (2008), o projeto de design é intrínseco a um processo de pensamento que abarca a análise crítica das condicionantes de um problema. Essa análise culmina na convergência dos diversos caminhos percorridos, conduzindo a um resultado inexplorado. Nesse contexto, surgem abordagens variadas que se desenvolvem de maneira orgânica, fluindo livre e não linear. Este processo vai para além dos limites de um único campo de conhecimento, promovendo, em vez disso, uma relação holística. A própria natureza desse processo impulsiona múltiplos elementos simultaneamente, evocando uma visão panorâmica que conecta informações sem se prender a uma lógica estrita, conforme elucidado por Sanches (2017, p. 94). Assim, esse enfoque inspira os profissionais a cultivarem uma habilidade integradora e harmoniosa e não uma abordagem fragmentada.

No campo do design de moda, assim como em outras áreas do design, o profissional desempenha um papel essencial ao identificar um problema, analisar o contexto circundante, conceber soluções e, finalmente desenvolver um resultado concreto. A visão desse processo pode, à primeira vista, parecer rigidamente estruturada e estática, porém cada uma dessas etapas oferece espaço para uma miríade de abordagens distintas. Essa mentalidade aberta encontra aplicação tanto na prática profissional quanto na atuação de pesquisadores e alunos. Nesse cenário, o papel da autoria e da expressão pessoal assume uma presença marcante e explícita, pois é exatamente nesse ponto que emerge a figura do designer-autor.

Refletindo sobre esse conceito de autor-criador, encontramos uma analogia valiosa no termo “Artífice”, como explorado por Sennett (2019), que define esse termo como aquele que se dedica à arte pela própria arte. As atividades do artífice transcendem a mera busca por um resultado final; ao contrário, representam uma manifestação singular do engajamento humano. O artífice opera a partir de uma habilidade artesanal que é impulsionada por um desejo profundo de executar o trabalho com maestria. O Artífice,

segundo Sennett, não é simplesmente um artesão. Sua perícia abarca desde o processo de concepção e reflexão até a concretização e manufatura de um produto/ objeto, sempre buscando alcançar a excelência em termos práticos, funcionais e estéticos.

Se pensarmos em concepções mais tradicionais sobre o artesão, ele é frequentemente retratado como alguém que domina uma técnica específica, executando-a com maestria adquirida por meio de um conhecimento informal. Este, muitas vezes, por estar inserido em um contexto sociocultural, traz técnicas que possuem raízes ancestrais ou tradicionais, as quais, por serem geralmente manuais, dependem de tecnologias simples e não industriais. Sennett (2019), no entanto, expande essa perspectiva.

Para o autor de “O artífice”, há um aprofundamento da ideia do artífice como alguém que estuda sua prática de maneira excessiva e se envolve nela de forma comprometida, resultando em um estado de engajamento que busca a excelência. Esse profissional é mais que um executor mecânico de tarefas; ele é movido por uma curiosidade incessante. O gesto prático realizado pelas suas mãos se funde com o pensamento e a mente, onde o ato de projetar e planejar se integra à execução. A consciência material, segundo Sennett (2019), está intimamente ligada à atividade laboral, criando uma consciência engajada. As mãos e o cérebro colaboram, envolvendo aspectos emocionais e intelectuais na prática diária do artífice.

Sendo assim, o que difere o designer desse artífice? Talvez a diferença não resida na ação e no pensamento, mas sim no intervalo entre conceber e realizar: o artífice integra ambas simultaneamente, ao passo que o designer introduz um hiato entre planejar e produzir. Setorizando etapas, realizando terceirizações e frequentemente não realizando a execução direta do projeto. Nesse sentido, a figura do designer-autor pode ser vista como um sinônimo contemporâneo do artífice, alguém que ultrapasse a mera execução técnica para se envolver ao processo criativo, abraçando tanto a habilidade manual quanto o pensamento crítico. Como Sennett (2019) aponta, essa fusão entre o fazer e o pensar, entre o gesto prático e a reflexão intelectual,

é fundamental para a excelência e o engajamento humano no contexto do design e da criação. Parte superior do formulário Parte inferior do formulário

O tempo do Criar e Configurar em um projeto

Compreendida essa relação profunda entre as etapas projetuais e produtivas, levamos as reflexões às etapas criativas no design, já que a conexão entre estas e prática de design é incontestável. Um projeto de design nasce de um problema a ser solucionado, o que demanda um pensamento criativo e inovador. Fayga Ostrower (2014) destaca que o ato de criar está intimamente ligado ao ato de agir, de vencer a inércia e dar forma a algo novo. Se levarmos esse pensamento ao contexto do design, essa noção de «formar» está diretamente relacionada ao processo de desenvolvimento do projeto. A estática reside na propensão de solucionar problemas, enquanto o processo projetual é o ato concreto do agir, manifestado em cada uma de suas etapas. No design de moda, «formar» equivale a dar existência a uma solução para um problema, muitas vezes manifestada na forma de um produto de vestimenta.

O ato de criar é inerente à experiência humana, uma parte do próprio ato de viver. Conforme expresso por Ostrower (2014), “O ato de criar abrange, portanto, a capacidade de compreender, e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar.” (Ostrower, 2014, p. 9). A autora acrescenta que criar é sinônimo de dar forma, de materializar uma ideia em um objeto tangível. Ela ressalta que, seja nas perguntas formuladas pelo ser humano ou nas soluções que ele encontra, ao agir, imaginar ou sonhar, o homem sempre está envolvido em relações e na formação de significados. Esse processo é o cerne da experiência criativa humana.

Com base nesses conceitos, é possível derivar algumas breves conclusões. O criar, conforme discutido, está intimamente ligado à saída do estado estático, à ação efetiva. Criar representa um processo que envolve a

execução, abarcando tanto o ato de pensar quanto o de moldar. Nessa linha de pensamento, Bachelard (2019) também corrobora com a ideia de que a necessidade de romper com a inércia é vital para despertar nossa essência, onde o autor coloca que desde os primórdios, quando o ser humano adquiriu a primeira ferramenta em sua posse, foi instigado a agir, a transformar o ambiente ao seu redor. Essa interação constante com o mundo, marcada pela ação, tornou-se a própria raiz do impulso criativo. “O ser humano que desperta a matéria, é o contato da mão maravilhosa, o contato dotado de todos os sonhos do tato imaginante que dá vida às qualidades que estão adormecidas nas coisas”. (Bachelard, 2019, p. 19).

Dentro do contexto do ensino design de moda, Sanches (2017) apresenta uma síntese de abordagens projetuais organizado em três fases distintas: Delimitar, gerar e avaliar / consolidar. A delimitação envolve a exploração de contextos, a identificação de relações e referências. A etapa de geração consiste em experimentar combinações desses referenciais, ampliando as possibilidades. E por fim, avaliar / consolidar envolve a avaliação e a direcionamento das possibilidades para formar uma proposta viável e realizável (Sanches, 2017, p. 103)

Cada uma dessas abordagens é acionada por ações específicas: explorar, experimentar e avaliar. Isso evidencia como um designer precisa unir seus conhecimentos científicos e de pesquisa com os processos técnicos e produtivos. Desse modo, o ato de experimentar vai além do desenvolvimento de croquis; ele também abrange a modelagem e a manipulação dos tecidos. Esse processo supera a criação mental e incorpora um entendimento profundo dos aspectos técnicos e produtivos, moldando assim a ação de concretizar. De acordo com essa afirmação Sanches (2017) completa, que no caso da moda, à facilidade de manipulação das técnicas produtivas, o próprio designer experimente a materialização da solução, o que transforma a experimentação concreta em uma ferramenta criativa poderosa.

Trilhar etapas como compreender necessidades para definir abordagens de projetos, gerar possibilidades, desenhar e criar painéis não

representa o ponto final na jornada da mente criativa. Ao aproximarmos o artífice do designer, o experimentar prático ao modelar e avaliar os resultados se torna um elemento diferenciador. Ostrower (2014) argumenta que o pensamento racional não se limita das atividades criativas; pelo contrário, ele contribui para a elaboração. Nesse contexto, destacamos a relação particular entre a delimitação e a geração. Sennett (2019), por sua vez, acentua que o conhecimento surge a partir da vivência e da experimentação. Isso guia o processo orgânico e dinâmico de criar e experimentar. Aqui, o gesto prático harmoniza com a mente criativa, manifestando-se de forma artesanal e experimental.

A Proposta de um Tempo para a Prática Criativa

O design de moda oferece um ambiente propício para a integração do gesto prático, experimentação e artesanato têxtil. A moda tem raízes profundas nesse universo, onde por anos a criação de roupas e acessórios estava intrinsecamente ligada à formação de enxovais e trabalhos manuais nos lares. Embora atualmente a moda tenha se industrializado, as técnicas artesanais ainda desempenham um papel fundamental, seja como um hobby, uma forma de expressão artística ou até mesmo uma terapia.

Hoje em dia, a relação com o artesanato têxtil vai muito além de representações folclóricas e culturais. Essas práticas se tornaram expressões pessoais que encontraram um novo espaço na contemporaneidade, especialmente entre o público jovem no movimento “faça-você-mesmo” (DIY) das redes sociais. Elas também se aproximaram da arte contemporânea como uma forma de expressão e ativismo político, representado pelo Craft ativismo, informando nas peças e objetos um resgate cultural e uma manifestação artística e criativa.

Atualmente, essas técnicas são abordadas não apenas por sua estética, mas também por seu significado e modo de execução. No design, essas

se tornam elementos compositores de objetos, podendo até mesmo assumir um caráter político em um estilo de vida: O *slow fashion*, em contrapartida ao *fast fashion* insustentável e massificado. De modo a valoriza o tempo ao fazer artesanal e manual como parte fundamental.

No entanto, quando pensamos nessas técnicas na prática criativa, elas têm o potencial de serem os próprios protagonistas do projeto de design, reinventando as construções formais. Assim, a integração do: gesto prático, da experimentação e do artesanato têxtil no design de moda, não apenas enriquece a criação, mas também estimula a autoria e a inovação, propondo uma abordagem que podemos denominar como “prática criativa”.

Esse processo sugere uma nova arena no âmbito do projeto de design, originando-se da necessidade de um gesto que transcenda a própria criação, valorizando a essência interior do criador para a materialização no objeto. Nesse sentido, Romero (2009) ressalta a importância do gesto prático, destacando a conexão íntima entre a matéria-prima, a expressão e a comunicação na gênese criativa. É nesse processo de fazer que a presença autoral se torna primordial ao desenrolar do projeto de design.

Não importa os objetos, a mão da memória preserva no objeto a lembrança do órgão que gerou. Assim como preserva a sua forma e gestualidade de sua cultura como ritmo, a materialidade, as cores, as linhas que informam as formas, enfim, o desenho – design – que carrega a gestualidade da mão que fez. (Romero, 2009, p. 97)

Sanches (2017) corrobora essa perspectiva ao salientar que a forma projetada é um terreno fértil para a experimentação sensorial e de significados. O gesto de tocar a matéria e o ato de criar - o gesto técnico - supera a mera manipulação física; eles alteram a forma como o indivíduo percebe o mundo, constituindo uma maneira essencial de existir. A abordagem manual e artesanal no processo projetual não apenas transforma a matéria, seja em seu nível físico ou simbólico, mas também dá origem a produtos que são portadores de significados e histórias.

A memória propõe uma faceta crucial nisso, ativando a sensibilidade tanto do criador quanto do observador, leitor ou usuário. Como salientam Moura, et. Al, (2016). Nesse diálogo com a memória, as técnicas adquirem uma dimensão de resgate, à medida que reverberam influências passadas no panorama atual, transformando-se em projetos contemporâneos e, por fim, em objetos que transpiram expressão e poesia no futuro.

Bachelard (2019) encapsula essa interação entre o homem e a matéria, evidenciando como a técnica e a matéria coexistem em um diálogo incessante, em que ambos se condicionam mutuamente. O homem, nesse contexto, é moldado pela matéria à medida que a condiciona também. Essa relação fundamental com o ambiente e os elementos que o compõem se traduz em uma dinâmica única que inspira gestos novos, originando uma forma de existir que transcende o simples ato de criação.

Costurar, bordar, desenvolver superfícies de renda, crochê, etc. São meios de expressão, de resgatar modos de fazer, que acionam a memória e a mão do autor. Provocando a ação profunda do criar/ experimentar no projeto de design. Em última análise, o diálogo contínuo entre o gesto prático, a prática criativa e as influências do passado convergem para moldar a identidade do designer de moda e informar a própria essência de sua criação.

Retomar o fazer manual artesanal, dentro do espaço de design, é um meio de inovar no projeto. Quebrando a ordenação linear proposta pela indústria massificada, recuperando o tempo lento e a autoria individual nos projetos. É um meio de aproximar o design do fazer artístico, com menos preconceito e mais espaço para a tentativa e erro. O têxtil pode ser visto como um conector do interior / autor, com o exterior / contexto.

Considerações finais

Em suma, projetar design é adentrar um território desconhecido, onde a geração de algo novo, porém conectado ao ser humano, é o desafio primordial. O design é uma jornada por trilhas não exploradas, em um mundo caracterizado por mudanças e complexidades. Diante da globalização e das transformações socioculturais, a demanda por novos valores e perspectivas no design, especialmente na moda, torna-se evidente.

Nesse contexto, o uso da memória e de técnicas artesanais relacionadas a lembrança e o afeto, tanto do criador quanto do observador, emerge como uma ferramenta para resgatar pertencimento e autenticidade em meio à massificação. A interseção entre o fazer artesanal, a reflexão intelectual e a expressão autoral enriquecem o campo do design. A figura do designer-artífice surge como alguém que transcende a mera execução projetista para se envolver profundamente no processo criativo e prático - produtivo, integrando habilidades manuais e pensamento crítico. A habilidade de incorporar tanto o gesto prático quanto a reflexão intelectual resulta em uma abordagem mais holística, possibilitando a apreciação de múltiplos elementos simultaneamente. Assim, o designer-artífice não apenas cria produtos, mas também forja identidade e conecta passado, presente e futuro em uma narrativa contínua.

No cerne desse processo, a prática criativa emerge como um espaço de autoria e experimentação no projeto de design de moda. Através do gesto prático, o designer encontra uma maneira de dar forma às suas ideias e expressar sua identidade única. A experimentação se torna uma ferramenta poderosa para materializar soluções e estimular a imaginação. Ao resgatar técnicas tradicionais e artesanais, o designer-artífice redefine a relação entre o criador e a matéria-prima, criando objetos que transcendem o mero funcionalismo e incorporam significados profundos. Nesse contexto, o gesto prático se funde com a mente criativa, gerando uma síntese entre a habilidade manual, a reflexão intelectual e a expressão pessoal. Assim, o ato de

criar, configurar e formar torna-se uma jornada enriquecedora que molda não apenas produtos, mas também identidades, narrativas e experiências significativas.

Referências

BACHELARD, Gastón. **A terra e os devaneios da vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

BORGES, Adélia. **Design e Artesanato**: o caminho brasileiro. São Paulo: Editora Terceiro Nome. 2011.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

DUARTE, Luana Crispim. **O crocheter de superfícies têxteis**: uma investigação no âmbito do design. Dissertação de mestrado – Faculdade de Arquitetura e Artes, Universidade Estadual de São Paulo. 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/202652>.

FIORINI, Veronica. Design de moda: abordagens conceituais e metodológicas. In: PIRES, Dorotéia Baduy (Org). **Design de Moda**: olhares diversos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008. p.305-318.

MOURA, Mônica; ANDRADE, Ana Beatriz Pereira de; TAROZZO, Marina Jardim; AMBIEL, Izabela Muniz. **Design contemporâneo e o resgate da memória**: projeto interdisciplinar. In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0246.pdf>.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, Vozes, 2014.

ROMERO, E. L. G. A gestualidade das mãos: o gesto técnico e o gesto poético. **dObras[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], v. 3, n. 7, p. 89–98, 2009. DOI: 10.26563/dobras.v3i7.265. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/265>.

SANCHES, Maria Celeste de Fátima. **Moda e projeto**: estratégias metodológicas em design. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SENNETT, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.