

RELATO

OFICINA NÔMADE, PROCURAR O QUÊ, DESCOBRIR O QUÊ? PROCURAR E DESCOBRIR O QUE O COLETIVO SABE

Christian Ullmann

Há mais de 20 anos tenho a oportunidade de viajar pelo Brasil e América do Sul conhecendo e trabalhando com grupos de produção artesanal. As atividades desenvolvidas são muito dinâmicas e a maioria das vezes envolvendo um intermediário, uma instituição de fomento que convida ou contrata o serviço de consultoria de design para ser aplicado em um grupo de produção artesanal.

O objetivo sempre esteve claro, ajudar o grupo a melhorar alguma situação vinculada à produção, produto/serviço e/ou relacionamento entre o grupo ou com o mercado.

Seguramente, o Brasil, e em particular a Amazônia Brasileira, é uma referência muito importante para o meu trabalho, pois foi lá onde vi, entendi e tive tempo de pensar sobre o assunto: fazer design; porque a ação de projetar é maior que o que nós conhecíamos como desenho industrial até a década de 90.

Em 1995, tive a oportunidade de trabalhar num projeto exploratório da empresa italiana Alessi – o Centro Studi Alessi, selecionou 7 jovens designers argentinos para participar do “*Progetto Biológico do Centro Studi Alessi*”

E lá estava, na meca do design no *show room* da Alessi na cidade de Milão, pensando produtos possíveis para uma linha de objetos para o banheiro. Porém

exatamente um ano depois estava me envolvendo num outro projeto, para trabalhar com madeira nativa da Amazônia para a fabricação de móveis.

Só agora consigo entender, refletir sobre como as coisas aconteceram e porque aconteceram:

Alessi me apresentou o fazer diário do “*industrial design*” o que tinha estudado em Buenos Aires – toda a teoria universitária na prática, para finalmente conseguir: impor a nossa “autoridade projetual” e tudo daria certo.

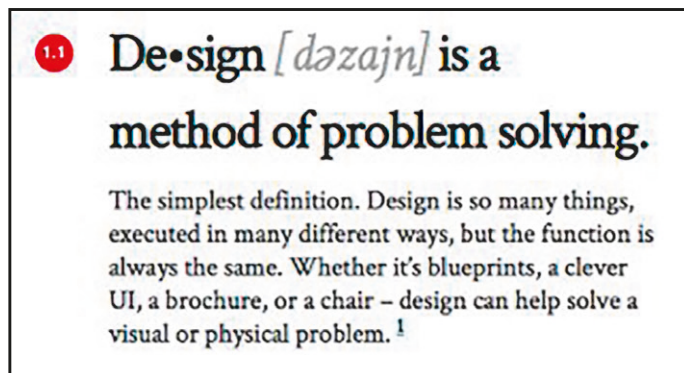
Porém, um ano depois, comecei a descobrir, as múltiplas realidades Amazônicas; um outro olhar do *design*, pensando a ação de uma forma ampla: projetar - projetar a partir das referências culturais, sociais, limitações, contradições e sobretudo com a valorização do natural e humano.

Isto foi uma grande confusão na minha cabeça em muitas trocas de ideias e discussões, pois o que estava começando a viver era o que o universo do design demoraria quase 10 anos para assimilar.

Este “novo” recorte do universo do design, design voltado para produção artesanal, ganha força, escala e reconhecimento no início deste século, em que designers, ongs, empresas, governos e finalmente o universo acadêmico, acreditaram que tinham muito para colaborar – seguramente isto pode acontecer graças à separação das palavras “design industrial” e finalmente conseguimos enxergar e entender que “design” tem mais força que industrial – que projetar é mais importante do que como vamos fazer isso; artesanal, semiartesanal, industrial ou robotizado

E quando tudo parecia estar ficando mais claro, chega ao universo do design brasileiro mais uma atualização, voltada para o recorte do design mais comercial, corporativo, onde o design é visto como uma ferramenta de “resolução de problemas” definição de - *design is a method of problem solving* – Wells Riley, ideia reforçada na última década graças à divulgação e popularização do conceito e metodologia de *Design Thinking*.

One of the touchstones of the design world is the unity of form and function. This “big picture / small picture” harmony is an equally crucial lesson for learners of all ages. In essence, as Wells Riley reminds us, “design is a method of problem solving.” Figuring out how best to fashion a product or invent a logo combines all of the top-tier thinking skills, such as creativity and ingenuity. In his detailed web feature, titled “Startups, This Is How Design Works,” Riley offers a riveting tutorial in the fundamentals of design thinking.



Fonte: RILEY, 2012.

PROJETAR

Como podemos ver as linhas de pensamento não são poucas: passado, presente e futuro se encontram e as contradições aparecem – aqui cada um pode ver as linhas de pensamento que consegue ver e entender. Porém já deu para ver que nós designers não somos bons para resolver problemas, pois se isto realmente é o que fazemos, e estamos fazendo isto há pelo menos 50 anos (que existe o design reconhecido e com título universitário) hoje temos mais problemas que há 50 anos atrás.

Em situações pontuais e muito bem delimitadas e definidas, posso até concordar, porém de forma geral não é fácil acreditar nesta verdade como única, ampla e infalível.

Se não conseguimos resolver problemas dentro de contextos conhecidos e até “inventados” como mercados urbanos de produtos industrializados em uma interminável sequência de modas sem fim.

Que será que podemos falar do encontro entre designers contemporâneos urbanos globalizados com artesãos e ou grupos de produção artesanal do interior do Brasil ou simplesmente da periferia da cidade onde moramos.

Nós designers estamos no meio, entre esta verdade duvidosa e os artesãos ou grupos de produção artesanal esperando por respostas, ajuda ou dicas que melhorem seu trabalho.

Para entender melhor meu ponto de vista vou comentar rapidamente a experiência acumulada no desenvolvimento de produtos e projetos junto a grupos de produção artesanal:

Em 1996 tive a oportunidade de participar da experiência piloto de um projeto que se propunha combinar design e artesanato do SEBRAE DF, o projeto “Tradição & Renovação” do Programa Global de assistência e Valorização da Produção Artesanal. Depois disso e também em Brasília tive oportunidade de me envolver no projeto do LPF IBAMA – Laboratório de Produtos Florestais do Instituto Brasileiro de Médio Ambiente no Programa de Valorização de Madeiras Alternativas da Amazônia para a fabricação de móveis. O envolvimento foi de 3 anos e muitas viagens para a Amazônia brasileira, conhecendo a diversidade de realidades possíveis na Amazônia vinculadas ao universo da fabricação de móveis e objetos de madeira. Desde áreas de extração ilegal de madeiras, áreas de manejo sustentável, áreas certificadas de extração, áreas degradadas, áreas de reflorestamento e de artesãos que trabalham na própria floresta até empresas que exportavam a madeira para ser comercializada na Europa.

No ano 2000, já morando em São Paulo criamos com Tania de Paula nosso escritório de design e como não éramos conhecidos e acreditávamos no diferencial da sócio-bio-diversidade brasileira apostamos nossas milhas da Varig e feiras num projeto de desenvolvimento de novos produtos a partir de resíduos de madeira nativa da Amazônia certificada selo FSC.

Hoje entendemos que no ano 2000, fizemos tudo errado, respondendo aos interesses e vontades do mercado: desenvolvemos um produto em Boa Vista do Ramos no interior do Amazonas para ser comercializado numa loja na Vila Madalena em São Paulo, e aos poucos entendemos que essa lógica não fazia sentido. Nós queríamos fazer diferente, ajudar os artesãos a terem maiores chances de venda dos seus produtos. Porém isso não aconteceu, ou pelo menos não de uma forma duradoura.

Nós conseguimos ver só a primeira camada de problemas e ficamos envolvidos na demanda de mercado e tivemos um pequeno sucesso.

Por exemplo era difícil explicar para um artesão de uma cidade no interior do estado do Amazonas, que a sacola de papel customizada usada na loja “Projeto Terra” da cidade de São Paulo era mais cara que o custo do produto que estava dentro.

Lógicas de mercado urbanas contemporâneas, onde às vezes a aparência e “demanda social” têm mais peso, custo e valor que o próprio produto a ser comercializado.

Aqui conseguimos entender que a lógica de fazer design e resolver problemas, é só uma variável de uma equação maior quando falamos de fazer design junto a grupos de produção artesanal no interior do Brasil.

Confesso que desde estudante de design na FADU/UBA – *Facultad de Arquitectura, diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires*, tenho dificuldade para responder a variáveis prontas do mercado e ainda hoje questiono o que poderia ser feito de maneira diferente.

Seguramente por isso, que junto com Tânia de Paula criamos o Projeto Oficina Nômade, valorizando as questões ambientais, culturas e características próprias de cada local no ano 2000.

Depois do Projeto na cidade de Boa Vista do Ramos na Amazônia, iniciamos nossa consultoria para os Programas estaduais de Artesanato dos SEBRAEs, ongs, empresas e sempre foi difícil sair da lógica estabelecida de mercado.

Aos poucos entendemos que o nosso “cliente” eram os artesãos e nós tínhamos que desenvolver os projetos para eles e não necessariamente para quem nos “contratava e pagava”, era divertido fazer uma coisa em campo e nos relatórios da contratante (como falavam os contratos que assinávamos) descrevíamos o que era necessário para poder continuar realizando as consultorias.

SÉCULO XXI

Entre 2000 e 2010 desenvolvemos muitos projetos junto a grupos de produção artesanal, podendo ampliar nosso campo de atuação às 5 regiões do Brasil e países vizinhos. E nos diferentes projetos realizados conseguíamos ver situações similares onde o designer era esperado como um profissional cheio de respostas e oportunidades, e sim, nós realizamos nosso trabalho da melhor forma possível, porém sempre com um objetivo claro, desde um único ponto de vista, ou pelo menos abrindo pouco o leque de alternativas para ver diferentes situações e construir novas possibilidades que poderiam se transformar em novas oportunidades.

Sempre conseguimos atingir alguma camada de problemas, porém nunca todas ou uma grande maioria. A realidade social, econômica, cultural, política de cada grupo é muito complexa e nossa intervenção tinha um recorte muito pequeno para poder nos envolver.

Entre 2000 e 2010 era interessante nos comparar com os outros designers e ou projetos que atuavam também para este setor do design, primeiro com designers como: Renato Imbroisi, Fabiola Bergamo, Lars Diederichsen, Porfírio Valadares, Luiz Galvão ou os colombianos italianizados Giulio e Valerio Vinaccia e ou projetos surgidos desde as instituições e ou universidades como: Capital Cultural, Design Tropical, Laboratório Piracema, Imaginário Pernambucano e Design Possível.

Esta década também foi importante pois se discutiu muito e trocou a definição de desenho industrial para design nas universidades e aos poucos o trabalho junto a artesãos foi aceito e incorporado nas atividades de sala de aula. Antes disso o trabalho desenvolvido com artesãos não era bem visto pela academia.

A consequência disso é que muitos projetos de finalização de curso tiveram o assunto produção artesanal como foco e depois mestrados e doutorados. Finalmente o design tinha uma visão ampla sem a limitação por quantidade de peças produzidas ou processos utilizados.

Os jovens que estudaram design durante este período criaram e estão criando uma nova geração de designers com uma visão mais ampla, onde a realidade de produção artesanal de quase 50% do Brasil era considerada, estudada e até promovida por professores e universidades.

Finalmente, conseguimos sair da página 81 para entrar em um novo universo, o da página 82 do livro “*Diseñar para el Mundo Real, Victor Papanek*” onde ele apresenta as possíveis formas de atuar e desenvolver projetos com países em subdesenvolvimento.

Esta forma de atuação descrita por Victor Papanek, para países em subdesenvolvimento, sempre nos inspirou e conseguimos entender e adaptar ela para projetos com artesãos ou grupos de produção artesanal. Onde o primeiro degrau é desenvolver produtos como ele apresenta “para turistas ou decorativos”.

Onde só conseguimos encadear a nossa economia com a deles, o único que estamos fazendo aqui é acelerar o processo dos artesãos para chegar até a situação em que nós estamos vivendo. E devemos coincidir que trazer eles para o nosso mundo e realidade não é grande coisa, desde este ponto de vista quanto mais distantes do “design” os artesãos consigam ficar, melhor para eles.

Um segundo momento, que ele apresenta como “ligeiramente mais eficaz” é o designer viver a realidade do artesão durante um período aperfeiçoando seus produtos e projetos.

E finalmente entramos na página 82 onde a evolução proposta sugere a mudança de proposta e de atuação, onde nós designers colaboramos com a formação destes artesãos desde a realidade local, comprometidos com o dia a dia deles e do contexto local.

Esta sugestão é muito interessante e assim sim, realmente vamos conseguir pensar diferente e o mais importante viver diferente e entender quais coisas são importantes e quais valem a pena o investimento em projetos de longo prazo.

O último passo ou “solução ideal” proposta é a formação de um corpo de designers a partir da população local envolvendo uma, duas ou três gerações.

Tudo isto foi necessário, para contar para vocês, exatamente o que aconteceu conosco e da evolução do nosso trabalho no Projeto Oficina Nômade junto aos artesãos, passaram-se quase 20 anos e crescemos juntos, cometendo erros, ajustando e criando alternativas.

Ainda assim nós nunca conseguimos nos identificar numa região ou com um grupo e mudar nosso estilo de vida. Porém conhecemos alguns designers, arquitetos, artistas e ou projetos que fizeram esta mudança: Domingo Totorá, Mauricio Azeredo, Imaginário Pernambucano e Design Possível.

O que acertamos em cheio foi na escolha do nome do projeto e no que ainda hoje nos propomos fazer e o que intuíamos e finalmente podemos confirmar é que olhar o coletivo, valorizar as individualidades que constroem o grupo é o grande diferencial de todo grupo e é nisso que devemos estar atentos para identificar as grandes ideias e oportunidades.

Fazer diferente é isso, não só na teoria, e sim na prática: fazer diferente é mesmo propor mudanças. Pois os problemas são mais complicados do que conseguimos entender, existem diferentes níveis de problemas e a maioria das vezes nossa visão nos permite ver a primeira e segunda camadas de problemas porém debaixo deles existem outras tantas camadas com problemas cada vez maiores.

Desenvolver alternativas abertas: múltiplas e dinâmicas, pode ser uma primeira resposta diretamente conectada com o contexto e o tempo específico de cada situação.

Teóricos e práticos do universo do Design cunhamos definições da nossa atuação e, logo depois, sempre descobrimos que algo escapou e precisamos expandir os nossos próprios limites de compreensão. Não está sendo diferente hoje.

Mais uma vez, pensadores, fazedores, professores e alunos questionamos: O que é fazer Design? Para que serve o Design? O que o Design pode alcançar? Design pra quê? Design pra quem? Design por quê?

O momento atual traz novas questões vinculadas a relações sociais, crises ambientais, projetos inclusivos, plataformas colaborativas, mudanças de comportamento, novos processos produtivos, desmaterialização e finalmente a divulgação e aceitação do pensamento de Design para todas as atividades humanas.

Falamos de pensar diferente, falamos para os grupos pensar diferente, porém só conseguimos pensar por eles e não com eles para construir uma realidade

maior que uma resposta mercadológica. Vamos provocar, criar tempo e espaço para descobrir o que o coletivo sabe – está na hora de abraçar o mistério e não partir para a solução de um problema.

O desafio é o mesmo ao de todo designer de qualquer época: procurar novos caminhos que mudem nossas velhas perspectivas e certezas para potencializar nossos projetos para um novo patamar onde a discussão é o que realmente importa e a qualidade de vida o essencial.

Constantemente, repito que para ter chegado até aqui, e ter as avaliações necessárias para atuar neste setor de design artesanal, foram necessários 30 anos de estudos, consultoria e oportunidades.

E não é numa visita, oficina de 40 horas, consultoria de 6 meses ou projeto de 2 anos que conceitos, aprendizados e resultados podem ser repassados.

Todos necessitaríamos de 30 anos de atividades para poder estar no mesmo momento, intensidade para juntos construir novas alternativas e como já sabemos isto não é comum de acontecer.

Cocriar e conectar ideias só faz sentido quando acontece em todas as direções e não desde o designer para o grupo ou da instituição para o grupo.

Está na hora de parar de criar mais problemas e atalhos para resolver eles; está na hora dos processos colaborativos, de trabalhar com a diversidade e complexidade do grupo, do artesanato local do seu produto e serviço ou contexto.

O grande desafio é provocar e perceber a inteligência coletiva e diferencial que esse artesão ou grupo tem e isto não está definido pelo mercado ou pelo que o mercado quer e sim, no que o artesão ou grupo sabe e quer fazer.

Como se reconhece isso? É necessária uma escuta atenta de horas, dias e até meses percebendo, entendendo, acreditando e materializando os interesses do grupo conectando e polinizando as ideias, tornando visível a inteligência e sabedoria do coletivo.

HISTÓRICO

1995: participante do “*Progetto Biologico*” Centro Studi Alessi – Milão, IT

1995/6: participação com designer no Programa de Valorização do Artesanato do Distrito Federal. Tradição e Renovação - Giulio e Valerio Vinaccia – SEBRAE DF, Brasília

1997/8/9: participante do Projeto Madeiras em Design – LPF IBAMA, Brasília
coordenação do Prêmio Madeira da Amazônia, Móveis e Design – LPF
IBAMA, Brasília

coordenação do Projeto de Divulgação de Madeiras Amazônicas LPF/
IBAMA, Brasília

1999/2009: criador e curador da mostra Design & Natureza, Shopping D&D,
São Paulo

2000: linha objetos de mesa para a Loja Projeto Terra - Boa Vista do Ramos, AM
brinde Coca-Cola – Itacoatiara, AM

2002/8: consultoria Louceiras de Maruanum – SEBRAE AP - Balneário de
Maruanum, AP

consultoria Oficina Escola de Marcenaria Carlo Castiglioni - EMEC – Xapuri, AC
coordenador do Núcleo de Inovação e Design para Artesanato – Via Design
SEBRAE SP, São Paulo. Pesquisador convidado do Núcleo de Design Susten-
tável UFPR, Curitiba

2006: curador do setor Design para Melhoria Social e Ambiental do Painel Con-
temporâneo da 1ª Bienal Brasileira de Design, São Paulo

2008: membro fundador da *Red Latinoamericana de Diseño Sostenible, Red
Alebrije* - Mexico

2011: projeto Oficina Nômade Ribeirão Preto e Região

2013: coordenador de Design do Projeto Como Penso Como, SESC Pompeia,
São Paulo

2014/2015: projeto Coletivo Artes Coca-Cola – Grupos Brasilianas, Cooperac,
Criar & Criar, Charlotte e Visart - Rede ASTA, São Paulo

2015: projeto Oficina Nômade Novo Horizonte, São Paulo

2015/6/7: coordenador Núcleo Exploratório de Design do *Istituto Europeu di Design*, São Paulo

2017: marcenaria do Bem | Instituto Leo Madeira, São Paulo

REFERÊNCIAS

PAPANEK, Victor. **Diseñar para el Mundo Real, ecologia humana y cambio social**. Espanha: Hermann Blume Ediciones, 1977.

RILEY, Wells. **Design is a method of problem solving**. 2012 Disponível em: <http://theasideblog.blogspot.com.br/2012/04/design-is-method-of-problem-solving.html>. Acesso em: 24 jul. 2020.

RILEY, Wells. **Startups, this is how design works**. Disponível em: <https://startupsthisishowdesignworks.com/>. Acesso em: 24 jul. 2020.

BIOGRAFIA DO AUTOR

Christian Ullmann é formado em Diseño Industrial pela Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires – Argentina. Designer porteño, maker predigital, insustentável, reside no Brasil desde 1996, consultor em design, inovação e gestão para a criação e desenvolvimento de produtos, projetos, sistemas e serviços. Coordenador de projetos para empresas, governos e instituições no Brasil e Latino-américa, seus produtos e projetos receberam prêmios na Itália, Espanha, Brasil e Argentina. Suas áreas de maior interesse e pesquisa são as questões sociais e ambientais, que desde o ano 2000 foram redefinidas como desenvolvimento sustentável, entrando na terceira década do século XXI reorganiza suas ideias e pretende atuar na área de Design para Inovação Social dentro de um contexto de economia criativa para um sistema de economia circular. Professor, consultor e palestrante de Design em diferentes instituições de ensino nacionais e internacionais. Em 2001, junto com Tania de Paula criaram o escritório iT Projetos – escritório de desenvolvimento de produtos e projetos com responsabilidade socioambiental. Dentro do universo da economia criativa e como estratégia de desenvolvimento, usamos as ferramentas do design para melhorar as interfaces entre cultura,

criatividade, tradição, economia e tecnologia de baixo impacto ambiental e alto impacto social no mundo contemporâneo, promovendo atividades capazes de gerar renda, desenvolvimento local, valorização do território e cidadania:
be.net/christianullmann / itprojetos.wordpress.com

E-mail: resudaca@gmail.com

