



Rio de Janeiro, 11 de novembro a 13 de novembro de 2015

PROJETO GOTAS

uma experiência interdisciplinar em design no artesanato

Ninon Rose Jardim
Universidade do Estado do Pará
ninonjardim@gmail.com

Louise Alencar Fonseca
Universidade do Estado do Pará
luluafdias@gmail.com

José Leuan Monteiro Ferreira
Universidade do Estado do Pará
leuanferreira@gmail.com

Arão Neves de Oliveira Ramos
Universidade do Estado do Pará
araoneres@gmail.com

Eric Satoro Suzuki
Universidade do Estado do Pará
ericsatoru@gmail.com

Resumo: A interação entre o Design e artesanato revela-se como uma alternativa positiva para a valorização de produtos locais. Ela possibilita fomentar criações muito além de valores estéticos, simbólicos e formais. Neste artigo apresentamos uma experiência interdisciplinar em design no diálogo entre ensino, pesquisa e extensão. A problemática que orientou a investigação foi analisar como inserir o design na produção artesanal do atelier Arte Mangue Marajó, localizado no município de Soure no arquipélago do Marajó – Pará, respeitando a cultura local e os saberes e fazeres tradicionais. Por meio das ações para potencializar produtos locais sugeridas por Krucken (2009), procuramos captar a estética elaborada no cotidiano, os sentidos do saber-fazer, os modos de ser e viver marajoaras. Neste enredo, analisamos primeiramente, a relação design artesanato na contemporaneidade apresentando o papel do designer nesse cenário atual, a partir de então apresentamos como se constituiu o processo interdisciplinar durante o desenvolvimento do projeto até a criação do Projeto Gotas; posteriormente desenvolvemos a metodologia projetual usada para a imersão no cenário e as estratégias de design utilizadas na relação com os artesãos do Atelier Arte Mangue Marajó. Imersos nestas questões, descobrimos que é

possível o diálogo, ensino, pesquisa e extensão através da interdisciplinaridade na valorização de produtos locais.

Palavras-chave: Design, Artesanato, Interdisciplinaridade, Cultura.

Abstract: *The interaction between the design and craftsmanship is revealed as a positive alternative to the promotion of local products . It allows foster creations far beyond aesthetic , symbolic and formal values . In this paper we present an interdisciplinary design experience in the dialogue between teaching , research and extension . The problem that guided the research was to analyze how to enter the design in artisanal production studio Marajó Mangue Art , located in the municipality of the archipelago Soure Marajó - Pará , respecting local culture and traditional knowledge and actions . Through the methodology of oral history , we try to capture the aesthetic developed in daily life, the senses of know-how , ways of being and living marajoaras . In this scenario , first we analyze the relationship craftsmanship in contemporary design featuring the designer's role in this current scenario , henceforth present as was the interdisciplinary process during the development of the project until the creation of the Project Drops ; projetual subsequently developed the methodology used for soaking in the scenery and design strategies used in relation to the artisans of Atelier Art Mangue Marajó . Immersed in these issues , we found that it is possible to dialogue , teaching, research and extension through interdisciplinarity .*

Keywords: *Design, Craft, Interdisciplinary, Teaching-learning.*

1. COMO TUDO COMEÇOU

A parceria entre design e artesanato, defendida muitas vezes como o "caminho brasileiro" (BORGES, 2011), torna-se essencial dentro do quadro de globalização que se instala no cenário mundial (ONO 2005), atuando como uma forma de fortalecer a produção local. Transgredir preconceitos e estereótipos a cerca do artesanato também é possível quando se enxerga a potencialidade de produções regionais dentro do mercado e a possibilidade de engrandecê-las.

Neste contexto, a disciplina Design e Artesanato, disciplina optativa da matriz curricular do curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará - UEPA, proporcionou uma experiência interdisciplinar envolvendo os alunos de todas as séries do curso, em parceria com o Grupo de Pesquisa Cultura e Design em Produtos Amazônicos – CUIA e o Atelier Arte Mangue Marajó do município de Soure – Marajó – Pará.

O objetivo do projeto foi possibilitar aos alunos uma experiência completa com o processo projetual do Design junto ao setor artesanal através da relação ensino, pesquisa e extensão. Para tanto, como solo epistemológico dialogamos com Ninon Jardim (2013; 2012), Lia Krucken (2009), Eduardo Barroso Neto (1999) e Adélia Borges (2003; 2011), para tratar da relação design e artesanato; nas questões referentes a design e cultura, buscamos conexões com Maristela Ono (2005) e Nestor Garcia Canclini (1998); e para ampliar as discussões quanto à metodologia projetual no design, interagimos com Dijon de Moraes (2010) e Lucy Niemeyer (2009).

A problemática do projeto versou sobre como inserir o design na produção artesanal do atelier Arte Mangue Marajó respeitando a cultura local e os saberes e fazeres tradicionais. Assim, foi importante mergulhar no universo histórico, estético e cultural do lugar e das pessoas para interagir com a cotidianidade marajoara, em seus modos de ser e viver.

Neste sentido como o artesanato é parte constituinte da identidade cultural de um povo (BORGES, 2003), mergulhar neste cenário histórico, cultural, social e estético, como

ferramenta do projeto informacional no processo de design pode fornecer preciosas informações para o entendimento do cenário, dos artesãos e do artesanato produzido por eles. A metodologia trazida por Krucken (2009), portanto, foi fundamental para o andamento do projeto. “Contar essa ‘história’ significa comunicar elementos culturais e sociais correspondentes ao produto, possibilitando ao consumidor avalia-lo e aprecia-lo devidamente. E significa desenvolver uma imagem favorável do território em que o produto se origina.” (KRUCKEN, 2009, p. 22).

Dessa forma, nos aproximamos dos saberes-fazer dos artesãos do Atelier Arte Manguê Marajó, e tomamos consciência da importância de sua produção, como uma ferramenta de emancipação financeira, intelectual e principalmente cultural (ONO, 2005).

Dialogando com o objetivo do projeto, o referencial teórico e a metodologia utilizada, o artigo discute primeiramente, a relação design artesanato na contemporaneidade apresentando o papel do designer nesse cenário atual, a partir de então trás como se constituiu o processo interdisciplinar durante o desenvolvimento do projeto até a criação do Projeto Gotas; posteriormente apresenta a metodologia projetual utilizada para a imersão no cenário e as estratégias de design que foram usadas na relação com os artesãos do Atelier Arte Manguê Marajó. Discute por fim os resultados alcançados pelo projeto e as possibilidades de novas interações.

2. O PAPEL DO DESIGN NO SETOR ARTESANAL

Os avanços da globalização, observados na segunda metade do século XX, foram responsáveis por profundas mudanças na sociedade, especialmente no campo do consumo. Mercadorias e informações originadas de todas as partes do mundo passaram a estar ao alcance da população com grande facilidade, graças à evolução dos meios de comunicação e de transporte disponíveis.

Com este processo em curso, muitas questões e contestações foram levantadas acerca dos efeitos dessas mudanças na cultura e na formação de identidades culturais. O consumo dos mesmos produtos e das mesmas informações por pessoas localizadas em países com hábitos e histórias tão distintas inaugurava um novo modo de produzir e consumir produtos e informações.

Pela primeira vez na história, nesta segunda metade do século XX, a maior parte dos bens e mensagens que são consumidos ou recebidos em cada nação não foram produzidos em seu próprio território, não surgem das relações peculiares de produção, nem carregam signos exclusivos que as vinculem a comunidade nacional, possuem marcas que indicam pertencer a um sistema sem território (GARCIA CANCLINI, 1998, p.?).

O impacto destas transformações, porém, não foi completamente favorável aos produtos “sem território”. Com o passar do tempo, o sujeito contemporâneo passou a apontar para uma necessidade de consumir produtos com história, com marcas que indicassem sua procedência, com diferenciais simbólicos próprios de uma região, com significados ligados a um território declarado.

Essa busca por produtos com assinatura de procedência levou a um processo de construções de identidade típico desta geração, que escolhe seu repertório e suas influências em diferentes partes do mundo. O sentimento de pertencimento a uma cultura, neste caso, passa a ser voluntário e híbrido, feito por meio de um processo de *identificação cultural* que este sujeito estabelece com os produtos e símbolos de várias culturas.

Em várias partes do mundo pode-se encontrar produtos que trazem a marca indelével de sua cultura original, sendo este, em grande parte, seu maior valor agregado, pois o mercado internacional tende hoje a valorizar aquilo

que é único, de inspiração étnica, com forte referência cultural. (BARROSO NETO, 1999, p. 6)

Este retorno do indivíduo contemporâneo às referências de territorialidade teve grande importância para produtos artesanais, que possuem, em suas características intrínsecas, a expressão artística das origens e significados de uma comunidade. Deste modo, esse processo configura uma oportunidade para o crescimento e consolidação do setor, que para alcançar novos mercados deve fortalecer seus diferenciais de referência cultural.

Entretanto, mais do que valorizar suas referências e diferencial cultural, os produtos artesanais carecem de aperfeiçoamento, para melhorar a sua qualidade, a gestão da produção e a comercialização, que garanta sua sustentabilidade econômica. Segundo dados do SEBRAE, a exemplo de grupos de artesãos, muitas dessas comunidades encerram suas atividades por falta de direcionamento para o mercado, o que compromete as vendas e a sobrevivência do grupo.

Nesse sentido, o Design aparece como um importante aliado para o desenvolvimento da sociedade. A formação direcionada na elaboração e gestão de projetos lhe permite atuar junto a esses artesãos trazendo contribuições no apoio e na elaboração de novos produtos, por meio de metodologias de criação coletiva que direcionem os produtos às exigências de mercado; desenvolvimento de identidade visual para o grupo; gestão dos processos de produção; projetos de melhorias nos equipamentos e ambientes de trabalho; e criação de mecanismos de relacionamento com o mercado potencial.

Nessa nova visão do projeto, o papel do designer é facilitar e apoiar o desenvolvimento de inovações em uma comunidade, atuando como “promotor de capacidades projetuais difusas” (MANZINI, p. 20, 2004). Segundo o autor, o designer pode ser considerado um especialista de projeto, que atua em uma rede complexa de atores/interlocutores (empresas, instituições, entidades locais, associações não-governamentais, utilizadores finais) como um “facilitador de processos”. (KRUCKEN, 2009, p. 45)

É fundamental ressaltar, quanto à atuação do designer junto a comunidades artesãs, a importância do diálogo e da parceria entre esses profissionais, de modo a somar conhecimentos para o crescimento da atividade.

É importante perceber que esta relação requer um envolvimento muito maior por parte do designer, pois cada comunidade, cada grupo tem características peculiares, uma identidade própria que deve ser respeitada e valorizada. (JARDIM, 2012, p.23)

O conhecimento da matéria prima, a prática das técnicas e as referências culturais desenvolvidas pelos grupos, bem como o conhecimento, a identificação e análise do lugar, das pessoas em suas relações sociais, culturais, estéticas e históricas, devem ser valorizadas pelo designer, para que o trabalho ali desenvolvido mantenha e fortaleça sua identidade e crie uma relação de pertencimento com os resultados do projeto. “O sentido de pertença e o orgulho dos moradores de um território dependem muito da imagem associada à região, à sua herança cultural e histórica, social e econômica” (KRUCKEN, 2009, p. 102).

Ao planejar um projeto de valorização de produtos locais é necessário compreender o espaço onde nasce o produto, sua história e suas qualidades, associadas ao território e à comunidade de origem (KRUCKEN, 2009). Para isso, sensibilidade e envolvimento por parte do designer são fundamentais para que ele possa se aprofundar nas características do trabalho do grupo e

consiga identificar os pontos a serem conservados e os pontos que devem ser aprimorados coletivamente.

3. PROJETO GOTAS: PRODUÇÕES EM CULTURA E DESIGN

Neste contexto, a disciplina Design e Artesanato, procura atender as expectativas contemporâneas da relação design e artesanato, inserindo os conceitos de Design no processo artesanal, utilizando metodologias específicas, mas respeitando e valorizando a cultura local e o saber-fazer tradicional. Prevê além dos estudos teóricos a vivência desses conhecimentos através de visitas a grupos artesãos tradicionais no estado do Pará e oficinas de interação entre alunos e artesãos no intuito de atender às necessidades específicas de cada grupo.

Além dos alunos matriculados na disciplina, convidamos outros interessados no desafio de elaborar uma proposta de *workshop* de criação coletiva junto aos artesãos do Atelier Arte Mangue Marajó¹, localizado em Soure, um dos municípios do arquipélago do Marajó, Pará. Foram inscritos alunos de todas as séries do curso de Design da UEPA, totalizando em uma equipe de 19 pessoas entre alunos e professora. A partir de então montamos um cronograma de ações que foram distribuídas pelas equipes de trabalho, sempre grupos heterogêneos que misturavam calouros e veteranos, este aspecto contribuiu bastante para o bom andamento das ações, pois a troca de experiências e conhecimento trouxe grandes ganhos ao processo de ensino-aprendizagem.

Um fator fundamental que norteou todo o processo de construção do projeto foi a disposição, o interesse e o comprometimento dos alunos em ir além dos conteúdos ministrados em sala, aplicando-os ativamente em uma das áreas de maior relevância que o designer brasileiro pode atuar, bem como o compromisso da docência com a interdisciplinaridade e a relação intrínseca entre ensino, pesquisa e extensão no ensino do design.

Iniciou-se assim um debate durante as reuniões voltadas ao planejamento do *workshop*. Gostaríamos que o projeto não fosse apenas pontual, atendendo somente a demanda do Atelier Arte Mangue Marajó, e que não se restringisse ao artesanato, mas que pudesse dialogar com produtos locais, no sentido que nos trás Krucken (2009, p. 17):

Os produtos locais são manifestações culturais fortemente relacionadas com o território e a comunidade que os gerou. Esses produtos são os resultados de uma rede, tecida ao longo do tempo, que envolve recursos da biodiversidade, modos tradicionais de produção, costumes e também hábitos de consumo.

Portanto, partiu daí a ideia de criarmos um grupo com o foco na extensão vinculado ao grupo de pesquisa CUIA e que dialogasse com as disciplinas do curso. Apropriamo-nos da metodologia trazida por de Lucy Niemeyer (2009), em seu livro: *Elementos de Semiótica aplicados ao Design*, quando trata do desenvolvimento da *Voz Visual* do produto, para buscarmos a “identidade” do projeto, definimos primeiramente qual seria a missão do grupo de extensão, que dialoga com as três diretrizes de atuação do designer para a valorização de produtos locais, trazidas por Krucken (2009, p. 18):

¹ Local de produção e comercialização da cerâmica marajoara e esculturas em madeira. O ateliê oferece ainda, oficina de cerâmica para adultos e crianças com o intuito de preservar a cultura da região e oferecer uma possibilidade de renda para aos moradores locais. É um espaço de arte que está sobre a coordenação do ceramista e escultor marajoara Ronaldo Guedes.

1. Promover a qualidade dos produtos, dos territórios, dos processos de fabricação;
2. Apoiar a comunicação, aproximando consumidores e produtores e intensificando as relações territoriais;
3. Apoiar o desenvolvimento de arranjos produtivos e cadeias de valor sustentáveis, visando ao fortalecimento de micro e pequenas empresas.

O processo de criação da identidade do projeto se desenvolveu em uma vivência coletiva entre os componentes da equipe do projeto e contou como ponto de partida o referencial teórico, a pesquisa sobre o município de Soure, e as diretrizes de atuação do designer junto ao setor artesanal, pois, nas palavras de Lucy Niemeyer, “[...] quando se quer comunicar algo, seja a identidade de uma empresa, uma campanha de saúde pública, um evento, temos que considerar que este algo já tem uma personalidade.” (NIEMEYER, 2009, p. 64).

Realizamos uma sessão de brainstorming, onde cada integrante listou palavras que lhe vinham à mente, referentes inicialmente à relação design e artesanato, de acordo com as orientações de Lucy Niemeyer:

As etapas da estratégia consistem geralmente de enunciados, relativamente genéricos, que devem, de início, ser decompostos em suas diferentes partes. Esta decomposição se faz segundo a técnica de brainstorming, ao longo da qual os componentes são classificados segundo a sua importância para o conceito total. (NIEMEYER, 2009, p. 64)



Figura 3– Brainstorming

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Concluído a tempestade de ideias, “os termos selecionados serão analisados e a equipe faz sucessivas eliminações até chegar a uma síntese: três ou quatro palavras, que então serão escritas em cartões”. (NIEMEYER, 2009, p. 67) As palavras selecionadas que sintetizaram o objetivo do projeto foram: Interseção, Saber-Fazer e Pegada. **Interseção** faz referência a inter-relações, relações de dependência, misturas, hibridações entre o eu e o outro, designer e artesão, local e global, zonas de contato que constituem em outros lugares, que não é mais nem eu, nem o outro, um entre-lugar (PRATT, 1999). **Saber-Fazer** traz uma duplicidade entre o saber acadêmico do design e o fazer manual do artesanato, mas que também por muitas vezes invertem seus papéis, pois o design também tem o seu fazer manual tanto quanto o artesanato possui o seu saber empírico, um processo de interdependência entre si, que não hierarquiza conhecimentos, mas os tornam entrelaçados, entretecidos. Por fim, **pegada**, seria um termo ambíguo, que remete ao mesmo tempo a pegadas, como índices que marcam a presença, literalmente, como à pegada no sentido de pegar, segurar, agir.

Identificadas as palavras-chaves, “[...] sobre uma mesa coberta com papel em branco são espalhados recortes de imagens. [...] Deve haver a preocupação de garantir que seja reduzido o caráter figurativo dos recortes: imagens em que haja predomínio de cores, texturas, linhas, formas abstratas” (NIEMEYER, 2009, p. 67). Assim, foram feitos em seguida,

vários recortes de imagens de revistas, dos quais foram selecionados dez imagens para cada uma das três palavras-chaves, que mais representaram graficamente os conceitos estabelecidos. A partir daí, Lucy Niemeyer coloca que “[...] de posse da síntese feita, o designer tem um balizamento para a construção do enunciado a que se propõe, dando, assim, a ‘voz’ formal à ‘personalidade’ do produto, seja ele de que natureza for” (NIEMEYER, 2009, p. 68).



Figura 4– Montagem dos painéis semânticos.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Nesse processo diversas propostas de identidade visual para o projeto foram avaliadas, culminando com o nome: PROJETO GOTAS – Produções em Cultura e Design. Gotas que quando caem se tocam, encontram-se, misturam-se, gotas que ao tocar a água criam vários círculos concêntricos, intercedidos, que marcam, indicam ampliações mudanças, transformações, sucessões, na relação de saberes-fazeres em produções culturais.



Figura 5– Marca criada para o projeto.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

4. DESIGN E ARTESANATO EM CARTOGRAFIAS SENSÍVEIS

Com a identidade do projeto e as diretrizes do GOTAS definidos, partimos para a imersão no cenário.

4.1 Imersão no cenário

Com base na metodologia sugerida por Krucken (2009) a partir das oito ações para potencializar produtos locais, a saber:

- RECONHECER as qualidades do produto e do território.
- ATIVAR as competências situadas no território.
- COMUNICAR o produto e o território.
- PROTEGER a identidade local e o patrimônio material e imaterial.
- APOIAR a produção local.
- PROMOVER sistemas de produção e de consumo sustentáveis.
- DESENVOLVER novos produtos e serviços que respeitem a vocação e valorizem o território.

Partimos para o reconhecimento das qualidades do produto e do território. Este aspecto foi trazido à tona em percepções do lugar que foram registradas em uma cartografia sensível de Soure. O sentido de cartografia que será usado no artigo está de acordo com as reflexões de Martin-Barbero (2004), que dilui o entendimento da cartografia moderna como apenas representação de fronteiras apresentando-a como construção também de imagens das relações e dos entrecimentos dos caminhos. Em Martin-Barbero (2004, p. 12) apreendemos “[...] uma lógica cartográfica fractal [...] que se expressa textualmente, ou melhor, textilmente: em pregas e des-pregas, reveses, intertextos, intervalos”. Uma lógica arquipélago, “[...] lugar de diálogos e confrontação entre as múltiplas terras-ilhas que se entrelaçam” (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 13).

A cartografia sensível explorou os sentidos da arquitetura, do habitat, das cenas do cotidiano, os caminhos, a paisagem geocultural, os transportes, enfim, a vida marajoara. Numa trajetória que se inicia na praia do Pesqueiro, passando pela Vila do Pesqueiro, pelos manguezais, indo até a cidade de Soure² em sua cotidianidade. Importante frisar que essa cartografia sensível conta com as impressões, percepções, de nosso olhar “estrangeiro”, através de registros fotográficos, escritos e gráficos.



Figura 2– Cartografia sensível

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Durante a caminhada o olhar às estéticas da cotidianidade levou-nos a observar a arquitetura vernácula. As moradas de Soure, na Vila do Pesqueiro, são constituídas de composições formais geometrizarantes que decoram principalmente as varandas das casas. Herança estético-formal indígena presentificada e resignificada pela memória de rastro/resíduo³ a partir de zonas de contato com outros saberes. Esses elementos estéticos são recorrentes tanto em Soure, como em todos os municípios da Amazônia Marajoara.

² Soure é um dos municípios que compõe o arquipélago do Marajó podendo ser acessada através do transporte aéreo ou fluvial. Soure é um dos três municípios que possui a população urbana maior do que a rural, mas o que não impede de o município possuir belas praias, como por exemplo a praia do Pesqueiro. O município de Soure carrega consigo uma diversidade de saberes e fazeres hibridizados em expressões culturais que se refletem nas danças, no artesanato, na estética do cotidiano, na arquitetura local, na paisagem, na vida marajoara.

³ O termo memória de rastro/resíduo é cunhado como estratégia de resistência e negociação, de reafirmação desse saber-fazer como expressão cultural da Amazônia Marajoara. Para isso aproprio-me do conceito de rastro/resíduo de Glissant (2005). Para ele, trata-se de elementos culturais que colocados em presença uns com os outros pelos processos de colonização, resistem pela força da memória e são (re)criados, (re)constituídos compondo linguagens crioulas e outras formas de arte.



Figura 4– Composições formais das casas da Vila do Pesqueiro

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Porém na cidade observamos a grande influência da colonização com vários exemplares na arquitetura vernácula do estilo Art Déco, estilo utilizado fortemente na arquitetura de grandes e pequenas cidades brasileiras, que possui como principal característica a “[...] simplificação geometrizar de seus elementos decorativos e na diversificação e atualização de suas fontes de referência ornamental”. (CORREIA, 2008, p. 50).



Figura 5– Arquitetura vernácula inspirada no estilo Art Déco

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Além das características arquitetônicas, observamos a cotidianidade, a movimentação da cidade. Bem cedo da cidade já fervilha, o movimento é intenso, o comércio já está de portas abertas, as pessoas caminham pela rua, crianças uniformizadas vão para as escolas, mulheres passam com a sacola cheia de compras, denunciando que acabaram de vir da feira, homens batem papo nas esquinas, misturados aos búfalos que passeiam livremente pelas ruas arborizadas por mangueiras centenárias como animais de estimação, transporte para o policiamento local e como animal de tração para as carroças; os moto-táxis se misturam às bicicletas e às pessoas. Os sons da vida urbana se misturam no ar: o ronco do motor das motos, o som da *boca de ferro*⁴, das bicicletas com som, a voz dos vendedores na porta das lojas, as conversas corriqueiras entre os transeuntes, os barcos e balsas que aportam em Soure trazendo os carros⁵, o badalar dos sinos da igreja que anunciam o início da missa. Tudo faz parte da paisagem geocultural do lugar.

⁴ Publicidade, montada por um sistema de som, instalado nos postes que transmitem notícias locais, muito comum nas periferias de Belém e nos municípios do Pará.

⁵ Para se chegar ao município de Soure o navio e a balsa que vem de Belém ancoram no porto de Camará e de lá o trajeto é rodoviário, de ônibus, van ou no próprio veículo até o município de Salvaterra, de onde se atravessa o Rio Paracauari de pequena extensão em uma balsa ou em barcos menores para pedestres até Soure.



Figura 6– Cotidianidade

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

A cartografia aponta que aquela paisagem cultural está enraizada na vida desses sujeitos, traduzindo-se em uma estética do cotidiano que “[...] se organiza a partir de múltiplas facetas do seu processo de vida e de transformação” (RICHTER, 2003, p. 21).

Olhando esse cenário podemos entender um pouco quem são estes marajoaras, pessoas em sua maioria, desfavorecidos economicamente, que buscam, na expressão estética de sua cotidianidade, libertar-se e mostrar-se ao outro, marcando seu lugar, construindo sua identidade.

4.1 Gotas Soure: workshop de design e artesanato

A partir da imersão no cenário pela cartografia sensível analisamos todo o material levantado e identificamos vários aspectos relevantes da cultura local que selecionamos como inspiração para ativar as competências situadas no território (KRUCKEN, 2009) através do *workshop* de criação junto aos artesãos do Atelier Arte Mangue Marajó. Alguns dos aspectos mais relevantes dentre tudo que registramos foi a iconografia das fachadas das casas na Vila do Pesqueiro com sua riqueza estético-formal, que foi vetorizada pelos alunos para aplicação em estamparia, usando a técnica do estêncil ou na técnica de incisão em peças cerâmicas; outro aspecto explorado foi a representação do cotidiano em esculturas e objetos utilitários e decorativos; bem como a representação do búfalo, sua história e raças, tanto para estamparia como na técnica da incisão. A indicação de possibilidades de linhas de produtos e ações a serem realizadas durante o *workshop* teve por base a demanda apresentada pelo grupo: camisetas, objetos decorativos e utilitários em cerâmica.

Desta forma a equipe se dividiu em grupos para atender as demandas em cerâmica, pintura das camisetas, redesign da marca, registro de todo o processo e vetorização das iconografias. Designers e artesãos entretecidos pela metodologia de Krucken (2009) e a partir da criação coletiva, criaram juntos, usando o desenho e a experimentação, em um diálogo entre conhecimentos e modos de saber-fazer, tudo assessorado pela professora responsável Ninon Rose Jardim e pelo coordenador do Atelier Ronaldo Guedes.



Figura 7– Workshop de criação coletiva

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Esse processo resultou em produtos ainda em nível de protótipo voltados a três eixos, decoração, utilidades e moda. Objetos decorativos e utilitários foram inspirados na

cotidianidade local e representam principalmente a arquitetura e a culinária de Soure. Devido a especificidade da matéria prima, a argila, as peças desenvolvidas tanto no torno manual como com a técnica da placa, não puderam ser finalizadas, nem queimadas, pois há a necessidade de um tempo para a cura da argila, acabamento da peça e o processo de queima. Nesse sentido, a estamparia em camisetas utilizando a técnica do estêncil, foi a que melhor se adequou ao tempo disponível para a realização do *workshop*. O design das camisetas fez referência a elementos da arquitetura e o dia-a-dia do marajoara.



Figura 8– Protótipos das propostas de decorativos e utilitários

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.



Figura 9– Propostas de camisetas

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.



Figura 10– Protótipos das camisetas

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

5. RESULTADOS E OUTROS CAMINHOS

A experimentação gerou diversos protótipos carregados de referencial estético-cultural respeitando a vocação e valorizando o território. Desta forma podemos dizer que contribuimos para a proteção da identidade local e do patrimônio material e imaterial de Soure. O que corrobora com o objetivo do projeto de “promover a qualidade dos produtos,

dos territórios, dos processos de fabricação” (KRUCKEN, 2009, p. 18), aproximando os alunos de uma experiência completa com o processo projetual do Design junto ao setor artesanal através da relação ensino, pesquisa e extensão.

Ao sair das teorias e ir atrás da vivência e compartilhamento de saberes, os alunos passaram por diversas etapas do projeto de produto, que foram aplicadas a diversas áreas do Design – gráfico, moda, produto -, representadas nos resultados do *workshop*.

Para os acadêmicos, o aprendizado adquirido naquele ambiente servirá para tarefas futuras, pois em Soure houve uma relação interdisciplinar entre as disciplinas ministradas durante o curso de forma espontânea a partir das necessidades de projeto, colocando em prática os conhecimentos adquiridos em sala de aula, gerando resultados no processo de ensino-aprendizagem mais satisfatórios e significativos que os gerados no ambiente universitário.

Para o Projeto GOTAS, a primeira experiência foi positiva e satisfatória, trouxe reflexões e a motivação da implantação do GOTAS como atividade anual do calendário do Grupo de pesquisa, cultura e design em produtos amazônicos - CUIA através da interrelação do tripé: ensino, pesquisa e extensão dentro do processo de design pela valorização de produtos locais.

É importante perceber que essa relação, design e artesanato, requer um envolvimento muito maior por parte do designer, pois cada comunidade, cada grupo, cada território têm características peculiares e uma identidade própria que precisa ser respeitada e valorizada.

É nesse processo que transformamos e somos transformados constantemente, que podemos fortalecer e consolidar o feliz casamento entre design e artesanato.

REFERÊNCIAS

BARROSO NETO, Eduardo. **Design, identidade cultural e artesanato**. Primeira Jornada Iberoamericana de Design no Artesanato. Fortaleza: 1999. Disponível em: <<http://www.eduardobarroso.com.br/artigos.htm>>. Acesso em: 19 de dez de 2010.

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

_____. **Designer não é Personal Trainer**. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

CORREIA, Telma de Barros. **Art déco e Indústria, Brasil décadas de 1930 e 1940**. Anais do Museu Paulista, V. 16, N. 2, jul-dez 2008, pp. 47-104.

GARCIA CANCLINI, Nestor. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 1998.

GLISSANT, Édouard. **Introdução a uma poética da diversidade**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2005.

GUERRA, Gustavo. **Imaginário Pernambucano ganha prêmio de Design**. Pernambuco: Universidade Federal de Pernambuco, 2008. Disponível na internet por http em: <http://www.ufpe.br/agencia/index.php?option=com_content&view=article&id=10869:&catid=5&Itemid=78>. Acesso em 28 abr. 2014.

JARDIM, Ninon Rose. **Design e Artesanato: relatos de uma experiência em São Sebastião da Boa Vista, Ilha do Marajó/ Pará/Brasil**. In: Cultura e Design em produtos amazônicos. Pesquisa em Design 2012.

JARDIM, Ninon Rose. **Mulheres Entre Enfeites & Caminhos: cartografia de memórias em saberes e estéticas do cotidiano no Marajó das Florestas (S. S. da Boa Vista - PA)**. 2013. 225 f.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Pará, Curso de Pós-Graduação em Artes.

KRUCKEN, Lia. **Design e Território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

MANZINI, E. El diseño como herramienta para la sostenibilidad medioambiental y social. In: MACDONALD, S. (org) **Design issues in Europe today**. Barcelona: BEDA, 2004, p. 8.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas de comunicação na cultura**. Tradução Fidelina González. São Paulo: Loyola, 2004.

MARTINS, Natacha. **A Exposição do Sagrado: projeto de comunicação para exposição de arte**. 2011. 115 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade do Estado do Pará, Curso de Bacharelado em Design - Habilitação em Projeto do Produto.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Editora Edgar Blucher, 2010.

NIEMEYER, Lucy. **Semiótica Aplicada ao Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

OLIVEIRA, Ivanilde Apoluceno de (org). **Cartografias ribeirinhas: saberes e representações sobre práticas sociais cotidianas de alfabetizando amazônidas**. 2 ed. Belém: EDUEPA, 2008.

ONO, Maristela Mitsuko. **Design e cultura: sintonia essencial**. Curitiba: Edição da Autora, 2006.

PARATUR; GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ. **Soure: a pérola do Marajó**. Disponível em: <<http://www.paraturismo.pa.gov.br/?q=soure-destinos>>. Acesso em 28 abr. 2014.

PRATT, Mary Louise. **Os olhos do império: relatos de viagem e transculturação**. Bauru, SP: UDUSP, 1999.

PREFEITURA DE SOURE. **Conheça Soure**. Disponível em: <http://www.soure.pa.gov.br/pagina.asp?id_pagina=1&urlrw=>>. Acesso em 28 abr. 2014.

RICHTER, Ivone Mendes. **Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2003.