

RELATÓRIO



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho



CERQUEIRA
VILA DAS ARTES



BC
fundação
biennial de
cerveira



NORTE2020



PORTUGAL
2020



UNIAO EUROPEIA
Fundo Europeu
de Desenvolvimento Regional

Índice

0. Sinopse.....	2
1. Etapas.....	3
2. Mapeamento.....	5
3. Divulgação.....	7
4. Design.....	8
5. Concurso.....	9
6. Imprensa.....	10
7. Juri.....	14
8. <i>Bootcamp</i>	17
9. Exposição.....	19
10. Vencedores.....	21
11. Equipa.....	29



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho

NORTE2020
REGIÃO NOROCCIDENTAL DO ALTO ALGARVE

PORTUGAL
2020

UNião Europeia
Fundação Europeia
de Desenvolvimento Regional


CERVEIRA
VILA DAS ARTES

BC
fundação
bienal de
cerveira

0. Sinopse

Enquadrado nas prioridades temáticas da Estratégia Integrada de Desenvolvimento Territorial (EIDT) e do Plano Global de Ação “Alto Minho 2020”, o projeto Arts+Handicrafts Alto Minho insere-se na linha de ação do desenvolvimento económico, social e territorial da Comunidade Intermunicipal do Alto Minho, assumindo-se como um projeto capaz atrair agentes criativos para a região, reforçando e difundindo a imagem do Alto Minho enquanto território criativo.

O Arts+Handicrafts “Alto Minho 2020 - Promoção do Empreendedorismo Qualificado e Criativo”, aprovado no âmbito do Programa Operacional Norte 2020, teve como objetivo a promoção e dinamização das artes e ofícios tradicionais do Alto Minho, tendo em vista estimular a inovação e a criatividade, assim como fomentar a criação de empresas capazes de aliar a tradição à modernidade, desafiando estudantes e profissionais de design e arquitetura a valorizar, criativamente, o riquíssimo património imaterial do Alto Minho.

Destarte, o projeto Arts + Handicrafts Alto Minho teve como objetivo promover e reinterpretar, através do design, arquitetura ou artes plásticas, os ofícios e artesanato tradicionais do território do Alto Minho. Os protótipos apresentados na exposição resultam do cruzamento de uma abordagem contemporânea às técnicas artesanais referenciadas no mapeamento dos artesãos do Alto Minho, que poderá ser consultado em www.artshandicrafts.altominho.pt.

Partindo de novas propostas e interpretações de produtos existentes, desenvolvidos com base artesanal através da aplicação de técnicas tradicionais a objetos e projetos de linguagens atuais, ou da interpretação do património simbólico e da memória do Alto Minho, o Arts+Handicrafts contribui para a preservação do património imaterial dos saberes e ofícios guardados na região.

1. Etapas do Projeto

1.1 Mapeamento artesão Alto Minho: 2 Abril a 10 Maio 2018

Foi feita uma pesquisa, no Alto Minho, no sentido de encontrar artesãos que se enquadrassem nas premissas delineadas pela iniciativa. Durante o período de pesquisa, foram sinalizados 149 artesãos e contactados 65. A partir desses contatos, conseguimos contar com a participação de 26 artesãos com disponibilidade para o projeto. O processo de investigação passou, sobretudo, pelo contato com as Câmaras Municipais do Alto Minho, Turismo, Associações, pesquisa na Web e por referências de outros artesãos.

1.2 Documentário sobre os Artesãos do Alto Minho: 11 Maio a 5 Junho 2018

Nesta etapa do projeto foram entrevistados 26 artesãos, para documentação das técnicas e ofícios selecionadas no Alto Minho para integrar o concurso..

2. Concurso

2.1 Anúncio do concurso e Lançamento do site: 2 julho 2018

O lançamento do concurso realizado no dia 2 de julho, através da imprensa, Canal V e Lusa , e nos canais do facebook da CIM e A+H e do lançamento do site www.artshandicrafts.altominho.pt. No site do projeto está disponível toda a informação do concurso: regulamento, júri e mapeamento dos artesãos (fotografias e biografias dos artesãos mapeados). Os vídeos elaborados para cada artesão foram lançados online, no canal V, entre 2 de julho e 30 de setembro, à quarta-feira e domingo.

2.2 Abertura do concurso: 2 Julho a 16 dezembro 2018

Os interessados puderam fazer download do regulamento e da ficha de inscrição, com a indicação de enviar a respetiva ficha, depois de preenchida, para artshandicrafts@altominho.pt. Durante o período de abertura do concurso, a produção foi fazendo atualização da informação no site A+H e no facebook/instagram e youtube.

2.3 Anúncio das 15 ideias selecionadas: 20 dezembro 2018

Na primeira fase do concurso, foram selecionados 15 projetos para a participação numa ação de capacitação através da realização do *Bootcamp* de desenvolvimento de projeto tendo em conta os critérios do **ARTS+HANDICRAFTS Alto Minho**.

2.4 *Bootcamp*: 11 a 13 janeiro 2019 (ver relatório intercalar)

Anúncio das 5 ideias selecionados para prototipar: 14 Janeiro 2019

Participaram no *bootcamp* os responsáveis das 15 ideias selecionadas para desenvolvimento do projeto. No fim do *Bootcamp* foram selecionados, através de um “*pitching*”, os 5 projetos que passaram à 2ª fase para desenvolvimento dos protótipos.

3. Prototipagem e Exposição

3.1 Execução do protótipo: 15 Janeiro a 15 março 2019

Durante o período mencionado, os Designers selecionados desenvolveram o seu protótipo em conjunto com os artesãos do Alto Minho. Cada projeto selecionado recebeu €500 (quinhentos euros) pela passagem à fase final, acrescidos de outros €500 (quinhentos euros) para desenvolvimento do protótipo.

3.2 Exposição e anúncio dos 3 premiados: 23 março 2019 (a decorrer até 11 de maio)

As 5 ideias selecionadas na 2ª fase do Concurso foram prototipadas e expostas, no Fórum Cultural de Vila Nova de Cerveira, numa cerimónia de inauguração que ficou marcada pela entrega dos prémios e pela estreia da curta metragem realizada no âmbito deste projeto.



Projeto Finalista do Concurso Arts+Handicrafts: “À mesa com todos” pelos Olaria Olé

2. Mapeamento

Na fase de mapeamento, depois de um período de investigação junto de algumas entidades, designadamente, associações profissionais, associações de artesãos e empresas locais, e do imprescindível trabalho de campo, sinalizamos 149 artesãos, dos quais 65 foram contactados.

A triagem para chegar aos 26 artesãos que integram o projeto Arts + Handicrafts, além do critério geográfico, obedeceu aos seguintes critérios:

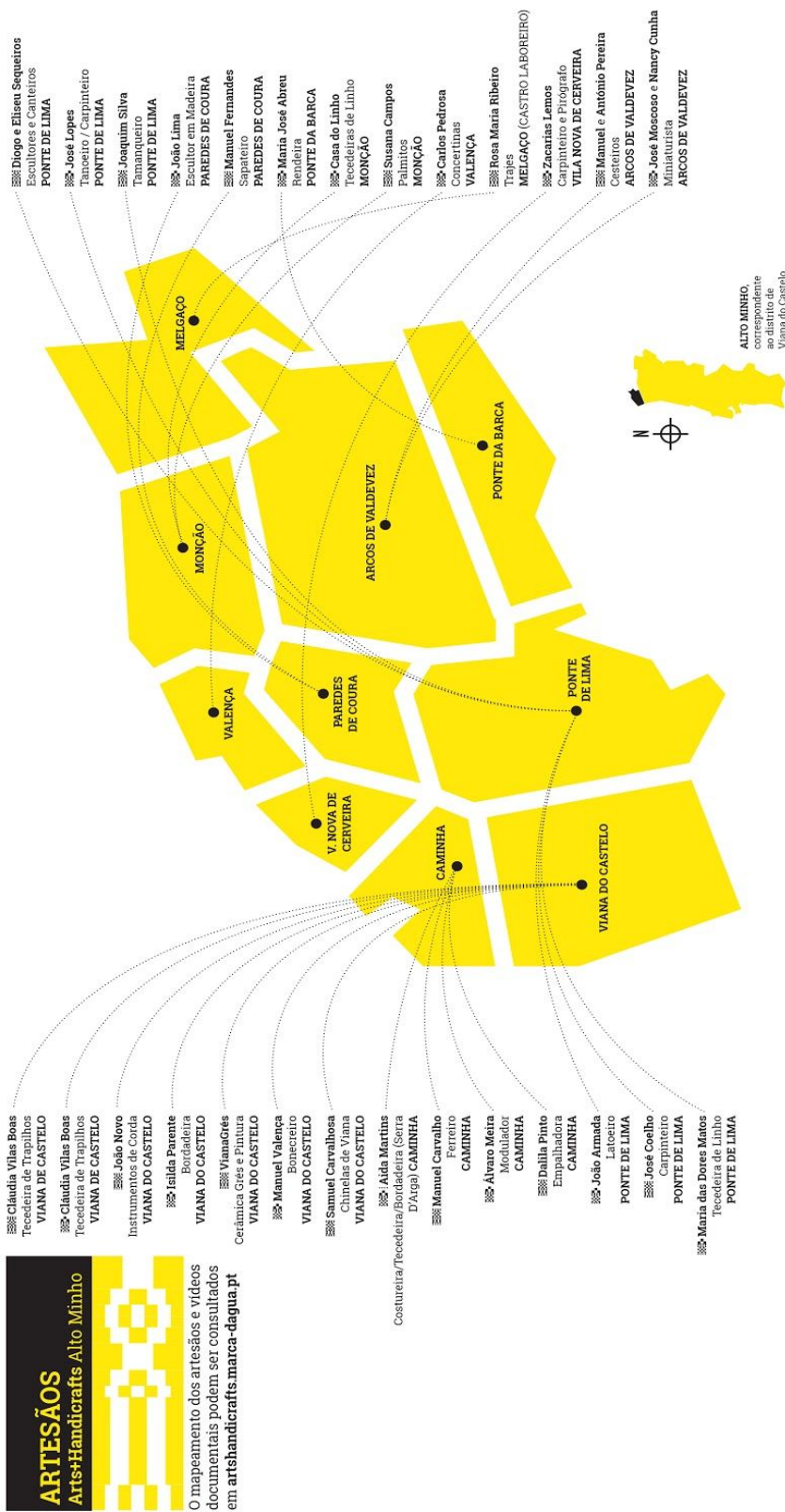
- A manualidade da arte;
- A ligação ao ofício, nomeadamente, a herança familiar do mesmo;
- A diversidade dos ofícios que queríamos representar;
- Necessidade de ter, pelo menos, em artesão em cada município do Alto Minho;
- A disponibilidade do artesão para o projeto Arts + Handicrafts, designadamente, para o desenvolvimento do protótipo.

Importa salientar que, desse processo de seleção, foram descobertos verdadeiros “tesouros” nas pessoas que dedicam a sua vida a manter uma arte, em alguns casos, em vias de extinção. Os curtos vídeos-documentários que realizamos destas pessoas e ofícios aproximam-se de um documentário, sobretudo pela memória que fica registada na História da CIM e do nosso País, e também, mas não menos importante, pelo facto de estes serem, possivelmente, os últimos artesãos, nestas técnicas, no Alto Minho.

Foram feitas entrevistas a 26 artesãos e realizados pequenos documentários que podem ser visualizados em:

<https://youtu.be/eNotULK0Ktk>

De seguida, apresentamos o mapa dos artesãos selecionados.



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho



BC
fundação
vila das artes
cerqueira

3. Divulgação

1º fase do concurso

- Foram impressos 100 cartazes e 5000 flyers;
- Pediu-se para uma empresa fazer distribuição no porto (lista dos espaços e fotos em anexo PORTO);
- Mandou-se por correio para: (ver cartas em anexo);
- A CiM Alto Minho também distribuiu pelos municípios do Alto Minho;
- Foram realizadas duas apresentações do projeto no **IPVC Instituto Politécnico de Viana do Castelo**:
 - No dia 4 de dezembro de 2018 - Estiveram presentes cerca de 20/25 alunos dos cursos de Licenciatura de Design de Ambientes, Mestrado em Design Integrado, Licenciatura Design do Produto. Quem nos recebeu foi o Prof. Luis Mota, Coord. Licenciatura de Design de Ambientes da **ESE-IPVC, Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo**.
 - No dia 10 de dezembro de 2018 - Estavam entre 25-30 alunos dos cursos de Artes Plásticas e Tecnologias Artísticas e Artes e Tecnologia [Luz, Som e Imagem], Quem nos recebeu foi o professor Francisco Trabulo, Professor Adjunto (confirmar se é este prof em msgs com Alexandrina).
- Foram realizadas publicações periódicas no Instagram e Facebook com regularidade semanal e, por vezes, diária, consoante a fase do projeto em que estávamos.

2ª fase do concurso - *Bootcamp*

- Convites online para oradores, convidados, participantes e parceiros.

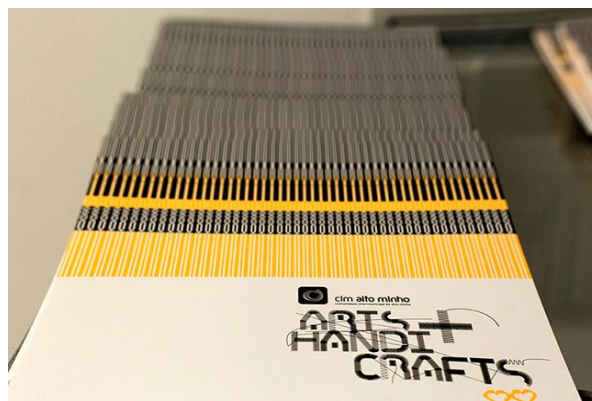
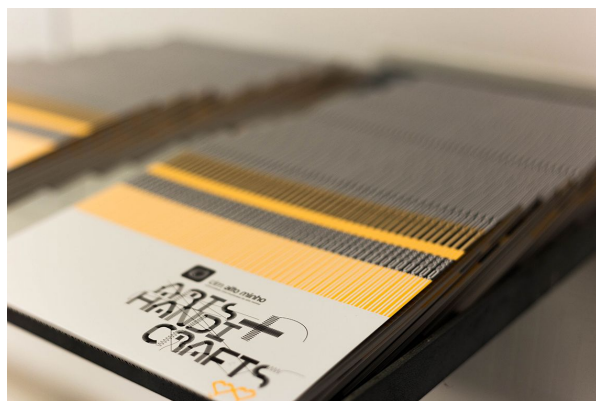
3ª fase do concurso - *Exposição*

- Foram impressos 100 cartazes e 2500 flyers;
- À semelhança do que foi feito na 2ª fase do concurso, encomendou-se a distribuição a uma empresa, que fez a distribuição no Porto;
- A distribuição em V.N. de Cerveira foi feita pela equipa da Marca d'Água e pela CMVNC;
- A distribuição em Viana do Castelo foi feita pela equipa da Marca d'Água;
- A CiM Alto Minho fez a distribuição pelos restantes municípios do Alto Minho;
- Foram enviados Convites para distribuição nos canais internos da CIM;
- Foram enviados Convites para todas as entidades envolvidas, todos os artesãos mapeados, todos os candidatos do concurso e, ainda, para todas as escolas e faculdades de artes e design.

4. Design

Materiais produzidos:

- [Site](#)
- Flyer e Cartaz concurso
- Flyer Bootcamp
- Cover e icon Facebook e Instagram
- Logo Arts+Handicrafts
- Certificados *Bootcamp*
- Separadores para Site
- Separadores de vídeo
- Flyer Exposição
- Cartaz Exposição
- Mupis Exposição
- Brochura Exposição



5. Imprensa

Alto Minho junta velhos artesãos e novos criadores para salvar...

Evitar o desaparecimento de ofícios tradicionais, como tamancaria ou cestaria, pondo "velhos" artesãos e novos criadores a trabalhar lado a lado e em parceria, é o objetivo de um projeto lançado pela Comunidade Intermunicipal (CIM) do Alto Minho.

In Alto Minho TV Online- 02-07-2018

Alto Minho junta velhos artesãos e novos criadores para salvar ofícios antigos

2 Jul 2018 Projeto intitula-se "Arts + Handicrafts". Evitar o desaparecimento de ofícios tradicionais, como tamancaria ou cestaria, pondo "velhos" artesãos e novos criadores a trabalhar lado a lado e em parceria, é o objetivo de um projeto lançado pela Comunidade Intermunicipal (CIM) do Alto Minho.

In Diário do Minho Online- 02-07-2018

Alto Minho junta velhos artesãos e novos criadores para salvar ofícios antigos

Evitar o desaparecimento de ofícios tradicionais, como tamancaria ou cestaria, pondo "velhos" artesãos e novos criadores a trabalhar lado a lado e em parceria, é o objetivo de um projeto lançado pela Comunidade Intermunicipal (CIM) do Alto Minho.

In Minho Online (O)- 02-07-2018

Alto Minho: Velhos artesãos e novos criadores vão juntar-se para salvar ofícios antigos

Evitar o desaparecimento de ofícios tradicionais, como tamancaria ou cestaria, pondo "velhos" artesãos e novos criadores a trabalhar lado a lado e em parceria, é o objetivo de um projeto lançado pela Comunidade Intermunicipal (CIM) do Alto Minho.

In Rádio Alto Minho Online- 02-07-2018

Artesãos e designers resgatam tradições e ofícios do Alto Minho

Cinco artesãos e vários jovens artistas uniram abordagens para preservar memórias e tradições do Alto Minho. A Altominho TV foi conhecer os Finórios do Alto Minho, o projeto vencedor do concurso Arts+Handicrafts Alto Minho, que conjuga duas tradições: a latoaria e os trajes.

In Alto Minho TV Online- 10-04-2019 https://youtu.be/k5_kT9mTEXY

Importa salientar que foram realizados mais de 150 contatos e enviadas, outras tantas, notas de imprensa, com o objetivo de promover a divulgação da Exposição do Arts+Handicrafts Alto Minho (Ver Lista em Anexo), com destaque da Agência Lusa e do Vdigital (<https://www.vdigital.pt/programa/arts-handicrafts.html>). Este último, fez publicações semanais dos projetos, criando uma rubrica própria do projeto no canal.

Foi ainda concedida uma entrevista da Dra. Ana Carvalho, Coordenadora do Projeto, no Programa do Alvim, no canal Q:

- <https://www.youtube.com/watch?v=fDnFVZayliQ> (parte1)
- <https://www.youtube.com/watch?v=ke7HwQ1jI3g> (parte 2)

6. Concurso

6.1 Juri

Alejandra Jana

Alejandra Jaña tem dedicado a sua prática profissional a projetos em design de comunicação com ênfase em identidade visual e design editorial com enfoque na cultura. Foi co-fundadora do Atelier Martino&Jaña onde teve a oportunidade de desenvolver, ao longo de 15 anos inúmeros projetos que cruzam múltiplas disciplinas adjacentes ao design para clientes como Nike (EUA), NBC (EUA), Museu de Serralves, Porto (2001), Guimarães (2012) Capital Europeia da Cultura, Centro Cultural Vila Flor, Câmara Municipal do Porto entre outros.



No âmbito da Guimarães 2012 criou, juntamente com Isabel Abreu, o projecto Editoria promovendo uma estreita colaboração entre artesãos locais e designers nacionais e internacionais cujo resultado deu origem a uma exposição que reunia uma coleção de artefactos e um livro-catálogo. Parte da exposição foi novamente apresentada na Casa do Design de Matosinhos, na exposição Burilada | Arte-factos para a sobrevivência em 2017.

Foi docente da cadeira de Estudos aplicados em tipografia em 2008 na ARCA em Coimbra e entre 2009 e 2012 na FBAUP – Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, no Mestrado de Design Gráfico e Projectos Editoriais.

Em 2012 envolve-se, junto com um coletivo de criadores e investigadores na criação da We Came from Space, plataforma de investigação e troca de conhecimento na área do design e da produção gráfica, da qual faz actualmente parte da direção.

Está hoje estabelecida como designer e consultora independente.

Carlos Aguiar

Designer, Natural do Porto, 1953. Estudou Engenharia Mecânica, Arquitectura e Design de Equipamento e Produto Mestre em Design de Equipamento e Produtos pela Faculdade de Belas Artes do Porto. Lecionou no Instituto Politécnico de Viana do Castelo, na Universidade de Aveiro e Escola Aveiro Norte. É atualmente Professor Afiliado da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.



Fundador da firma Escritório de Design Lda trabalhando regularmente como consultor de design em Gestão de Design e Design Industrial. Desenvolve estratégias de abordagem e projectos de design de produto para diversas empresas nacionais e estrangeiras (tem mais de duas dezenas de patentes e várias centenas de produtos desenvolvidos no mercado). Promove uma abordagem para o projecto de objectos que designa por “Design de Engenho” baseada em quatro valores: Primado do Utente, Projecto Cooperativo, Tecnologia Apropriada e Escala Local.

Co-fundador e membro da plataforma DesignIncludesYou.org que promove actividades na área do design inclusivo segundo metodologias de projectação participada.

Foi galardoado com inúmeros prémios nacionais e internacionais de design na Europa, EUA, Japão e Austrália, muitos dos quais pela primeira vez atribuídos a um designer português.

Pedro Carvalho de Almeida

Designer de comunicação, professor, e investigador.

É Professor Auxiliar no curso de design do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, presentemente em licença de investigação com estatuto de interesse público. Colaborou com outras escolas de design, nomeadamente Central Saint Martins University of the Arts London, ENSCI–Les Ateliers Paris, ESAD Matosinhos, PhD Program in Design da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, e The Glasgow School of Art, School of Innovation. Na Universidade de Aveiro foi



coordenador do Programa Erasmus+ na área do Design e co-coordenador do Master of European Design (MEDes). Foi membro do Conselho Científico da FBAUP, em representação do Instituto de Investigação em Design Media e Cultura (ID+) no qual é membro integrado.

Pós-doutoramento em design no ID+ Centre for Unexpected Media, UP, em colaboração com a Central Saint Martins University of the Arts London, projecto financiado pela FCT (Brand Archives). Doutoramento em design pela Central Saint Martins em Londres, com bolsa da FCT, onde lhe foi atribuída uma bolsa de pós-doutoramento do Arts and Humanities Research Council. Os seus interesses de investigação cruzam temas do design com a revitalização de indústrias tradicionais, trabalhando os arquivos de marcas e de produtos enquanto ferramentas generativas para o design, as organizações, e o mercado, em particular no sector do calçado. Conta com trabalho de investigação publicado e exposto internacionalmente.

A nível pedagógico, desenvolve ferramentas nas áreas da arqueologia de marcas, etnografia industrial, reconstituição e análise de marcas históricas, desenvolvimento de sistemas de identidade visual, semântica dos produtos, métodos de investigação visuais, práticas colaborativas, e design para a revalorização.

Enquanto designer, colaborou com um conjunto alargado de designers e organizações em Portugal e no Reino Unido, incluindo grupos empresariais (Sonae, Cifial, Johnstons of Elgin) e editoras de música independentes (Phonica White, Resista Records). Entre outras, desenhou a marca para o Metro do Porto. A manualidade e media analógicos—caligrafia, fotocópia, montagem, luz—caracterizam a sua produção gráfica não editada. Com Helena Caspurro, é co-autor do livro infantil Paluí, histórias sonoras que a língua portuguesa conta.



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho



BC
fundação
bienal de
cerveira

6.2 Seleção

No âmbito do concurso, das vinte e uma candidaturas recolhidas, quinze passaram à fase seguinte. De seguida, apresentamos os projetos selecionados:

1. **Mala de senhora Emma´s:** A mala de senhora Emma´s é um acessório que apela à sofisticação, à inovação, ao mistério, ao charme e ao luxo. É um objeto que apura sentidos, que traz memórias. Preenche almas de glamour, elegância e singularidade, tornando-se majestosa ao impor-se num mercado que procura algo diferenciador e único;
2. **Horta Vertical:** Peça única em latão 35 x 20cm; Composta por: recipiente de reservatório de água, com 1000cm³ na parte superior; Vaso de planta na parte inferior; Acabamento: em cru ou pintura automotiva nas cores verde, branco, marrom, vermelho ou preto; Utilidade: indoor ou outdoor;
3. **Castelo D`Vianna:** Este projeto partiu da questão "Qual a origem do nome Viana do Castelo, se a cidade não possui nenhum castelo?". Partindo desta premissa, procurei entrar no mundo do fantástico, criando um desenho de um possível castelo para dar jus ao nome da cidade, compilando vários dos seus monumentos históricos. O projeto destina-se a uma imortalização desses mesmos monumentos, atribuindo-lhe diferentes utilidades daquelas para que eles foram concebidos;
4. **Tecer Agora:** Este projeto reinterpreta, através do design, a técnica de tecelagem do traje à vianesa, símbolo da memória da região minhota. Em concreto, o projeto promove uma abordagem contemporânea à técnica de tecelagem do avental, aliando-a aos saberes e ofícios tradicionais, contribuindo assim para a preservação do património imaterial - técnicas e elementos - do traje. Cada gola de lã ou tapeçaria tem como ponto de partida a largura do tear. São conjugados padrões tradicionais com novas propostas e explorados relevos tecidos em tear ou bordados à mão. A abordagem proposta irá permitir a criação de produtos que irão contribuir para a união das gerações e proporcionar novos espaços de discussão, criação e transmissão de conhecimento;

5. **Trajes:** Trajes é um projeto de moda que tenta associar a tradição do bordado e dos trajes de Viana com a cultura do street wear. A coleção de T-shirts “Trajes” usa os símbolos de vestidos tradicionais para comunicar através de um meio atual - a ligação óbvia entre esses dois mundos tem como origem o povo;
6. **CÂNDIDA - candeia de óleo:** A ideia é partir de um objeto tradicional português, que existia em todos os lares no início do século XX, a candeia de azeite, e reinterpreta-la de uma forma mais atual, conservando o repertório de formas do latoeiro. A candeia de azeite tradicional é um objeto intrigante, composto por um um recipiente, um bico onde encaixa o pavio e um eixo onde se encontram dois discos que servem de refletores, permitindo a suspensão da candeia. Partindo dessa ideia, a designer desenvolveu uma candeia que utiliza os elementos originais, mas com uma reinterpretação mais moderna. Trata-se de um recipiente em chapa de zinco pintado e latão, um funil em cobre onde vai encaixar o pavio, 2 eixos entre-cruzados em arame de secção redonda, e 2 discos côncavos em chapa de cobre e latão, que encaixam na estrutura de arame, de forma livre, e que vão refletir a luz. Os discos são decorados em relevo e perfuração, para jogar com o efeito da luz e lembrando a decoração das candeias tradicionais;
7. **Finórios do Alto Minho:** O projeto Finórios do Alto Minho é uma coleção de bonecos em chapa zincada e pintada, que pretende colocar em diálogo duas tradições populares do Alto Minho: a latoaria e os trajes. Usando como técnica principal a latoaria, que desde sempre serviu para a criação quer de objetos utilitários, quer de peças decorativas, as designers desenvolveram uma coleção de 7 bonecos articulados, inspirados pelas profissões e respectivos trajes tradicionais do Alto Minho: a pastora de capucha, a lavradeira, o lavrador, o pastor de carroça, a mulher da ribeira, o pescador e o sargaceiro.
8. **Reverso:** O projeto Reverso usa um símbolo português com identidade forte: o garrafão de vinho. Reverso oferece uma nova gama de objetos com uma identidade genética reconhecível, trazendo um novo design, jogando com a forma arquetípica. O projeto tenta inscrever se na tradição portuguesa de cerâmica figurativa que divulga um espírito feliz e humorístico.
9. **"Vestir" e "calçar um móvel com elementos tradicionais do Alto Minho** - O Projeto pretende criar um móvel de sala utilitário, dando características humanas ao móvel, “vestindo-o” e “calçando-o”, capacitando-o com elementos decorativos inspirados na matriz regional do Alto

Minho, como seja, a utilização das chinelas e dos bordados no traje Vianense e do coração de Viana do Castelo, incorporando um conceito inovador à linha de mobiliário tradicional;

10. **"Hold Me (Please)"** - O projeto consiste num conjunto de 3 declinações de contentores (malas/bolsas), desenvolvidas em renda usando Fio Norte com detalhes em pele e madeira. As formas e motivos são contemporâneos e divertidos. Peças feitas para guardar e transportar os pequenos "tesouros" quotidianos;

11. **"À mesa com todos"** - Muitos dos produtos que são desenhados sofrem melhorias, adaptações e alterações ao longo do tempo. Contudo, há objetos que, pela sua presença e tradição, não sofrem mudança, mesmo que sejam obviamente pouco práticos. Um exemplo são os pratos e louça de mesa que usamos diariamente. Apesar de estarmos habituados à sua utilização, estes sofrem de problemas que são mais claros quando o utilizador tem alguma limitação. O projeto "À mesa com todos" visa criar uma linha de loiça com inovações ergonómicas e/ou tecnológicas que facilitem a experiência à hora da refeição. O projeto gera indubitavelmente uma oportunidade de preservar o artesanato da região: emprega exclusivamente oleiros tradicionais e promove a criação de produtos de design artesanal. Propõe-se o desenvolvimento de 3 protótipos de pratos, contando com o apoio de artesãos e oleiros tradicionais, das suas práticas, técnicas e saberes, aliando-os a tecnologias inovadoras e a um desenho mais funcional;

12. **Rituais do pão** - Os rituais associados à manufatura do pão são uma fonte inesgotável de imagens, de objetos e de gestos que nos alimentam a alma. Fazemos um paralelismo com os rituais do linho, e de como estas manufaturas se entrecruzam na cultura portuguesa, muito especificamente no Minho, região onde a cultura centenária do linho português foi o ganha-pão de tantas gerações. Numa época em que todas as origens são questionadas, a transparência dos processos e a celebração dos rituais parece-nos urgente. Não num exercício de nostalgia, mas num esforço de consciencialização material: o que fazemos com as mãos, o que tocamos. Para fazer a massa: uma masseira; para levar a massa: um pano de estopa; para guardar o pão: um saco de linho. Mesmo que os rituais tenham mudado de configuração — os padeiros artesanais dos dias de hoje reúnem-se em contextos e de objetos diferentes dos do passado — as matérias deverão ter tanta verdade como aquilo que comemos: água, farinha e sal no pão tal como a madeira, o vime e o linho que rodeiam o pão. Deste exercício resulta um pano de linho galego, animado pela espiga do centeio, que é também um saco engenhoso, para guardarmos ou



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho



BC
fundação
biênial de
cerveira

levarmos connosco o pão que queremos partilhar. Um objeto que celebra os gestos e os rituais, numa homenagem ao elemento essencial (tão ameaçado): o tempo;

13. **S/ título** - Este projeto propõe um conjunto de brinquedos sustentáveis, de madeira natural, produzidos manualmente. São propostos jogos simples, didáticos, que estimulem a criatividade e com o intuito de serem usados por crianças ou em família. São jogos constituídos por peças móveis que encaixam numa base de madeira e exploram temas como o universo, a floresta, o oceano ou expressões faciais. Propõe-se também desenvolver um alfabeto de madeira, letras com as quais a criança pode construir, empilhar ou escrever. O jogo propõe o uso de madeiras locais e será fiel à forma de trabalhar do artesão, sendo moldável ao processo de trabalho;

14. **Muxilla** - Mais do que uma abordagem contemporânea de técnicas e saberes artesanais, trata-se de uma reinterpretação contemporânea de uma mochila ancestral cujo modelo foi esquecido. Na sua reinterpretação, pretende-se manter o tipo de construção e adaptar os materiais e acabamentos. Idealiza-se a utilização do linho fiado e tecido de forma artesanal para o forro dos sacos. No exterior a sua estética será valorizada através de bordados característicos da região e finalizar-se-á com a utilização de cabedais curtidos a vegetal para as alças e correias, bem como ferragens de latão;

15. **SIMBIOSE** - é uma metamorfose entre passado e futuro, tradição e inovação, digital e analógico. Um processo criativo heterogéneo que absorve as raízes das técnicas da indústria cerâmica da empresa Viana Grés e mescla com processos paramétricos e algoritmos do atelier DIGITALAB, com intuito de potenciar novos produtos de design com um carácter "digital crafts". Estas novas convergências exploram novos processos de concepção e produção, maximizando as potencialidades das novas tecnologias, não abdicando do carácter identitário do artesanato local.



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho



BC
fundação
bienal de
cerveira

7. Bootcamp



Nesta etapa, o objetivo era reunir as 15 ideias selecionadas numa sessão de mútua aprendizagem, composta por seminários e casos práticos diretamente relacionados com a abordagem contemporânea que a iniciativa Arts + Handicrafts pretendeu desenvolver e que culminou com a apresentação das ideias e projetos selecionados na primeira fase do concurso.

A sessão final tinha com o objetivo de selecionar, de entre os 15 projetos, os 5 finalistas que seriam escolhidos para desenvolvimento do protótipo.

Foi um fim de semana de muita partilha de conhecimento e desenvolvimento de relações, no qual os participantes puderam, além da apresentação dos seus projetos, incorporar nas suas apresentações o conhecimento e a experiência dos intervenientes convidados

O *Bootcamp* começou com o seminário “Projeto Estratégico”, com o Eng. Álvaro Silva, seguido do caso prático com o testemunho da Célia Esteves, da “Rug by Gur”, um caso de sucesso de uma designer que integrou as técnicas tradicionais do Alto Minho no sua proposta de produto. Célia Esteves integrou um

projeto semelhante ao do Arts + Handicrafts, cujo o propósito era juntar artesãos tradicionais e jovens designers. Assim, com o tear manual da tecelã Cláudia Vilas Boas, nasceu o primeiro GUR. A essência do GUR é tornar os típicos tapetes portugueses mais divertidos. Usando as mesmas técnicas tradicionais do tear, com materiais cuidadosamente selecionados. Os tapetes são tão autênticos como os de antigamente, mas agora eles envolvem artistas e ilustradores, que traduzem as suas ideias em tapetes, e dão-lhes um novo design.

O segundo dia deste Bootcamp ficou marcado pela variedade e riqueza dos seminários de capacitação que se desenvolveram ao longo dia. No total, foram quatro seminários e, ainda, dois casos práticos. Desde o seminário em “Projeto Estratégico” pelo Eng. Álvaro Silva, à resenha sobre Marketing e estratégias de Marketing internacional propostas pelo convidado Dr. Luís Ferreira e da experiência de terreno da Dra. Alejandra em “Desenvolvimento do Protótipo”, até à estruturação de projeto e orçamentação proposta pela Dra. Ana Carvalho. Estes seminários foram intercalados com dois casos práticos: apresentou-se a experiência da artista Iva Viana (“Iva Viana Escultura”), bem como da Filipa Belo, via Skype, no âmbito do “Portugal Manual”, um espaço online de promoção de projetos de artesãos contemporâneos.

O terceiro dia do Bootcamp foi reservado para a apresentação das 15 ideias selecionadas, em formato de pitching, com o objetivo de selecionar os cinco projetos que passariam à segunda fase para desenvolvimento do protótipo. Durante toda a manhã, cada um dos concorrentes dispôs de 10 minutos para fazer a apresentação da sua ideia, ou projeto.

Resultado do pitching foram selecionados os 5 projetos para desenvolvimento do protótipo, nomeadamente:

- 1) “Os Finórios do Alto-Minho”
- 2) “À Mesa com Todos”
- 3) “CÂNDIDA - Candeia a óleo”
- 4) “Muxilla”
- 5) “Tecer Agora”

8. Exposição



Os cinco designers selecionados no *Bootcamp* do concurso Arts+Handicrafts Alto Minho apresentaram os produtos que desenvolveram, de mãos dadas com os artesãos do Alto Minho, numa exposição no Fórum Cultural de Cerveira.

A sessão de abertura da exposição teve lugar no passado dia 23 de março, no Fórum Cultural de V. N. de Cerveira e ficou marcada pela divulgação dos vencedores do concurso, bem como pela estreia da curta metragem que faz o retrato, desde o esboço até ao produto final, do processo criativo dos cinco projetos.

As primeiras palavras couberam à Dra. Alexandrina Monteiro, Responsável de Divisão de Planeamento Estratégico e Desenvolvimento Intermunicipal da CIM, que apresentou o projeto Arts+Handicrafts aos presentes.

De seguida, foi a vez do Sr. Presidente da Câmara de Cerveira, o Dr. Fernando Nogueira, agradecer a inauguração da exposição e dar as boas vindas aos presentes, aos participantes e aos membros da organização.

Por último, foi a Dra. Ana Carvalho, Coordenadora Geral do Projeto, que proferiu as últimas palavras sobre a iniciativa, explicando mais uma vez o enquadramento do projeto, os seus objetivos e abrindo a sessão de apresentação para a Dra. Alejandra Jana anunciar os vencedores do concurso.

Terminadas as apresentações, foi a vez de passar a curta metragem Arts+Handicrafts Alto Minho. De seguida, apresentamos os vencedores do Arts+Handicrafts Alto Minho.



9. Vencedores

1º “Os Finórios do Alto Minho”



O projeto **“Finórios do Alto Minho”** é uma coleção de bonecos em chapa zincada e pintada, que pretende colocar em diálogo duas tradições populares do Alto Minho: a latoaria e os trajes. Usando como técnica principal a latoaria, que desde sempre serviu para a criação quer de objetos utilitários, quer de peças decorativas, as designers desenvolveram uma coleção de 7 bonecos articulados, inspirados pelas profissões e respectivos trajes tradicionais do Alto Minho: a pastora de capucha, a lavradeira, o lavrador, o pastor de carroça, a mulher da ribeira, o pescador e o sargaceiro.

Designers // Raquel Pais + Maria João Ruivo

Maria Ruivo nasceu em 1986, em Vila Nova de Famalicão. É licenciada no Porto em Design de Comunicação, pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP), 2008. Viveu em Barcelona, onde trabalhou na galeria de design il.lacions e fez uma Pós-Graduação em Marketing pela UPF, 2012. Em 2013 regressa ao Porto e co-funda o atelier À Capucha!. Raquel Pais nasceu em 1985, no Porto. É Licenciada em Design de Comunicação pela FBAUP, 2008.



Viveu em Londres onde fez um MA Applied Imagination in the Creative Industries (CSM-UAL, 2012) e iniciou o projeto À Capucha! para investigar novas forma de comunicação entre a produção artesanal portuguesa e os novos consumidores globais. No início de 2013 co-fundou o atelier À Capucha!.

Artesão // João Armada

João Armada tem 47 anos e é latoeiro há cerca de 30 anos. É a 3ª geração de latoeiros na família e, neste momento, o único que sabe a arte de latoeiro. Trabalha com arquitetos, designers e particulares. Tem peças espalhadas por todo o mundo, nomeadamente, no Museu do Prado, em Madrid, com uma peça feita pelo seu avô. Para além de candeeiros, faz muitas peças decorativas propostas pelos clientes. Gosta de fazer peças diferentes e “realizar o sonho do cliente”. Para o



João, é um prazer trabalhar: “Tenho peças, que no final de as concretizar, tenho pena que vão embora... ganhamos uma certa afeição à peça porque sabemos quando nasceu e acabou, o tempo que demorou e o carinho que sinto por algumas peças especiais... dá-me alguma tristeza vê-las sair, mas é a lei da vida”. Considera que a latoaria não vai ter seguimento, “é uma pena porque é uma arte bonita, dá gosto, dá prazer, mas demora muito tempo a aprender, uns três anos, e não há seguidores”.

2.º “Tecer Agora”



Este projeto reinterpreta, através do design, a técnica de tecelagem do traje à vianesa, símbolo da memória da região minhota. Em concreto, o projeto promove uma abordagem contemporânea à técnica de tecelagem do avental, aliando-a aos saberes e ofícios tradicionais, contribuindo assim para a preservação do património imaterial - técnicas e elementos - do traje.

Cada gola de lã ou tapeçaria tem como ponto de partida a largura do tear. São conjugados padrões tradicionais com novas propostas e explorados relevos tecidos em tear ou bordados à mão.

A abordagem proposta irá permitir a criação de produtos que irão contribuir para a união das gerações e proporcionar novos espaços de discussão, criação e transmissão de conhecimento.

Designers // Catarina Dantas e Teresa Dantas

Catarina Dantas é uma Designer de Comunicação nascida em Viana do Castelo. Atualmente trabalha entre Lisboa e o Porto, onde colabora com profissionais de diferentes áreas. Um dos elementos centrais da sua aproximação ao design, e patente nos seus trabalhos, é a sua vontade contínua de aliar



polos que outros consideram antagónicos: o velho e o novo, o tradicional e o moderno, o material e o imaterial. O tempo em que viveu em Itália, Inglaterra e no México, trouxe-lhe uma visão mais crítica em relação ao design e ao contexto envolvente, sendo o ponto de partida para o seu trabalho o de aprendizagem e mudança. **Teresa Dantas** é licenciada em História pela universidade do Porto, de onde é natural. Tem raízes minhotas e vive em Viana do Castelo há quase quarenta anos, durante os quais lecionou português e história. Tem interesse por objetos antigos e coleciona moedas, revistas e jornais de época. Reformou-se há cerca de quatro anos e neste momento tem-se dedicado a novos desafios.

Artesã // Aida Martins

Aida Martins tem 49 anos e começou a trabalhar nos trajes com a sua mãe e a sua tia, que toda a vida se dedicaram a este trabalho. A mãe e a tia aprenderam com a sua avó e, segundo Aida, é bem provável que a avó tenha aprendido com a sua bisavó. Antigamente, havia sempre uma mulher na família que tecia



roupa interior e elementos para a casa, daí ser uma arte que passava muitas vezes de mãe para filha. Aida começou a aprender cedo e com 13 anos já tecia e bordava. Quando começou “à séria” a organização era clara: Aida bordava, a mãe confeccionava e a tia tecia. Entretanto, a tia faleceu, a mãe ajuda menos porque já tem 80 anos e, atualmente, Aida tece, borda e confecciona. Os desenhos são os tradicionais da Serra d’Árga e, alguns, foram inventados e desenhados pela mãe, na década de 50.

3.º “Muxilla”



Mais do que uma abordagem contemporânea de técnicas e saberes artesanais, trata-se de uma reinterpretação contemporânea de uma mochila ancestral cujo modelo foi esquecido. Na sua reinterpretação, pretende-se manter o tipo de construção e adaptar os materiais e acabamentos. Idealiza-se a utilização do linho fiado e tecido de forma artesanal para o forro dos sacos. No exterior a sua estética será valorizada através de bordados característicos da região e finalizar-se-á com a utilização de cabedais curtidos a vegetal para as alças e correias, bem como ferragens de latão.



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho

NORTE2020
INICIATIVA DE COOPERAÇÃO REGIONAL

PORTUGAL
2020

UNIAO EUROPEIA
Fundo Europeu
de Desenvolvimento Regional


CERVEIRA
VILA DAS ARTES

BC
fundação
bienal de
cerveira

Designer // André Fernandes

André Fernandes nasceu em Lisboa, em 1994, e é licenciado em Ciências da Arte e do Património pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (2016), concluindo o Mestrado em Conservação e Restauro no Instituto Politécnico de Tomar, com a dissertação “Estudo e Intervenção de Conservação e Restauro de um Conjunto de Mochilas Militares Portuguesas da Segunda Metade do Século XIX”. Desde 2015, realiza trabalhos de correaria através da marca A. Fernandes Leatherworks.



Artesãs // Maria Matos e Isilda Parente

Maria das Dores Matos tem 55 anos e é tecedeira de linho. Desde cedo, acompanhou a mãe no ofício de tecedeira e aprendeu vendo-a a trabalhar. A mãe, por sua vez, já tinha aprendido com a avó. Naquela altura, na Currelhã, freguesia onde viviam, muitas pessoas semeavam o linho para fazer peças de roupa e peças para a casa, mas nem todos teciam e, por isso, recorriam à sua mãe. Maria das Dores semeia o linho e desenvolve todas as etapas artesanalmente até chegar ao tear. Tem



ferramentas muito antigas - algumas feitas pelo avô, outras já heranças da sua avó. Foi com 19 anos que pegou a sério no trabalho, porque era o que gostava. Trabalha o linho liso, faz bordados no tear da sua imaginação e reproduz desenhos antigos. Só trabalha com o linho que semeia, o linho galego, que é, na sua opinião, o melhor.

Isilda Parente tem 80 anos e é bordadeira especialista no bordado de Viana. Fez os primeiros bordados na escola. Na sua infância, todas as mulheres bordavam e Isilda lembra que muitas vezes ficava a vê-las trabalhar e a aprender. Iniciou o negócio em 1985 e quando o filho, Humberto Parente, integrou a equipa, a empresa ganhou nova dimensão. Hoje, trabalha com os 2 filhos, Humberto e Raimundo Parente, e a nora, Milene Alves. Isilda tem uma microempresa onde todos fazem de tudo um pouco: idealizam as peças, selecionam os tecidos, pensam na concepção dos desenhos, riscam e bordam.



3.º “Cândida”



A ideia é partir de um objeto tradicional português, que existia em todos os lares no início do século XX, a candeia de azeite, e reinterpreta-la de uma forma mais atual, conservando o repertório de formas do latoeiro. A candeia de azeite tradicional é um objeto intrigante, composto por um recipiente, um bico onde encaixa o pavio e um eixo onde se encontram dois discos que servem de refletores, permitindo a suspensão da candeia. Partindo dessa ideia, a designer desenvolveu uma candeia que utiliza os elementos originais, mas com uma reinterpretação mais moderna. Trata-se de um recipiente em chapa de zinco pintado e latão, um funil em cobre onde vai encaixar o pavio, 2 eixos entre-cruzados em arame de secção redonda, e 2 discos côncavos em chapa de cobre e latão, que encaixam na estrutura de arame, de forma livre, e que vão refletir a luz. Os discos são decorados em relevo e perfuração, para jogar com o efeito da luz e lembrando a decoração das candeias tradicionais.



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho

NORTE2020
REGIÃO NOROCCIDENTAL DO ALTO ALGARVE

PORTUGAL
2020

UNião Europeia
Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional


CERVEIRA
VILA DAS ARTES

BC
fundação
biental de
cerveira

Designer // Aline Fuchs

Aline Fuchs é designer de origem francesa com formação diversificada. Em 2010, graduou-se com distinção no Mestrado em Design Industrial, realizado sobre materiais híbridos criados a partir da matéria têxtil tipo feltro. Viajou para a China, onde foi introduzida às artes tradicionais chinesas, tais como o mobiliário de madeira (marchetaria), a cerâmica, o bordado, a caligrafia e a moldagem de vidro, no “Art & Design Technology Institute” em Suzhou. Em 2011, começou a trabalhar na cerâmica no estúdio “Apparatu”, em Barcelona. A partir dessa experiência, começou a criar os seus próprios projetos. Em 2015, foi convidada pela “Vista Alegre Atlantis” para fazer parte do Programa “ID-Pool” e desenvolver uma gama de produtos em porcelana. A partir de aí, apaixonou-se por Portugal e pela sua gente. Aprendeu português e mudou-se para o Porto onde atualmente trabalha na “Brilumen”, empresa especializada em iluminação LED.



Artesão // João Armada

João Armada tem 47 anos e é latoeiro há cerca de 30 anos. É a 3ª geração de latoeiros na família e, neste momento, o único que sabe a arte de latoeiro. Trabalha com arquitetos, designers e particulares. Tem peças espalhadas por todo o mundo, nomeadamente, no Museu do Prado, em Madrid, com uma peça feita pelo seu avô. Para além de candeeiros, faz muitas peças decorativas propostas pelos clientes. Gosta de fazer peças diferentes e “realizar o sonho do cliente”. Para o João, é um prazer trabalhar: “Tenho peças, que no final de as concretizar, tenho pena que vão embora... ganhamos uma certa afeição à peça porque sabemos quando nasceu e acabou, o tempo que demorou e o carinho que sinto por algumas peças especiais... dá-me alguma tristeza vê-las sair, mas é a lei da vida”.



Considera que a latoaria não vai ter seguimento, “é uma pena porque é uma arte bonita, dá gosto, dá prazer, mas demora muito tempo a aprender, uns três anos, e não há seguidores”.



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho



10. Equipa

PRODUÇÃO MARCA-D'ÁGUA

COORDENAÇÃO-GERAL ANA CARVALHO

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO MIGUEL FARIA, SANDRA CARNEIRO

DESIGN ANTÓNIO FERREIRA

FOTOGRAFIA, VÍDEO E ÁUDIO PEDRO SARAIVA, CASSILDA RODRIGUES

EDIÇÃO VÍDEO ARTESÃOS BERTINO ARAÚJO, CLÁUDIA SILVA, MARTA FIGUEIROA

PROGRAMAÇÃO WEB MIGUEL JONAS

VIDEO DOCUMENTAL PROJETO PJUMP



cim alto minho
comunidade intermunicipal do alto minho

NORTE2020
REGIÃO NOROCCIDENTAL DO ALTO ALGARVE

PORTUGAL
2020

UNÃO EUROPEIA
Fundação Europeia
de Desenvolvimento Regional


CERVEIRA
VILA DAS ARTES

BC
fundação
bienal de
cerveira