



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design de Produto

JÚLIA SCHAAN FERNANDES

**DESIGN E ARTESANATO: INTERVENÇÃO PARA VALORIZAÇÃO DO PRODUTO  
FEITO À MÃO**

Porto Alegre 2017

JÚLIA SCHAAN FERNANDES

**DESIGN E ARTESANATO: INTERVENÇÃO PARA VALORIZAÇÃO DO PRODUTO  
FEITO À MÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Maria do Carmo Curtis

Porto Alegre 2017

JÚLIA SCHAAN FERNANDES

**DESIGN E ARTESANATO: INTERVENÇÃO PARA VALORIZAÇÃO DO PRODUTO  
FEITO À MÃO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Maria do Carmo Curtis

---

Prof.

---

Prof.

---

Prof.

Porto Alegre

2017

## RESUMO

No Brasil ainda há preconceito em relação ao artesanato e seus produtos, por ser considerado como uma ocupação secundária. Particularidades típicas do trabalho feito à mão, como o tempo extenso de produção, o custo pela valorização da mão-de-obra, as imperfeições e pequenas dessemelhanças entre produtos do mesmo tipo, são características que costumam depreciar o trabalho feito à mão. No entanto, atualmente o artesanato tem se mostrado de grande importância cultural, social e econômica para o país, visto que frente à crise econômica e política vigente o artesanato é uma fonte de sustentação financeira de uma parcela significativa da população (KELLER, 2014). O designer, inserido neste contexto, deve se concentrar preferencialmente no processo como experiência de um projeto de cunho social, para gerar soluções inovadoras de potencial transformador. Sendo assim, este Trabalho de Conclusão de Curso de Design de Produto apresenta o desenvolvimento de um produto derivado de uma intervenção do design no artesanato, a partir da interação da graduanda de design com o grupo de artesãos Arte Mania. Para fundamentação teórica buscou-se informações acerca da conceituação do artesanato, abordagens de design de foco humanista e social, e propostas estratégicas para intervenções do design no artesanato. O projeto foi estruturado inicialmente a partir do Design Centrado no Ser Humano (HCD) e finalizado sob a perspectiva metodológica do Design Centrado no Usuário (UCD). Seguindo a sequência de fases de projeto do HCD, o trabalho foi composto em três grandes etapas: **DESCOBRIR** (fundamentação teórica e saídas de campo para realizar a imersão no contexto do grupo de artesãos), **CRIAR** (definição de um conceito de projeto, geração de alternativas para o produto final e respectivas validações técnicas) e **IMPLEMENTAR** (protótipo final do produto e seu refinamento). Devido às adversidades encontradas pelo grupo de artesãos ao expor nas feiras de artesanato, como a falta de espaço disponível e a visibilidade dos produtos, o conceito selecionado foi o desenvolvimento de elementos para complementar os diferentes sistemas expositores das feiras que os grupos participam. Os elementos do sistema expositor concebidos - um bloco componível para uso em planos horizontais e uma alça de fixação para fixar produtos em planos verticais - foram projetados segundo a restrição projetual de usar material cedido ao grupo de artesãos. Desse modo, retalhos de toldos de PVC doados pela empresa Persol, foi o material base para o produto, o que conferiu o caráter ecologicamente sustentável do projeto. Ao encerramento da experiência constatou-se que, apesar do grande desafio e das limitações que caracterizam as intervenções do design no processo criativo e na

rotina de grupos de artesãos, ainda assim foi possível desenvolver satisfatoriamente produtos que contribuem para a visibilidade e valorização do produto feito à mão.

**Palavras-chave:** Artesanato. Intervenção. Design Social. Valorização do produto feito à mão.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Os quatro pilares da sustentabilidade integrada. ....	28
Figura 2 - Pirâmide de experiência do Design Participativo. ....	35
Figura 3 - Fuzzy front end do desenvolvimento de um projeto. ....	36
Figura 4 - Estrutura do Path of Experience de Sanders e Stappers. ....	38
Figura 5 - Diagrama da metodologia do Modelo Lógico - Práticas de Colaboração. ....	40
Figura 6 - Artesãs filiadas à Rede Asta produzindo seus artesanatos. ....	45
Figura 7 - Descansos para mesa, bicolores, executados em fibra, com motivos geométricos..	47
Figura 8 - Artesanato da CRIQUÉ CAIÇARA coordenado pela Artesol, feito a partir de técnicas de marcenaria e entalhe, esculpidas e pintadas manualmente e inspiradas na fauna e na flora da Mata Atlântica. ....	48
Figura 9 - Modelo visual do método utilizado pelo Projeto Imaginário Pernambucano.....	50
Figura 10 - Lentes do HCD. ....	52
Figura 11 - Gráfico representativo da metodologia HCD. ....	54
Figura 12 - Produtos Mbyá-Guarani expostos no Brique da Redenção. ....	58
Figura 13 - Fotografia da fachada do estabelecimento da AVESOL. ....	62
Figura 14 - Depósito de doações da AVESOL.....	68
Figura 15 - Imagem promocional da empresa Persol Persianas. ....	69
Figura 16 - Saco com retalhos de cortinas, toldos e persianas doados pela Persol. ....	70
Figura 17 - Círculos cromáticos utilizados na atividade. ....	73
Figura 18 - Estrutura para sistema expositor disponibilizada no Colégio Marista da Assunção. 82	
Figura 19 - Estrutura para sistema expositor disponibilizado na Feira Estadual do Rio Grande do Sul. ....	83
Figura 20 - Área disponível no Sistema Expositor do Colégio Rosário. ....	85
Figura 21 - Áreas disponíveis no Sistema Expositor do Colégio Assunção. ....	86
Figura 22 - Áreas disponíveis no Sistema Expositor da Feira Estadual de Economia Solidária. .	87
Figura 23 - Painel visual de materiais. ....	89
Figura 24 - Painel visual de Subsistemas. ....	90
Figura 25 - Painel conceitual de atributos desejáveis. ....	90
Figura 26 - Perfuração do módulo feito de lona de toldo e cortina. ....	91
Figura 27 - Módulo abaulado com a aplicação de carga. ....	102
Figura 28 - Estrutura de suporte de carga e feito sanfonado. ....	103

Figura 29 - Elementos de fixação inadequados utilizados pelos artesãos. ....	104
Figura 30 - Simulação tridimensional do Bloco Componível. ....	105
Figura 31 - Configuração versátil da Peça de Fixação. ....	107
Figura 32 - Prototipagem do Bloco Componível. ....	108
Figura 33 - Teste de carga e validação com o grupo Arte Mania. ....	109
Figura 34 - Teste de fixação e suporte de um produto artesanal. ....	109

**LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 - Alinhamento dos objetivos específicos com seus respectivos procedimentos metodológicos. ....	11
Quadro 2 - Apêndice A .....	22
Quadro 3 - Propostas do Sebrae para abordar a brasilidade no Artesanato e no Design. ....	22
Quadro 4 - Pontos de relevância para o projeto a partir das propostas citadas acima. ....	22
Quadro 5 - Planejamento e cronograma do projeto de acordo com as etapas do HCD. ....	22
Quadro 6 - Planejamento das atividades da etapa Descobrir. ....	22
Quadro 7 - Matriz para seleção da entidade para intervenção. ....	22
Quadro 8 - Apêndice B .....	22
Quadro 9 - Associações psicológicas com cores de Max Lücher .....	22
Quadro 10 - Planejamento das atividades da etapa Criar.....	22
Quadro 11 - Detalhamento técnico da estrutura disponibilizada nas feiras. ....	22
Quadro 12 - Áreas disponíveis para exposição de produtos de acordo com a feira. ....	22
Quadro 13 - Matriz descritiva das alternativas de elementos geradas para o plano horizontal do Sistema Expositor. ....	22
Quadro 14 - Matriz descritiva das alternativas de elementos geradas para o plano vertical do Sistema Expositor. ....	22
Quadro 15 - Quadro comparativo entre as alternativas E e G. ....	33
Quadro 16 - Planejamento das atividades da etapa Implementar. ....	22



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO .....	11
1.2 DELIMITAÇÃO DO TEMA .....	14
1.3 JUSTIFICATIVA .....	15
1.4 OBJETIVOS .....	16
1.4.1 Geral .....	16
1.4.2 Específicos .....	16
1.5 PROBLEMATIZAÇÃO .....	17
1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO .....	17
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>19</b>
2.1 CONCEITOS DE ARTESANATO .....	19
2.2 DESIGN E ARTESANATO .....	21
2.3 DESIGN SOCIAL .....	25
2.4 ESTUDO PARA INTERVENÇÃO DO DESIGN NO ARTESANATO .....	29
2.4.1 TERMINOLOGIA EMPREGADA .....	30
2.4.2 PROPOSTAS DE ATUAÇÃO PARA INTERVENÇÃO DO DESIGNER .....	31
2.4.3 SIMILARES DE INTERVENÇÃO DE DESIGN NO ARTESANATO .....	43
<b>3. METODOLOGIA</b> .....	<b>51</b>
3.1 DESIGN CENTRADO NO SER HUMANO .....	51
3.2 PLANEJAMENTO DO PROJETO .....	54
<b>4 DESCOBRIR</b> .....	<b>56</b>
4.1 POSSÍVEIS ENTIDADES PARA INTERVENÇÃO DO DESIGN NO ARTESANATO .....	56
4.2 SELEÇÃO DE ENTIDADE PARA INTERVENÇÃO DO DESIGN NO ARTESANATO .....	59
4.2.1 AVESOL .....	61
4.2.1.1 ECONOMIA SOLIDÁRIA .....	63
4.3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	64
4.3.1 MAPEAMENTO DOS GRUPOS DE ARTESÃOS E SELEÇÃO DO GRUPO PARA INTERVENÇÃO.....	64
4.3.2 ENTREVISTAS .....	65
4.3.2.1 COM ESPECIALISTA DE INTERVENÇÃO	
4.3.2.2 COM GRUPO DE ARTESÃOS ARTEMANIA	
4.3.3 SAÍDAS DE CAMPO .....	69
4.3.3.1 REGISTRO DE FEIRA DE ECONOMIA SOLIDÁRIA	
4.3.3.2 VISITA AO DEPÓSITO DE DOAÇÕES DA AVESOL E À PERSOL	

	10
4.4 WORKSHOP PARA O INÍCIO DA APROXIMAÇÃO .....	72
4.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ETAPA DESCOBRIR .....	75
<b>5 CRIAR .....</b>	<b>79</b>
5.1 GERAÇÕES DE CONCEITOS DE PROJETO.....	79
5.2 SELEÇÃO DO CONCEITO DE PROJETO .....	80
5.3 ANÁLISE SINCRÔNICA DE SISTEMAS EXPOSITORES DE FEIRAS DE ECONOMIA SOLIDÁRIA .....	81
5.4 REQUISITOS E RESTRIÇÕES .....	87
5.4.1 REQUISITOS DE PROJETO .....	87
5.4.2 REQUISITOS DE PRODUTO .....	88
5.4.3 RESTRIÇÕES .....	88
5.5 ANÁLISE DE SIMILARES DE FUNÇÃO .....	88
5.6 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS DE CONCEITO DE PRODUTO .....	91
5.7 SELEÇÃO DA ALTERNATIVA DE CONCEITO DE PRODUTO .....	91
5.8 EXPERIMENTAÇÃO E AJUSTES .....	102
5.9 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ETAPA .....	105
<b>6 IMPLEMENTAR .....</b>	<b>106</b>
6.1 SOLUÇÃO FINAL DOS ELEMENTOS PARA O SISTEMA EXPOSITOR.....	106
6.2 PROTOTIPAGEM .....	108
6.3 VALIDAÇÃO DAS ALTERNATIVAS FINAIS .....	109
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>111</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	
<b>APÊNDICE A .....</b>	<b>120</b>
<b>APÊNDICE B .....</b>	<b>123</b>
<b>APÊNDICE C .....</b>	<b>128</b>
<b>APÊNDICE D .....</b>	<b>131</b>
<b>APÊNDICE E .....</b>	<b>134</b>
<b>APÊNDICE F .....</b>	<b>138</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este capítulo apresenta a contextualização do projeto, a delimitação do tema proposto, a justificativa do projeto, seus objetivos propostos, sua problematização motivadora e a sua estrutura. Na seção 1.1. Contextualização tem-se uma breve revisão do trabalho manual na História da humanidade e sua repercussão na sociedade, a receptividade baixa do setor no Brasil em contrapartida ao seu impacto socioeconômico no país. Já na seção 1.2. Delimitação do Tema faz-se a especificação do que o projeto terá relação; na seção 1.3. Justificativa, é apresentada a argumentação da legitimidade do projeto, ao indicar que o trabalho artesanal quando aliado ao Design Social tem o poder de contribuir para a afirmação da sociedade brasileira em meio aos efeitos nocivos da globalização. A seção 1.4. Objetivos é subdividida em dois itens, 1.4.1. Objetivo Geral e 1.4.2. Objetivos Específicos, nos quais se definem as diretrizes que orientam o desenvolvimento do projeto. Na seção 1.5. Problematização é apresentado o impasse com o qual o projeto se propõe a solucionar a partir da contribuição do Design de Produto; e, por último, na seção 1.6. Estrutura do Projeto, são descritas as etapas do projeto, de modo a discriminar e categorizar as atividades realizadas de acordo com a metodologia utilizada.

### 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Nos últimos anos, iniciativas que visam à inclusão social por meio de práticas criativas tem se popularizado no Brasil. Visando o desenvolvimento socioeconômico, a manutenção e a autonomia de comunidades artesãs, essas iniciativas têm incorporado o Design, ao inserir conceitos projetuais na produção artesanal e proporcionar melhor aceitação dos produtos desses grupos pelo mercado. Mais do que somente outro produto para consumo, o intuito é conceber produtos como histórias materializadas. Assim, recentemente essa movimentação pelo resgate do trabalho manual está se fortalecendo gradualmente.

A produção em massa constituiu a base do regime econômico da época da Revolução Industrial, e se estendeu até os dias de hoje. O fordismo, baseado em métodos como a extrema especialização e rotinização do trabalho, produção seriada e em larga escala, revolucionou a economia a associar a produção de massa ao consumo de massa. Nas sociedades modernas a crença no planejamento racional e no desenvolvimento científico

levou à negação da tradição e tudo o que ela representava. Por conseguinte, os trabalhos manuais foram sendo marginalizados tanto na economia como na cultura dos países industrializados. Artesãos que produziam objetos utilitários - objetos que satisfazem determinadas necessidades por meio do processo de uso (LÖBACH, 2001) - continuam a exercer a atividade, porém atualmente são vistos como pessoas que não foram capazes de atuar em cargos intelectuais que a “era do conhecimento” valoriza. Até mesmo os sistemas de educação tem cultuado a inteligência intelectual em detrimento das habilidades manuais.

No Brasil não foi diferente: ainda vigora no país o antigo preconceito com relação à atividade artesanal, que encara como um trabalho secundário e pequeno; essa visão é paralela ao preconceito, segundo BORGES (2011), que existe por tudo o que se refere às classes sociais subalternas. Desde a chegada dos portugueses e dos fluxos migratórios subsequentes vindos de outros países europeus no Brasil,

“a herança dos nossos artefatos (...) foi totalmente desconsiderada e desvalorizada. (...) Em nome do progresso e da desejada inserção do Brasil no concerto das nações desenvolvidas, melhor seria sepultar essas práticas empíricas e substituí-las pelo Novo, com N maiúsculo, redenção que seria trazida por um futuro pautado pelos princípios puramente racionais - a Ciência, a Técnica, a Metodologia”. (BORGES, 2011, p. 31)

Características típicas de trabalhos manuais, como o tempo de produção extenso, o custo pela valorização da mão-de-obra, as imperfeições e diferenças entre as mesmas peças, entre várias outras coisas, são consideradas como valores depreciativos do produto feito à mão, apesar de, paradoxalmente, no Brasil o artesanato ter grande peso e importância na economia. Em 2014, a atividade artesanal se encontrava ativa em 78,6% dos municípios brasileiros, de acordo com a Pesquisa de Informações Básicas Municipais (2014), do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (ZUINI, 2016). A pesquisa também mostra que cerca de 8,5 milhões de brasileiros garantem seu sustento desta forma; juntos, são responsáveis por movimentar mais de R\$ 50 bilhões por ano no país - nesse caso, a renda gerada pelo artesanato supera a de indústrias tradicionais, como vestuários (2,7%) e bebida (1%) (DINIZ, 2013). É possível que estes números sejam expressivamente maiores se forem contabilizados os artesãos que trabalham informalmente, no entanto ainda não há como obter estatísticas precisas para essa constatação.

Somos um país em desenvolvimento, com altos índices de pobreza e desemprego, porém ao analisar os dados das pesquisas, é evidente que áreas criativas são interesse de grande parte do povo brasileiro. Atualmente o artesanato tem sido uma saída para os problemas consequentes da crise econômica e política; no documento Economia da Cultura, publicado pelo Ministério da Cultura do Brasil, tem-se a afirmação de que “atuam no país 320 mil empresas voltadas à produção cultural, que geram 1,6 milhão de empregos formais” (KELLER, 2014). Segundo este documento, “a atividade cultural mais presente nos municípios é o artesanato (64,3%), seguida pela dança (56%), as bandas (53%) e a capoeira (49%)”. Como afirmou Aloísio Magalhães, “há natureza, material e capacidade” no Brasil; considerando que “há uma disponibilidade imensa para o fazer, para a criação de objetos”, o que importa é que o potencial está no homem (MAGALHÃES, 1985).

No âmbito do design, a valorização do trabalho artesanal tem recebido visibilidade e incentivo. Semelhante a como o movimento de *Arts and Crafts* no final do século XIX empenhou-se em resgatar o valor de produtos artesanais em uma época caracterizada pelo surgimento de máquinas e produtos industrializados, hoje observa-se um contra-movimento a essa produção em massa e a um mundo excessivamente digital, que carecem de “calor humano” e singularidade, e uma movimentação em busca de produtos feitos à mão, que trazem consigo o resgate cultural, a valorização do humano e um sentimento de pertencimento:

[...] ao contrário dos produtos industriais, que são “instrumentos exatos, serviçais, mudos e anônimos” (PAZ, 2006, p. 4).

Outro movimento com conceitos semelhantes ao movimento Arts and Crafts, a campanha Deutscher Werkbund, liderada por Hermann Muthesius, tinha como aspiração “reunir os melhores representantes da arte, da indústria, do artesanato e do comércio, conjugar todos os esforços para a produção de trabalho industrial de alta qualidade e constituir uma plataforma de união para todos aqueles que quisessem e fossem capazes de trabalhar para conseguir uma qualidade superior” (PEVSNER, 2002, p. 20 apud DINIZ, 2013). Muthesius, a partir dessa afirmação, aproximara o Design Social e participativo às questões do artesanato, ao dizer que para a obtenção de uma qualidade superior seria necessário um engajamento multidisciplinar e coletivo. Bonsiepe (2005) também fortalece essa ideia quando destaca a atuação humanista do design e sua relação com artefatos:

“o humanismo projetual seria o exercício das faculdades do design para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis emancipatórias em

forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos” (BONSIEPE, 2005, p. 04).

Ezio Manzini, coautor do conceito de Comunidades Criativas - grupos de cidadãos autoorganizados que buscam soluções para problemas de forma inovadora e estão abertos a novas possibilidades, fazendo isto como um passo na direção de um processo de aprendizado social focado na sustentabilidade ambiental (MERONI, 2007) -, posiciona, em um projeto, as interações entre as pessoas, coisas e locais no centro da pesquisa, e os produtos (físicos) gerados surgiriam como evidências que apenas testariam o serviço prestado (MANZINI, 2008). Na pesquisa O Artesão Brasileiro do SEBRAE (2013) vê-se que 37% dos artesãos entrevistados realiza suas vendas coletivamente, muitos são participantes em organizações e associações. O designer, neste contexto, para produzir soluções inovadoras que geram valor para a organização e que tenham potencial transformador, deve focar mais no processo e na experiência do que no produto final, sendo a ênfase do projeto os interesses coletivos e sociais (ZURLO, 2010 apud FERRETTI, 2015, p. 13). O design, portanto, torna-se agora “cultura de projeto”, e não apenas mero articulador de ações programadas para obter a solução técnica de um problema produtivo do tipo industrial (CELASCHI, 2007 apud SILVA, 2016, p. 25).

Nos últimos anos tem sido perceptível o aumento da demanda por produtos originais, que tenham um significado ou história por trás do objeto, e da preocupação com a repercussão do consumo desenfreado no meio ambiente e social. Em paralelo, está gradualmente ocorrendo o ressurgimento do artesanato como meio de produção possível e de poética própria, a demonstrar que tudo isso, ao mesmo tempo, completa e contrapõe a relação local-global instituída pelo processo de globalização (MORAES apud KRUCKEN, 2009, p. 10).

Com estas questões em vista o presente trabalho propõe o desenvolvimento de um produto por meio de uma experiência de intervenção do design no processo criativo de um grupo de artesãos, a partir da valorização dos membros do grupo, de suas histórias e do seu fazer artesanal; e que, possivelmente, dessa forma “[...] possamos nos deixar contagiar pelo afeto, pela memória e pela cultura impregnados nos objetos feitos à mão” (BORGES, 2011).

## 1.2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Este projeto será realizado com o suporte dos coordenadores da Rede Ideia da entidade Associação de Voluntariado e da Solidariedade (AVESOL), em conjunto com o grupo de artesãs Artemania e desenvolvido na cidade de Porto Alegre.

### 1.3 JUSTIFICATIVA

Ficar em casa, de braços cruzados, porque o ambiente não é propício, esperando que ele mude? Quem vai mudá-lo senão nós? Quem vai mudá-lo senão através do processo criativo? [...] Por menor que [nossa atuação] seja, por mais pequeno que seja o índice de penetração real e concreta de nossa atuação, é a única maneira que se tem de fazer. Pelo menos é a única que nós sabemos fazer e é nossa responsabilidade exercê-la (MAGALHÃES, 1985, p. 83).

Segundo Gilberto Paim (2008), radicalizamos de modo caricatural a dicotomia, cultivada pela cultura ocidental, entre as atividades manuais e mentais, graças à notória desvalorização nacional do trabalho artesanal. Em contrapartida, em 2009 o design foi incorporado à agenda do Ministério da Cultura, junto com os setores de arquitetura e urbanismo, artesanato, moda e arte digital. Dessa forma, as produções dessas áreas passam a ser consideradas manifestações da identidade brasileira e por isso devem ser contempladas nas ações do próprio MinC e de outras instituições que fomentam e apoiam a cultura (CARDOSO et al, 2014).

A produção artesanal brasileira enfrenta uma série de entraves para que se estabeleça e se emancipe, tanto no mercado interno quanto no mercado externo. Dentre eles, estão a má qualidade da educação; a inviabilização da integração com o mercado mundial por fatores econômicos, políticos e sociais; a escassa divulgação e a orientação unilateral para o turismo do trabalho artesanal brasileiro; e, talvez o entrave mais enraizado, a cultura da cópia em detrimento da cultura de inovação. Magalhães em 1985 já relatava o “problema do artesanato” no Brasil, porém acreditava que o equacionamento desse problema deveria trazer importante contribuição para a criação de novas riquezas e para a fixação do homem no seu contexto regional (MAGALHÃES, 1985, p. 55). Segundo ele, essas riquezas (bens imateriais) seriam a solução para o país se estabelecer como nação forte, visto que “não existe desenvolvimento econômico que não seja autêntico” (MAGALHÃES, 1985, p. 83). A conscientização e uso adequado de nossos valores se mostram a única maneira de nos afirmarmos, oferecendo alternativas próprias, à inevitável velocidade de transferência cultural entre nações no mundo globalizado.

Hoje, o Design Social tem sido um meio de atuar na sociedade apropriado e benéfico, visto que é um modelo projetual que, dentre outras coisas, visa gerar impacto social positivo no mundo. Frente às conturbações políticas e econômicas que o país enfrenta atualmente, essa área se mostra eficaz em atingir grandes metas de desenvolvimento social, tendo em vista

que o Design Social objetiva à conscientização social, inserção no mercado, melhoria do processo, desenvolvimento de novos produtos e valor agregado (COSTA, 2009). A relação entre design e artesanato se enquadra nessa perspectiva, e, como afirma Borges (2011), é importante gerar oportunidades para aqueles que lidam com barreiras ao entrar no mercado de trabalho. Dessa forma, o projeto busca desenvolver um produto que gere impacto social positivo para o grupo de artesãs selecionado, a partir de um processo de colaboração e de uma atuação horizontal.

## 1.4 OBJETIVOS

### 1.4.1 GERAL

Desenvolver um produto por meio da intervenção no processo criativo de um grupo de artesãos filiados à Associação do Voluntariado e da Solidariedade de Porto Alegre (AVESOL) com o propósito de promover perspectivas alternativas de criação e valorização do trabalho artesanal.

### 1.4.2 ESPECÍFICOS

Quadro 1 - Alinhamento dos objetivos específicos com seus respectivos procedimentos metodológicos.



Objetivo específico	Procedimento metodológico
Identificar e selecionar uma comunidade (entidade de economia solidária) para o desenvolvimento do projeto;	Saídas de Campo
Consultar embasamento teórico acerca do artesanato no Brasil e sua importância para o país em termos econômicos, sociais e culturais.	Fundamentação Teórica
Analisar métodos de intervenção e de projeto existentes e selecionar metodologia adequada ao contexto e objetivo definido;	Fundamentação Teórica
Estudar produtos desenvolvidos pelo grupo de artesãos e analisar similares de função e de contexto;	Análise de Similares
Gerar, selecionar e desenvolver alternativas conceituais e técnicas de aspectos do produto a ser desenvolvido;	Geração de Alternativas
Produzir modelos e protótipos para conferir a efetividade e aceitação da solução encontrada.	Prototipagem

Fonte: Autora.

## 1.5 PROBLEMATIZAÇÃO

Como o design de produto pode contribuir à valorização do trabalho artesanal de um grupo de artesãos, incentivando a confiança e fortalecendo a identidade do grupo de modo a gerar uma experiência transformadora a longo prazo?

## 1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO

Inicia-se o desenvolvimento do trabalho pelo primeiro capítulo (**1. Introdução**), onde encontra-se uma breve contextualização da atividade artesanal no Brasil, incluindo características quantitativas e qualitativas. É também descrita a possível contribuição do design em seu âmbito social e humanista, a justificativa e os objetivos do trabalho. Em seguida, no segundo capítulo (**2. Fundamentação Teórica**), são abordados os conceitos de artesanato, suas características e categorias sugeridas; as possibilidades e repercussões da união dos trabalhos e conhecimentos de um designer com os de artesãos; propostas de atuação na

intervenção; e uma revisão de conceitos relacionados a design social e inovação social. O capítulo encerra com a análise de similares de intervenção que têm estreita relação com os objetivos do trabalho, na seção denominada “Estudo para intervenção do Design no Artesanato”.

O terceiro capítulo (Metodologia) aborda a metodologia base definida para guiar este projeto: Design Centrado no Ser Humano (HCD). Oriunda do processo denominado design thinking, por incentivar o trabalho cooperativo, social e sustentável como caminho para a valorização do ser humano. A metodologia propõe um passo-a-passo para a atuação em projetos sociais dividido em três fases: Descobrir, Criar e Implementar, estruturaram o projeto e intitulam os próximos capítulos.

Na primeira etapa (**4. Descobrir**), descreve-se as saídas de campo para prospectar a comunidade a ser atendida pelo projeto. O contato com a entidade AVESOL possibilitou mapear os grupos de artesãos da região metropolitana de Porto Alegre atuantes na economia solidária filiados à entidade. Descreve-se também os métodos e ferramentas escolhidos para a interação com o grupo e com os especialistas para obter mais informações sobre o tema. Por fim, apresentam-se algumas considerações sobre a imersão realizada e reflexões sobre os caminhos possíveis do projeto.

A segunda etapa Criar, que constitui o quinto capítulo, é a fase de criação e experimentação a partir do que foi observado na etapa anterior. Foram necessárias mais saídas de campo para se definir o conceito de projeto Sistema Expositor e também estabelecer os requisitos e restrições do desenvolvimento do produto. Ainda nessa etapa geraram-se alternativas dos elementos do sistema e foram realizados testes e ajustes de modelos físicos das soluções encontradas. Na última etapa, Implementar, foram feitas as validações do protótipo final junto ao grupo Arte Mania e à equipe coordenadora da Rede Ideia da AVESOL, e posteriormente seu detalhamento técnico e considerações finais sobre o processo de projeto.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo será apresentado o referencial teórico com o qual o desenvolvimento do trabalho foi fundamentado. A primeira seção trata sobre **Conceitos de Artesanato**, para introduzir conceitos atualizados do trabalho artesanal. Em seguida, em **Design e Artesanato**, faz-se uma análise da relação das duas áreas, expondo argumentos para a promoção dessa união. Também é apresentada a seção **Design Social**, que aborda conceitos e teorias de projetos sociais, citando autores como Victor Papanek, Ezio Manzini e Dijon de Moraes. Por fim, em **Estudo para Intervenção do Design no Artesanato**, questiona-se o uso de termos para a atuação do designer junto ao artesão, encontrando nos princípios pedagógicos de Paulo Freire uma solução apropriada; monta-se um estudo de propostas de ação do designer em projetos neste âmbito; e analisa-se similares de intervenção.

### 2.1 CONCEITOS DE ARTESANATO

O artesanato não nos conquista unicamente por sua utilidade. Vive em cumplicidade com os nossos sentidos; é daí que seja tão difícil desprender-nos dele. É como pôr um amigo na rua (PAZ, 2006).

O artesanato é parte indissociável da história humana, relacionado à criação de artefatos desde a nossa era primitiva. Lanças para caça, cestas para colheita, objetos utilitários feitos à mão são criados por nós “desde que nos entendemos por gente”. De peças primitivas evoluímos para organizações sociais produtivas, como as guildas e os ofícios, entidades de grande influência em uma sociedade. Artesãos eram aqueles que detinham máximas habilidades e executavam-na com destreza, fabricando objetos de qualidade com muito esmero. No mundo contemporâneo, apesar de passar por turbulências na época da Revolução Industrial e mais recentemente agora na Era Digital, o artesanato está retomando seu espaço na sociedade e percebido como produto de qualidade e até luxo.

No Brasil, no entanto, o percurso do artesanato foi diferente. A produção nativa, indígena, foi suplantada e marginalizada para dar lugar ao artesanato pré-pronto vindo da Europa. Não houve processo de desenvolvimento e evolução local, mas sim uma importação de hábitos e práticas ibéricos e italianos. Portanto, Lina Bo Bardi (1994) e Aloísio Magalhães (1985) não reconhecem que haja um artesanato próprio no país, visto que, como Bardi explica, não ocorreu o desenvolvimento do artesanato como corpo social. Bardi e Magalhães foram os

pioneiros a constatar e defender o artesanato como cultura nacional; ambos acreditavam que o Brasil deveria reconhecer e valorizar o que já estava e era criado no seu próprio território nacional. Magalhães (1985) ainda reforça que, apesar de não haver um artesanato em sua definição ortodoxa, o que deveria ter relevância era o potencial de criação do homem, mais especificamente o brasileiro:

a atitude certa é aceitar esse homem, na sua dinâmica e ajudá-lo (...) a dar o passo adiante necessário à complementação de sua trajetória (MAGALHÃES, 1985, p. 175).

Assim, Magalhães reconhece que estamos em uma trajetória de fortalecimento do processo artesanal, em uma busca pela evolução na direção de maior complexidade e de resultados mais efetivos, pois considera que artesanato é “a tecnologia de ponta de um contexto em determinado processo histórico” (Ibid, p. 172). Essa evolução tem sido, nos últimos anos, valorizada e incentivada por entidades e associações com o objetivo de encontrar, fortalecer e dar visibilidade às produções artesanais atuantes no país. Uma das iniciativas de revitalização do artesanato que teve largo alcance e apoio do governo foi o Programa Sebrae de Artesanato, implantado em 1998. O Programa de Artesanato Brasileiro (PAB), que além de atender a grupos de artesãos formais e informais para incentivar a geração de renda e emprego, tem a finalidade de “coordenar e desenvolver atividades que visam valorizar o artesão brasileiro, elevando o seu nível cultural, profissional, social e econômico, bem como desenvolver e promover o artesanato e a empresa artesanal, no entendimento de que artesanato é empreendedorismo”. O programa tem a capacidade de realizar diagnósticos e catalogação da atuação do setor em todo o país, o que possibilitou a entidade de produzir a Base Conceitual do Artesanato Brasileiro (PAB, 2012).

O documento expõe conceitos, tipologias e classificações reconhecidos pelo Sebrae dentro do artesanato brasileiro. Como conceitos do artesanato brasileiro, aponta quatro tipos de produção artesanal: artesanato, arte popular, trabalhos manuais e produtos típicos. Sobre o conceito de artesanato, informa que:

compreende toda a produção resultante da transformação de matérias-primas, com predominância manual, por indivíduo que detenha o domínio integral de uma ou mais técnicas, aliando criatividade, habilidade e valor cultural (possui valor simbólico e identidade cultural), podendo no processo de sua atividade ocorrer o auxílio limitado de máquinas, ferramentas, artefatos e utensílios (PAB, 2012).

A conceituação estabelece a comparação com as atuações que não são reconhecidas como artesanato, como “trabalho realizado a partir de simples montagem, com peças industrializadas e/ou produzidas por outras pessoas, (...) habilidades aprendidas através de

revistas, livros, programas de TV, dentre outros, sem identidade cultural” . O conceito de Trabalhos Manuais abrange outras formas de habilidades artesanais que, apesar de exigir destreza e habilidade do artesão, aceita que a matéria-prima não passe por transformação, abrange o uso de moldes pré-definidos e de materiais industrializados. Entretanto, considera seus produtos como “sem identidade cultural e de baixo valor agregado” (PAB, 2012, p. 14).

A jornalista Adélia Borges, em seu livro *Design + Artesanato: O caminho brasileiro* (2011), destaca a definição da palavra “artesanato” estipulada pela UNESCO em 1997, que diz:

Produtos artesanais são aqueles confeccionados por artesãos, seja totalmente a mão, com o uso de ferramentas ou até mesmo por meios mecânicos, desde que a contribuição direta manual do artesão permaneça como o componente mais substancial do produto acabado. (...) A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólicas e significativas do ponto de vista social.

Como a jornalista aponta, esta definição “está a anos-luz em consistência das outras corriqueiramente disponíveis” (2011). Isto porque, retomando o que disse Magalhães, o foco está no potencial e não no tipo de criação. “A cultura brasileira não é eliminatória, é somatória”, como gostava de ressaltar (MAGALHÃES, 1985, p. 18). É preciso reconhecer que a produção artesanal tem grande importância para a economia e para a cultura do país, e por isso independente de como ela é feita deve ser incentivada. O artesanato gera renda e portanto alimenta a cadeia de sustentabilidade, o que é um elemento chave para sua preservação e para a superação das desigualdades sociais do Brasil, consolidando a atividade artesanal como fonte de inclusão, desenvolvimento social e econômico.

A conceituação do artesanato é uma tarefa difícil, ante à polêmica existente entre aqueles que procuram defini-lo como uma atividade socioeconômica e os que a definem como uma atividade que expressa a cultura de um povo, região ou raça (FREITAS, 2011, p. 36 apud ANDRADE, 2015, p. 39). Tendo em vista a dificuldade de enquadrar o produto artesanal em alguma definição prática e objetiva, e a relevância do artesanato para a economia do país, este projeto considera os conceitos da UNESCO (1997) analisados nesta seção - visto que corresponde com o objetivo deste TCC de Design de Produto que visa valorizar a atividade artesanal.

## 2.2 DESIGN E ARTESANATO

“Os artesanatos pertencem a um mundo anterior à separação entre o útil e o belo. [...] O artesanato é uma mediação: suas formas não estão regidas pela economia da função, mas pelo prazer, que sempre é um gasto e não tem regras. [...] O objeto

artesanal satisfaz uma necessidade não menos imperiosa que a sede e a fome: a necessidade de recriar-nos com as coisas que vemos e tocamos, quaisquer que sejam seus usos diários” (PAZ, 2006, p. 6).

A desvalorização e o baixo fomento ao artesanato são entraves limitantes ao desenvolvimento da atividade no Brasil, o que faz com que os artesãos ainda precisem produzir seus produtos em grande quantidade e de modo repetitivo, contrariando a sua natureza e corrompendo a sua qualidade, alimentando um ciclo vicioso. Dessa forma, a produção artesanal torna-se extremamente semelhante à manufatura, com a qual concorre sempre em desvantagem. Como mencionado na seção anterior, o setor movimenta um capital considerável e importante no Brasil, envolvendo muitas pessoas no processo. Conseqüentemente, tem um grande impacto social, econômico e cultural, e não há previsão de que vá desaparecer; muito pelo contrário, nos últimos anos, o artesanato tem sido o foco de iniciativas de entidades, associações e profissionais para sua revitalização e seu fortalecimento. Borges (2009) aponta que é um patrimônio inestimável, que nenhum povo pode se dar ao luxo de perder, e por isso não deve ser “congelado no tempo” - congelado ele morre. O objeto, junto com seus produtores, não ficam imunes às influências exteriores, e para permanecerem “vivos” devem aceitar sua constante transformação, e, a autora então sugere, é em uma transformação respeitosa que designers poderão exercer o seu papel (BORGES, 2009, p. 68).

O design tem se consolidado como uma área profissional que dialoga com várias áreas do conhecimento, promovendo inovação e soluções para os problemas e demandas do dia-dia. Em especial o Design de Produto, é uma atividade estratégica e inovativa - o designer de produto é preparado para a atividade projetual nos mais diversos sistemas produtivos (geralmente industriais); para identificar problemas formais, propor soluções criativas e implementar melhorias da qualidade para o desenvolvimento de produtos; realizar análises do comportamento do consumidor e portanto obter noções sobre oportunidades no mercado. Nesse sentido, o designer deve buscar estar sempre atualizado frente às transformações econômicas e sociais.

Em 2007, o *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID) divulgou que artesanato e trabalhos manuais relacionam-se cada vez mais ao design, entendido como “a atividade criativa interdisciplinar que estabelece, por meio de um planejamento, as qualidades de diferentes objetos, processos, serviços e sistemas” (ICSID, 2007), com base em parâmetros sócio-culturais, ecológicos, tecnológicos, formais e funcionais. No Brasil, hoje, o design já

atingiu uma certa maturidade institucional, e muitos designers começaram a perceber o valor de resgatar antigas relações com o fazer manual (CARDOSO et al., 2014). Barros (1971) afirma a validade desse tipo de interação, no sentido de trabalhar o design para valorizar ainda mais o produto artesanal, e reflete que

[...] a valorização do artesanato como objeto de consumo passa a ser ao mesmo tempo uma fórmula contra o risco de extinção da atividade e uma forma de satisfação do desejo gerado na sociedade pós-industrial (BARROS, 1971 apud DINIZ, 2013).

Janete Costa, arquiteta que se dedicou à valorização da cultura popular brasileira e do artesanal por meio de seus projetos, acredita ser responsabilidade do designer contribuir para “acabar com a mania de ligar o artesanato à pobreza, à coisa inferior” (COSTA, 2010, p. 59). A concepção de Carli et al (2011, p. 431) sobre o artesanato na atualidade é que, apesar do artesanato ser uma das mais tradicionais formas de manifestação cultural, como tudo que atravessa o tempo, ele precisa se reinventar de alguma maneira (CARLI et al, 2011 apud FERREIRA et al, 2012); e uma forma de atingir esse objetivo é se utilizar do design como potencial facilitador dessa complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais (KRUCKEN, 2009).

Tanto o designer quanto o artesão tem a ganhar com essa união de saberes, visto que objetivam a materialização, venda e/ou uso do objeto; ambos reúnem para isso elementos que dizem respeito à produção e à matéria prima empregada. Janete Costa foi uma das pioneiras a abraçar esta ideia e encabeçar a iniciativa, por volta dos anos 1990, e ao longo da sua jornada cunhou o termo “design de artesanato”, como uma nova vertente de desenvolvimento de projetos que revigora e enaltece o processo artesanal. Costa acreditava que o design de artesanato é um processo que vai muito além da simples criação de novas peças feitas à mão, envolvendo várias outras disciplinas, ações e capacitações. “Não existe, é claro, um método ‘científico’ para o design de artesanato, e muito menos regras fixas. O ideal é que a consultoria de design tenha as seguintes etapas: diagnóstico, planejamento, capacitações paralelas, oficina, gestão comercial, acompanhamento posterior” (COSTA, 2010 apud IMBROISI; KUBRUSLY, 2012).

O designer pode fazer o papel de tradutor, mediador ou intervencionista neste processo de aproximação; não é simplesmente o de projetista, mas aquele que pode munir o artesão de ferramentas que possibilitem maior visibilidade do seu produto no mercado. Estas ações se justificam tendo em vista a marginalização do setor no mercado, o qual concorre com

a indústria de produtos em série e sofrem pela desvalorização cultural do trabalho manual. A atuação do profissional de design não deve significar a salvação para estes artesãos, mas pode representar uma “ponte” confiável e segura para a valorização dos seus produtos, como um catalisador de todo o processo comercial. A ação se estabelece a partir da ideia de que, se modificações no produto serão realizadas para alcançar o mercado almejado, devem ser feitas com o apuro e o comprometimento que requerem. A valorização do artesanal não significa manter todas as características do produto intactas; de acordo com Bonsiepe:

Não convence a afirmação de que a estética rudimentar desses produtos seja uma expressão dos códigos vernáculos locais, como se a feiura estética e o primitivismo tecnológico fossem um selo de autenticidade. É mais fácil admitir que muitos casos revelam certa falta de capacidade projetual, ou seja, que se trata de projetos francamente ruins. Os códigos visuais da pobreza não devem ser necessariamente pobres (BONSIEPE, 2011, p. 46).

A preocupação em torno dessas mediações deve considerar a maneira como o designer (ou outro profissional) irá intervir: se haverá o cuidado com a descaracterização, ou se agirá pela valorização e reforçamento do que já é feito na comunidade, da habilidade dos artesãos e das relações existentes no grupo de artesãos. Para Barroso (1999), a interação deve ocorrer de modo a “[...] agregar mais valores sem alterar a essência original dos produtos, para tanto é imprescindível respeitar o processo pelo qual o objeto é confeccionado além da preservação de elementos estético-formais, que identifiquem o universo simbólico do artesão. Essa recriação deve ser realizada em conjunto com a comunidade, sem imposições” (BARROSO, 1999, p. 26). Entretanto, há casos que podem se caracterizar como injustos ou predatórios. Bonsiepe reconhece seis linhas de diferentes atitudes na relação que ocorre entre design e artesanato:

- Atitude conservacionista: não permite interferência externa do design;
- Atitude esteticista: designer vê produtos artesanais como arte;
- Atitude produtivista: artesãos são mão-de-obra para profissionais de design;
- Atitude essencialista: considera o conhecimento informal, “não-erudito”, como verdadeira base para produzir um produto tradicional;
- Atitude paternalista: designer vê artesãos como população carente de assistencialismo;



- Atitude de estímulo: processo conjunto entre as partes envolvidas para promover inovação e autonomia (BONSIEPE, 2011, p. 309).

Este projeto pretende assumir uma “atitude de estímulo” no processo de desenvolvimento do produto, buscando promover valores como cooperação, empatia e qualidade. O desafio será buscar a produtividade e ao mesmo tempo respeitar a preservação das peculiaridades do processo, unindo tradição e inovação, descobrindo novos usos, compartilhando ideias e experimentando o fazer. É verdade que qualidade tem um sentido amplo; no entanto, a qualidade do produto artesanal está relacionada aos valores sócio-culturais dos quais é portador, mas está relacionada também à sua usabilidade, durabilidade, confiabilidade, segurança, à satisfação do consumidor. O design, aliado ao artesanato, pode estimular sua ocorrência, busca aperfeiçoar técnicas tradicionais e aliá-las a conceitos inovadores no intuito de proporcionar um crescimento qualitativo em sua produção e possibilitar soluções que compatibilizam a criatividade do povo e a racionalização produtiva, no intercâmbio de informações entre artesãos e designers.

Quando o design é orientado pelo serviço - como podem ser caracterizadas as consultorias e intervenções de designers em comunidades artesanais - Manzini (2008) posiciona as interações entre pessoas, coisas e locais como foco central do projeto, e os produtos surgiriam como evidências que testam o serviço existente. Nessa perspectiva, os produtos seriam constituídos por processos de significação (CELASCHI, 2007 apud TAMEKUNI, 2014), estabelecendo reflexões sobre questões maiores como a sustentabilidade (MORAES, 2010); dessa forma, pode-se considerar as possibilidades do objeto artesanal como um artefato com dimensões política, ética e estética - que expressa narrativas sobre seus produtores e seu contexto social, e que também representa um espaço subjetivo de reflexão e construção de conhecimento (FERRETTI, 2015, p. 26).

### 2.3 DESIGN SOCIAL

Quando as pautas estéticas se baseiam em fatores sócio-culturais diversos, a tarefa do designer é fazer-lhes justiça sob a forma de diferentes expressões. O design mantém mais uma orientação cultural do que propriamente técnica (BÜRDEK, 2006, p.33).

Segundo Margolin e Margolin (2004), diferentemente dos padrões habituais de projetos desenvolvidos no âmbito do design com foco industrial e mercadológico, o contexto do design social visa não só satisfazer as necessidades humanas, mas contribuir também para

a transformação social: “[...] Design Social é entendido como uma ferramenta de inovação e de comunicação, capaz de transformar necessidades e desejos humanos em produtos e sistemas de modo criativo e eficaz, adequados não somente do ponto de vista econômico, mas também, sociais, culturais e ecologicamente responsáveis” (FÓRUM INTERNACIONAL DE DESIGN SOCIAL, 2011). Em estreita relação à citação de Bürdek, Semprini (2010, p. 37) comenta que “[...] não se pode esquecer que o espaço social pós-moderno é, por definição, dominado pelo imaterial, pelos conflitos de significados, pelas construções simbólicas e discursivas”. Segundo Canclini (1983), o artesanato traz consigo toda essa expressão e o fascínio simbólico explorado pelo capitalismo. Direcionar o foco da prática do design no resgate e na valorização da cultura brasileira, por intermédio do artesanato, é, atualmente, uma das possíveis maneiras de aplicação dos princípios do design social.

Todo design tem uma mensagem a ser transmitida, e por isso é possível considerar responsabilidade do designer, por meio do seu projeto, estar ciente do impacto que ele resultará. De acordo com Ullmann (2005), o design, alinhado com os conceitos sustentáveis tem um importante papel no planejamento de um futuro responsável e comprometido com o meio ambiente e com a sociedade. O designer, dessa forma, teria propensão a certo ativismo, o que o definiria como “uma pessoa que usa o poder do design como um bem maior para a humanidade e para a natureza; é um agente livre, um catalisador social; um facilitador e criador. Alguém que faz as coisas acontecerem” Esse ativismo teria um duplo objetivo: causar impactos positivos para a vida e o trabalho, e desafiar e revigorar a prática do design (FUAD-LUKE, 2009).

Autores do livro “Design Activism – Beautiful Strangeness for a Sustainable World”, Strauss e Fuad Luke apresentam o conceito de Slow Design, que tem como base o “bemfazer”. No livro, estabelecem seis princípios do Slow Design:

- a) Revelar (revela espaços e experiências na vida cotidiana que muitas vezes são perdidos ou esquecidos, incluindo materiais e processos que podem ser facilmente negligenciados na existência ou na criação de artefatos);
- b) Expandir (considera as reais e as potenciais “expressões” dos artefatos e ambientes além de sua funcionalidade, atributos físicos e tempo de vida útil);
- c) Refletir (contemplação de artefatos lentamente desenhados e de ambientes indutivos e o consumo refletido);

- d) Comprometer (os processos do Slow Design são fontes abertas e colaborativas, baseando-se na partilha, na cooperação e na transparência das informações para que o design possa continuar a evoluir no futuro);
- e) Participar (Slow Design incentiva os usuários a tornarem-se participantes ativos no processo de design, abraçando as ideias de convívio e de intercâmbio para promover a responsabilidade social e valorizar as comunidades);
- f) Evoluir (reconhece que as experiências mais ricas podem surgir a partir da dinâmica de maturação de artefatos e ambientes ao longo do tempo) (STRAUSS; FUAD-LUKE, 2008).

Victor Papanek, em seu livro *Design for the Real World* (1984), expõe sua insatisfação com a inexistência, naquela época, de uma concepção de design em que o objetivo prioritário fosse a solução de problemas sociais, em favor de uma abordagem mais solidária, desencorajando o “design pelo lucro”, voltado ao mercado. Margolin e Margolin (2004) defendem o cunho social do design, mas não são contra a relação do design com o mercado capitalista. Para eles, o Design Social emerge nas necessidades sociais e é regido pela lógica do usuário, em vez da lógica da produção, e os produtos de viés social, portanto, são aqueles que estão engajados em uma cadeia produtiva mais humanista, sem, contudo, abster-se de questões econômicas e de mercado. No entanto, Margolin (2006) reconhece o momento caótico em que a humanidade atualmente vive e lança o questionamento: “como pode-se viver humanamente em uma Era de rápidas mudanças tecnológicas?” (MARGOLIN, 2006).

O site Comunicarte (2005) refere que o Design Social é a materialização de uma ideia que propõe um processo de modificação na sociedade. Procura desenvolver estratégias que permitam compactar um conceito e difundir o conhecimento, visando sempre a uma transformação social. De acordo com o site, os conceitos, os métodos e as ferramentas ensinados na vida acadêmica são objetos de qualificação social positiva diante das atividades de geração de bens coletivos. Walker (2005) afirma que é possível um “design enquanto crítica”, o qual pressupõe que o próprio design pode ser usado como veículo de crítica e como meio de comunicação para se chamar a atenção para as inadequações das concepções atuais (WALKER, 2005, p. 58). Margolin, em sua publicação *O Designer Cidadão*, vislumbra três possibilidades em que o designer pode introduzir seu próprio talento para a cultura: a primeira é por meio do design, que é, “fazendo coisas”; a segunda é por meio de uma articulação crítica

acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade; e a terceira possibilidade é por meio da condução de um engajamento político (MARGOLIN, 2006).

John Elkington, em 1994, criou o termo Triple Bottom Line (TBL), ou Tripé da Sustentabilidade (tradução própria), com o qual apresentava uma “fórmula” para o produto sustentável: ecologicamente correto, economicamente viável e socialmente justo. Como houveram transformações no mundo desde a publicação de Elkington, o TBL não conseguia mais abranger toda problemática relacionada à sustentabilidade, portanto se tornou defasado, necessitando de uma atualização. Em 2001, Jon Hawkes introduz um quarto pilar ao tripé (Figura 1): o culturalmente aceito (ou diverso), ressaltando a “função essencial da cultura no planejamento público” (COMMON GROUND, 2001). Assim sendo, projetos engajados com motivos sociais tem atualmente estes quatro pilares como suporte para que o design possa contribuir para o bem-estar, a qualidade de vida e a sustentabilidade da sociedade.

Figura 1 - Os quatro pilares da sustentabilidade integrada



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/358106607844506423/>

Em contextos onde há uma variedade de participantes de áreas e culturas diferentes, como ocorre em muitos grupos de artesãos, o designer assume um papel muito mais sensível do que a simples projeção de produtos e serviços (FERRETTI, 2015, p. 38). Em contraste com abordagens convencionais de design de produtos, objetos criados por meio de ações diretas podem ser menos precisos, menos ligados à moda, menos eficientes e menos lucrativos, mas eles, frequentemente, possuem qualidades que falam de espontaneidade, intuição,

conhecimentos locais, moderação, uma consciência mais plena de lugar, materiais e tridimensionalidade, e ainda uma apreciação mais profunda e imediata de seus efeitos (WALKER, 2005, p. 55).

Ao se trabalhar colaborativamente, há oportunidades e ganhos que individualmente o artesão teria mais dificuldade em obter, como: o impulsionamento de eficiência e efetividade; a entrega de melhores produtos; o acesso a novos recursos; chegada a soluções inovadoras. Meroni afirma que estratégias de relacionamento em rede têm a vantagem de possibilitar experiências positivas e significativas ao mesmo tempo para a comunidade e para o indivíduo (MERONI, 2007, p.10). Na mesma linha de pensamento, Rogers (1983) acredita que no relacionamento que se estabelece em um grupo e seus membros, o poder é compartilhado:

permitimo-nos “ser”; permitimos que os outros “sejam”. Quando estamos em nossa melhor forma, a vontade de julgar ou manipular as ações ou pensamentos dos outros é mínima. Quando as pessoas são abordadas desta forma, quando são aceitas como são, revelam-se criativas e plenas de recursos para examinar e transformar suas próprias vidas (ROGERS, 1983, p. 56 apud SIQUEIRA, 2008, p. 51).

Com isso em vista, é possível constatar que o desafio do designer contemporâneo está ligado a como materializar objetos e serviços dentro desse paradigma que vincula nossa ação projetual em relação ao futuro, ao bem-estar e à interdependência (CELASCHI; MORAES, 2013, p. 45). O designer pode e deve “se libertar das cadeias industriais e ser o elo condutor, pelo conhecimento técnico, a uma cultura de sustentabilidade” (MANZINI, 2008). A partir do design para inovação social a atividade do design auxilia que ocorram mudanças de ordem social e cultural, capazes de reduzir o impacto ambiental, regenerar os bens comuns e reforçar o tecido social, criando e propondo, no processo, novas relações econômicas e dinâmicas sociais (MANZINI, 2014).

## 2.4 ESTUDO PARA INTERVENÇÃO DO DESIGN NO ARTESANATO

Nesta seção foi organizado um estudo para uma intervenção do design no artesanato adequada e positiva, visto que não há uma metodologia exclusiva para esse tipo de atuação. Primeiramente, por se tratar de um projeto estritamente associado a pessoas de diferentes contextos, acreditou-se ser necessária uma revisão de termos relacionados à aproximação entre designers e artesãos, descrita no item **2.4.1. Terminologia Empregada**. A palavra “intervenção” muitas vezes pode carregar uma conotação pejorativa, remetendo a uma

verticalização da relação entre pessoas - levando a entender que um intervirá sobre o outro , portanto utilizá-la neste projeto reforçaria um olhar assistencialista à aproximação, contrariando a intenção colaborativa do trabalho.

O item **2.4.2. Propostas de Atuação para a Intervenção do Designer** é uma análise de ações sugeridas por diversos autores, como Adélia Borges, Elizabeth Sanders e Paulo Freire a partir do estudo de Marco Aurélio Abbonizio, com o intuito de servirem de guia para o projeto. Por fim, no item **2.4.3. Similares de Intervenção**, coletou-se dados de quatro referências em intervenções nos processos criativos de grupos de artesãos que representam casos de sucesso em suas atuações - os trabalhos da Rede Asta, da artista Heloisa Crocco, da ONG Artesol e do Projeto Imaginário Pernambucano.

#### **2.4.1 TERMINOLOGIA EMPREGADA**

Para fins de comparação, gerou-se um banco de palavras com suas respectivas definições (Quadro 2 - Apêndice A), relacionadas à proposta do projeto, no intuito de servir para embasamento teórico na seleção do termo apropriado. A palavra *intervenção*, de acordo com a pesquisa, é a única que tem uma opção de significação que remete à relações verticais. Pode-se observar que todas se assemelham ao significado de *assistência* ou *ajuda*, o que pode representar somente a pluralidade da língua portuguesa. Ao analisar e comparar as definições do Quadro 2, dois termos se destacam positivamente: *colaboração* e *atuação*. O primeiro, por ter estabelecido já em sua definição uma relação horizontal do trabalho, e o segundo, por evocar uma ideia de transformação e proatividade, ao descrevê-lo como passagem da potência ao ato.

Cabe ressaltar que, em sua dissertação, Abbonizio (2009) defende o uso da expressão “design de colaboração” para atividades desse tipo, a qual busca alterar a visão do designer que soluciona um problema, para um que participa de um processo de mudança; Janete Costa (2010), em seu trabalho, utilizava-se da expressão “design de artesanato” para diferenciar a atividade de outras áreas do design; e Aloísio Magalhães, em 1985, cunhou o termo “devolução” para essa troca de saberes entre o acadêmico e o artesão,

pois chamar-se devolução à orientação que deve presidir os trabalhos - desde seu planejamento até sua execução - buscando reintegrar os contextos que os possibilitaram, tanto os seus resultados materiais quanto os reflexivos e cuidando para que a participação nesses benefícios seja ampla e democrática (MAGALHÃES apud CABRAL, 2007, p. 46).

A fundamentação acerca dos termos possibilitou o entendimento de que o termo a ser utilizado não é uma mera palavra, sem significado ou peso, mas sim uma expressão complexa carregada de intenções. Interpretou-se a partir da análise das alternativas que as palavras mais adequadas ao projeto seriam “intervenção”, “atuação” e “colaboração”. Atuação e colaboração relacionam-se, respectivamente, às conotações de “prática” e de “horizontalidade”. No entanto, não abrangem nem suportam os objetivos e as práticas do projeto como o termo “intervenção”, necessitando sempre de palavras de apoio para serem interpretadas adequadamente. Sendo assim, o projeto utilizará o termo “intervenção” nos momentos em que se referir a essas dinâmicas de trocas de saberes entre design e artesanato.

#### **2.4.2 PROPOSTAS DE ATUAÇÃO PARA INTERVENÇÃO DO DESIGNER**

Este item apresenta propostas de estratégias e condutas para a intervenção junto ao grupo de artesãos. Os autores e documentos abordados foram escolhidos pelo reconhecimento e credibilidade em nível nacional, visto que são citados na maioria dos documentos relacionados ao tema utilizados como referência neste trabalho.

Conforme afirma Freitas (2006), as metodologias adotadas para a formulação, planejamento e implementação de ações de inovação incremental no setor de base artesanal devem ser revistas sempre que necessário e as terminologias utilizadas nas etapas metodológicas devem estar alçadas nos procedimentos e critérios determinados para a atuação coerente em diversos contextos (LEAL; SALDANHA, ). O designer passa a lidar com contextos mutáveis, e aspectos não-projetáveis, como as interações humanas, e precisa de diferentes abordagens que consigam lidar com estas incertezas (FERRETTI, 2015, p. 13).

O estudo contou com as propostas, entre outras citações, de Adélia Borges (2011); do Sebrae a partir de Izolina Siqueira (2014); de Marco Abbonizio (2009), Antônio Fontoura (2008) e Ronaldo Corrêa (2003); de Elizabeth Sanders e Peter Stappers (2008; 2013); e Carl Rogers (1983 apud SIQUEIRA, 2008).

##### **2.4.2.1 SEBRAE**

O SEBRAE, desde 1999 com a abertura do PAB - Programa do Artesanato Brasileiro, tem atuado na revalorização do artesanato no país. Em suas intervenções, a instituição desempenha um papel orientado, solidamente, por uma perspectiva mercadológica. A

instituição afirma que “o artesão é, acima de tudo, um fabricante de artefatos e, portanto, sujeito às regras do mercado” (SEBRAE, 2004, p. 19). Em 2014, em vista da movimentação publicitária e turística para a Copa do Mundo naquele ano, o SEBRAE divulgou o boletim “Relação Design e Artesanato”, no qual explica conceitos do artesanato e do design, indica possibilidades resultantes da relação e também sugere estratégias de ação com base nas intervenções que a própria entidade viabiliza e atua. No boletim as propostas tem base nos conceitos de funções do design de Löbach, a partir do livro *Design Industrial: Base para Configuração dos Produtos Industriais* (2000) - funções prática, estética e simbólica. Por se tratar do contexto de um evento esportivo de abrangência mundial, o SEBRAE tinha o interesse em dar visibilidade a produtos artesanais brasileiros; para tanto, propõe por meio do boletim maneiras de abordar a brasilidade no artesanato e lista de que formas o design pode contribuir para a promoção da brasilidade (Quadro 3).

Quadro 3. Propostas do Sebrae para abordar a brasilidade no Artesanato e no Design.

Artesanato + Brasilidade	Design + Brasilidade
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificação de elementos cotidianos da região;</li> <li>● Verificação da história local para identificar possíveis temas a serem representados;</li> <li>● Utilização de matéria-prima abundante na região e, por vezes, exclusiva;</li> <li>● Confeção de peças artesanais com técnicas tradicionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificação das necessidades dos consumidores e de possíveis temáticas;</li> <li>● Identificação de demandas;</li> <li>● Verificação de matérias-primas diferenciadas;</li> <li>● Incorporação das três funções do design na criação dos artesanatos, de forma a agregar brasilidade;</li> <li>● Incorporação de outros conceitos relativos ao design, como a ergonomia e a sustentabilidade.</li> </ul>

Fonte: SEBRAE, 2014.

O boletim faz referência à pesquisa de Izolina Passos Siqueira (2008), “A Força do Relacionamento entre Artesão e Designer no Olhar de Carl Rogers”, a partir da qual estruturou a seguinte lista com os passos do processo de colaboração do design:

- Identificação da demanda;
- Identificação de ofertas;
- Melhoria em produtos e processos;
- Capacitação de produtores;



- Agregação de valor;
- Divulgação e acesso ao mercado;
- Comercialização (SEBRAE, 2014).

Quanto à abordagem do designer em comunidades artesãs, Siqueira (2008) acredita que deve ser voltada para a valorização das pessoas que ali se encontram e de seus *modus vivendis*, pois são esses os verdadeiros atores de toda a história que será contada por meio das peças produzidas a partir desse encontro (SIQUEIRA, 2008, p. 55). Para Sanders e Stappers (2008) os papéis se confundem: à pessoa que será atendida por intermédio do processo de design é dada a posição de “expert de sua experiência”, e desempenha um grande papel no desenvolvimento do conhecimento, geração de ideias e elaboração de conceito.

No processo de geração de alternativas, o pesquisador apoia o “expert de sua experiência” fornecendo ferramentas para ideação e de expressão (SILVA, 2016, p.63).

#### 2.4.2.2 ADÉLIA BORGES

Borges (2011), quando se reporta à relação designer-artesão, se refere como “despertar a capacidade de autoria dos artesãos”, desenvolvendo técnicas para que os artesãos sintam-se livres para experimentar, e usufruam plenamente da experiência. Desse modo, como primeiro passo deve ser feita a “ação de reconhecimento”, em que o designer introduz o conceito de design, relata sua experiência com artesanato unido ao design, explica os benefícios de sua presença e explicita qual será o seu papel junto ao grupo; e num segundo momento, quando o reconhecimento inicial e a familiarização com a comunidade foi estabelecida, deve-se conhecer as competências dos participantes e realizar experimentos com a matéria-prima presente, sempre respeitando e valorizando os integrantes do grupo (BORGES, 2011;IMBROISI, KUBRUSLY, 2011 apud SILVA, 2016, p. 21).

Em seu livro *Design + Artesanato: o caminho brasileiro* (2011), Borges organiza um combinado de propostas possíveis e benéficas para a intervenção do designer em um grupo de artesãos. São elas:

Estudos mercadológicos: o que os usuários buscam e quanto estão dispostos a pagar por determinado produto;

- Precificação: busca de valores justos levando-se em consideração complexidade, matéria-prima e tempo de trabalho;
- Melhoria da qualidade dos objetos;
- Interlocução sobre desenhos e cores;
- Adaptação de funções;
- Deslocamento de objetos de um segmento para outro mais valorizado pelo mercado;
- Intermediação entre comunidades e o mercado;
- Explicitação da história por trás dos objetos artesanais;
- Avaliação de aspectos ergonômicos e funcionais;
- Auxílio na busca de tecnologias e sistemas produtivos compatíveis com as realidades locais, que evitem retrabalho e desperdícios;
- Proposição de novas funções e com aplicação de novos materiais em produtos artesanais, buscando inovar e valorizar sem descaracterizar a essência;
- Preocupação com aspectos estéticos e visuais como resultado de um bom trabalho desenvolvido (BORGES, 2011, p. 129).

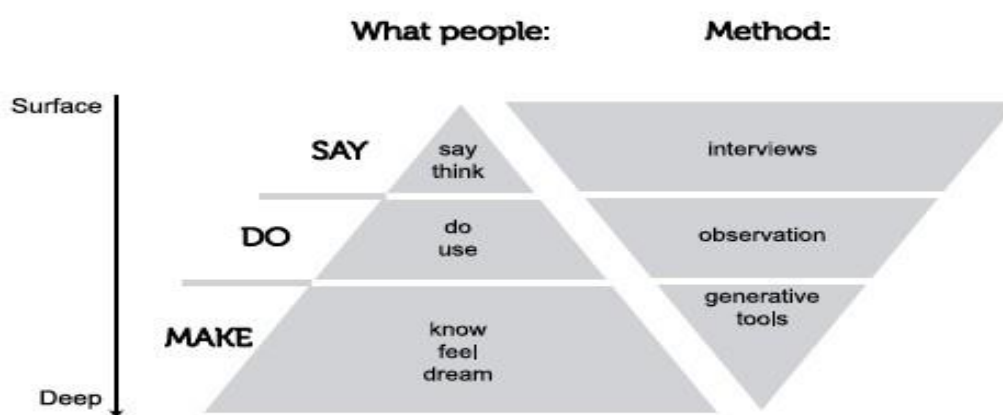
Borges também introduz a visão da arquiteta Janete Costa, que acredita que o processo tem maior valor que o produto - o que realmente importa é que o processo seja feito com respeito às pessoas envolvidas, suas histórias e seu contexto, já que, nessas iniciativas, mais que à estética, visam especialmente à transformação social. Outra expressão sua foi o “interferir sem ferir”, referindo-se à conduta de respeito ao conhecimento dos artesãos pelos designers em intervenções no artesanato (BORGES, 2012).

#### 2.4.2.3 SANDERS E STAPPERS

Elizabeth Sanders passou muitos anos de sua carreira realizando projetos sociais, o que possibilitou com que ela estruturasse o chamado Design Participativo (PD), que refere à atividade de designers e pessoas sem formação em design trabalhando conjuntamente em um

projeto de design (SANDERS, 2002, p. 61). Essa abordagem se alinha com o Design para Experiência, visto que trata de interações entre pessoas. Sanders (2002), no entanto, lembra que não é possível “projetar” uma experiência, já que a experiência em si é uma atividade em contínua construção; mas comenta que é possível aprender como acessar as experiências (do passado, do presente e em potencial) das pessoas envolvidas, e então usá-las como fonte de inspiração e criação para o projeto. Nesse sentido, gera o gráfico da pirâmide (Figura 2), com a base representando o aprofundamento do conhecimento relativo àquelas pessoas, e em paralelo os métodos relativos a cada nível. Portanto, o que as pessoas falam e pensam (nível do topo “SAY”, “falar”, tradução literal), pode ser coletado por meio de entrevistas; o que as pessoas fazem e usam (nível intermediário “DO”, “fazer”, tradução literal), pode ser observado pelo pesquisador-designer; e o que as pessoas sabem, sentem e sonham (nível da base “MAKE”, “criar”, tradução literal) possibilita a geração de ferramentas para o projeto.

Figura 2 - Pirâmide de experiência do Design Participativo



Fonte: The Make Tools. Disponível em: <http://nadajaffal.com/Visual-Literacy-in-Cooperative-LearningEnvironments>

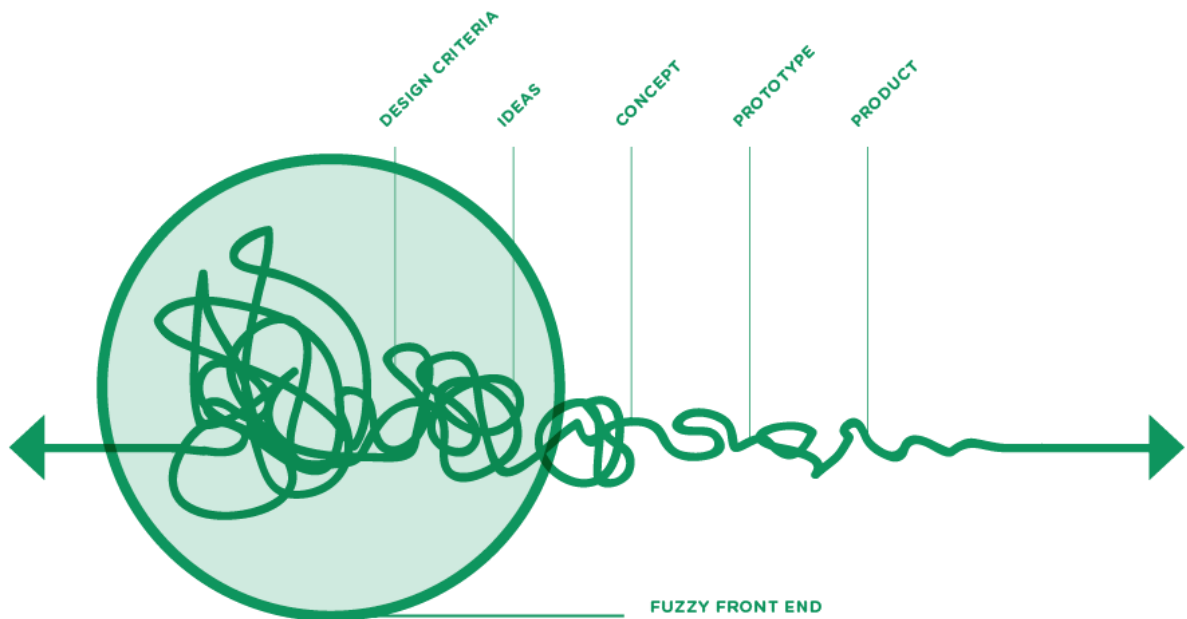
Quando o material for coletado e analisado, a metodologia propõe o uso das chamadas “Make Tools and Techniques” (Ferramentas e técnicas de criação, tradução literal), ferramentas co-criadas pela equipe do projeto para serem utilizadas. São ferramentas prioritariamente visuais, o que possibilita uma maior conexão dos pensamentos e ideias de perspectivas pessoais diferentes. Por serem projetáveis, as Ferramentas de Criação são melhor utilizadas na fase de geração de alternativas, com o propósito de suscitar ideias inéditas e diferentes. Há as ferramentas de teor emocional e as de teor cognitivo. Fazem parte das

emocionais diários e colagens que mostram e contam histórias e sonhos; e das cognitivas, artefatos como mapas mentais, modelos tridimensionais, diagramas, fluxogramas de processos, etc. (SANDERS, 2002, p. 4-5).

Sanders e Peter Stappers, em sua publicação sobre co-criação e os novos panoramas do design (2008) descrevem a fase inicial do projeto, a que se referem como front end, como fuzzy (Figura 3); ou seja, confusa, difusa, pois sua natureza é incerta, ambígua e caótica. Nesta fase, não se sabe qual será o resultado projetual, e tampouco a forma que este irá tomar. Sanders (2008) afirma que o espaço projetual do fuzzy front end (que pode ser traduzido como começo confuso) está caracterizando-se cada vez mais como um espaço onde se busca a compreensão de novas formas de entender e relacionar-se com os sonhos e necessidades das pessoas.

A partir de uma visão metodológica vinculada a projeto, Sanders e Stappers (2008) citam habilidades comuns a designers que podem auxiliá-los a lidar com ambientes complexos de projeção, como se caracterizam as intervenções no artesanato: habilidade para o pensamento visual; facilidade na condução de processos criativos, na busca de informações ausentes e na tomada de decisões. Os autores acreditam que o papel dos designers, em processos de co-design, seja gerar ferramentas para não-designers expressarem-se criativamente, possibilitando a todos os atores projetuais integrarem-se no processo de geração de soluções (FERRETTI, 2015, p. 38).

Figura 3 - Fuzzy front end do desenvolvimento de um projeto.

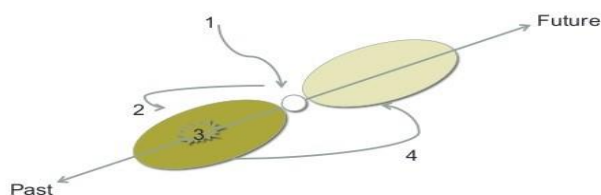


Fonte: Bulletin. Disponível em <http://current.ecuad.ca/bulletin>. Acesso em 10/06/2017.

Em 2013, os autores publicaram o livro *Convivial Tools*, em que introduzem o estudo sobre “sonhos coletivos”- pesquisa em design generativo que oferece uma linguagem às pessoas com a qual elas possam imaginar e expressar suas ideias e sonhos para experiências futuras. A partir do “*path of expression*” - estrutura do processo de sensibilização e construção da percepção - designers guiam os participantes (não mais “consumidores” ou “usuários”) para o aprofundamento do conhecimento de suas necessidades, vontades, esperanças e sonhos no intuito de identificar parâmetros e oportunidades (SANDERS; STAPPERS, 2013, p. 29). A Figura 4 representa a estrutura do “caminho de expressão” (tradução literal), onde os números indicam o passo-a-passo para os participantes aprofundarem seus conhecimentos de si mesmos.

Figura 4 - Estrutura do Path of Experience de Sanders e Stappers.

## The Path of Expression



Fonte: Convivial Toolbox, 2013.

A primeira etapa (número 1 na Figura 4) refere-se à atividade em que os participantes consideram suas situações atuais para identificar o que é importante para eles; depois (número 2), são estimulados a relembrar experiências boas e ruins, as quais são úteis para encontrar valores ocultos (número 3) que então passam por um processo guiado de reflexão de como seria um futuro desejável (número 4) (SANDERS; STAPPERS, 2013, p. 29). Os autores acreditam que qualquer pessoa pode contribuir no processo de design, e com essa mentalidade consultam os futuros usuários (e atuais participantes) na parte inicial do processo de design. Numa postura de trabalhar junto *com*, em vez de trabalhar *para* eles. A perspectiva participativa de projeto pode quebrar os limites e fronteiras disciplinares e sociais, pois a partir de técnicas e ferramentas para interagir e compartilhar linguagens, gera-se um espaço de design que suporta a “explosão” de novas ideias, mesmo em situações complexas (SANDERS; STAPPERS, 2013).

### 2.4.2.4 FRANZATO, CELASCHI E MORAES

A abordagem metaprojetual prevê a evolução de uma reflexão acerca do projeto em desenvolvimento, de modo paralelo e para além dele, que fundamente e justifique o projeto em si, em relação ao contexto que o originou e em relação ao cenário para o qual é destinado. O metaprojeto estimula uma ulterior reflexão destinada a conscientizar plenamente os diversos atores envolvidos no projeto sobre o seu significado (FRANZATO; CELASCHI, 2012). O metaprojeto, com seu método de abordagens e de aproximação por meio de fases e tópicos distintos, propõe o desmembramento da complexidade em partes temáticas criativas e “gestáveis”, que passam a ser analisadas de forma individual e com maior probabilidade de

soluções. Por isso, o metaprojeto se apresenta como um modelo de intervenção possível junto a um cenário que se estabelece no mundo cada vez mais complexo e cheio de inter-relações disciplinares. Nesse sentido, os designers precisam ter a capacidade de interpretar o estilo de vida local para que ele seja inserido como componente diferencial dos produtos que competem hoje em nível global (CELASCHI; MORAES, 2013, p. 47).

#### 2.4.2.5 ABBONIZIO, FONTOURA E CORRÊA

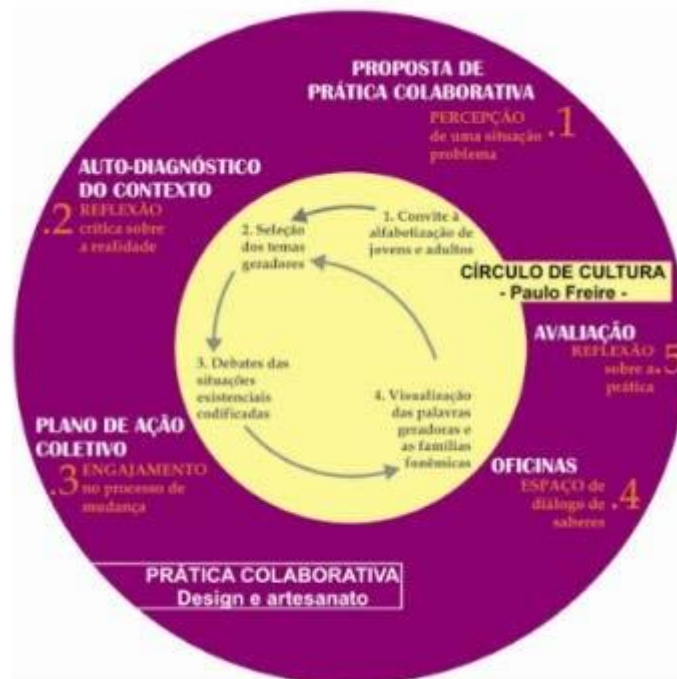
Ao traçar um paralelo entre o método prático de aprendizado Círculos de Cultura de Paulo Freire e as intervenções de design no artesanato, Abbonizio e Fontoura (2008) evidenciam suas convergências e levantam possibilidades de enriquecimento teórico e prático das intervenções, gerando um novo modelo de ação. Focado no ser humano, o método vê no diálogo entre as pessoas a única possibilidade de uma educação inclusiva e emancipatória. A intervenção, a partir dessa perspectiva, caracteriza-se como um “processo de interação entre indivíduos com seus saberes, que neste espaço de trocas podem construir novos conhecimentos” (ABBONIZIO, 2008, p. 15). Conduzindo-se, assim, uma ideia de mútuaapropriação, por parte dos artesãos e designers, de novos significados descobertos e construídos nas e a partir das intervenções. Dessa forma, deve-se atentar a três princípios: valorização da cultura local, respeito às diferenças e construção de um projeto coletivo (CAVALCANTI, apud ABBONIZIO; FONTOURA, 2008, p. 7).

O método nomeado Modelo Lógico - Práticas de Colaboração é uma construção que ao fazer uma resignificação dos Círculos de Cultura e a análise dos estudos de caso, consegue explicitar propósitos e fundamentos que orientam a formulação de técnicas, dinâmicas e procedimentos para as situações reais. A aplicação do Modelo baseia-se na relação dialógica entre os atores, especialmente, entre designers e artesãos. Constitui-se como um método que parte dos temas, interesses e referências dos artesãos, que são mediados com outros aspectos da realidade, e com os diferentes repertórios e conhecimentos dos envolvidos. A intervenção que se utiliza do método busca promover a participação e a apropriação da prática pelos artesãos (ABBONIZIO, 2009, p. 99).

O diagrama (Figura 5) do Modelo Lógico é organizado em 5 fases diferentes, cada uma relacionada a um propósito: percepção de uma situação problema; reflexão crítica sobre a realidade; engajamento no processo de mudança; espaço de trocas e aprendizados e; reflexão

da prática. O encadeamento das fases compreende na execução de atividades-ações que representam o aspecto principal do momento; por isso, o início de uma intervenção no modelo proposto deve ter como foco a aproximação da realidade local, e o processo de envolvimento e apropriação, pelos artesãos, da prática a ser construída (ABBONIZIO, 2009, p. 100).

Figura 5 - Diagrama da metodologia do Modelo Lógico - Práticas de Colaboração.



Fonte: ABBONIZIO, 2009.

O diferencial do método caracteriza-se na fase 3, a qual propõe-se a realização de acordos coletivos e a sua explicitação num Plano de Ação, que converge os objetivos e esforços do grupo durante as intervenções, mas não se limitando à ela. A construção do Plano de Ação é um dos passos mais significativos na apropriação do processo pelos artesãos (ABBONIZIO, 2009, p. 101). A fase 4 é de oficinas: espaço de interação entre designer e artesãos na busca por soluções dos problemas destacados no plano de ação. Conduzido a partir da preparação programática e metodológica, visa a troca, a produção e a apropriação de conhecimentos, por meio de atividades práticas, experimentais e analíticas, envolvendo os indivíduos nos seus aspectos cognitivos e afetivos. É o aprender-fazendo a partir das próprias referências e o contato com novas possibilidades, que lançam ao desafio, designers e artesãos, em descobrir o novo. Neste momento, ao designer compete escolher estratégias didáticas adequadas aos diferentes grupos, de modo a propiciar as condições para a construção de conhecimentos.



Cabe ressaltar que as ações do designer não se fundamentam exclusivamente por sua capacidade técnica - ela é indispensável e qualifica a sua ação, entretanto, outras habilidades são necessárias para as ações em contextos sociais diferentes. A prática educativa com grupos de adultos, por si só, demanda atitudes comunicativas, metodológicas e comportamentais que precisam complementar a formação do profissional que atuará em contextos artesanais (e não somente) (ABBONIZIO, 2009, p.107). Por uma abordagem mais humanizada e menos mercadológica, Abbonizio cita Corrêa (2003), que afirma que os aspectos de organização que são tão estimulados pelos projetos de intervenção deveriam sair do foco empresarial e converter-se como “estímulo ao desenvolvimento da cidadania e da autonomia das formas de produção para viver”, visto que antes de questões relacionadas ao produto e produção, deveria-se considerar que ampliar a participação desses grupos no mundo capitalista é uma opção e também um processo de escolha de cada comunidade de artesãos (CORRÊA, 2003, p.107). Logo, o primeiro aspecto fundamental no início da ação do designer seria reconhecer as motivações, inclusive a sua, para a realização da atividade. Analisar com os envolvidos as diferentes percepções daquela prática e suas implicações futuras, levando em consideração aspectos relacionados a mudanças nos modos de produção, acesso à novos mercados, os resultados esperados, entre outros.

#### 2.4.2.6 FERNANDA FERRETTI

O designer contemporâneo tem lidado com contextos mutáveis e aspectos não projetáveis, como as interações humanas, e precisa de diferentes abordagens que consigam lidar com estas incertezas (FERRETTI, 2015, p. 13). Segundo Schön (2000 apud FERRETTI, 2015), os estágios iniciais do processo de projeto são caracterizados por confusão e mistério, já que o profissional depara-se frequentemente com situações incertas e conflituosas. Seu percurso é sempre incerto - por lidar com problemas mal estruturados e abertos que comportam a elaboração de uma ampla gama de soluções para um problema que evolui e modifica-se de acordo com o aprofundamento de sua compreensão (FERRETTI, 2015, p. 35). Este processo é iterativo e cíclico, parte da forma de pensar e abordar problemas de designers (*design thinking*) (CROSS, 2011, apud FERRETTI, 2015), e que demanda que a busca de soluções evolua ao longo do projeto, em um processo que Schön define como “reflexão-

nação” - refletir sobre o problema durante a ação, porém sem interrompê-la, e transformando-a enquanto esta acontece (SCHÖN, 2000 apud FERRETTI, 2015, p. 32).

Ferretti também associa o processo de intervenção do design no artesanato com os Círculos de Cultura de Paulo Freire, método em que assuntos eram apresentados de “forma dialógica” (FREIRE, 1983, p. 108 apud FERRETTI, 2015) e a aprendizagem partia da realidade vivida pelos jovens e adultos envolvidos no processo. Schön (2000, p. 25) descreve o espaço em que ocorre o aprendizado como possuindo uma “forte sensação de mistério e magia na atmosfera - o autor acredita que seja proporcionada “a liberdade para aprender através do fazer” (FERRETTI, 2015, p. 33). Segundo Freire, quando o sujeito se “apropria verdadeiramente do aprendido”, internalizando-o, pode “reinventá-lo”. O indivíduo é um ser de relações e transformador socialmente do seu contexto. A ideia de relações humanas adquire conotações de “pluralidade, de transcendência, de criticidade, de consequência e de temporalidade” (FREIRE, 1983, p. 39 apud FERRETTI, 2015).

#### 2.4.2.7 PONTOS RELEVANTES DAS ESTRATÉGIAS E CONDUTAS ESTUDADAS

Quadro 4 - Pontos de relevância para o projeto a partir das propostas citadas acima.

Fonte	Pontos relevantes para a intervenção
SEBRAE	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Perspectiva mercadológica de intervenção;</li> <li>● Lista de possibilidades de ação do artesão;</li> <li>● Lista de possibilidades de ação do designer;</li> <li>● Relacionamento entre artesão e designer com base nos estudos de Carl Rogers;</li> <li>● Grupo é o protagonista da história a ser contada.</li> </ul>
ADÉLIA BORGES	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desenvolver capacidade de autoria dos artesãos;</li> <li>● “Ação de reconhecimento” entre designer e artesão;</li> <li>● Lista de possibilidades de ação do designer;</li> <li>● Citações de Janete Costa - “Interferir sem ferir”, “o produto em si não é muita coisa”;</li> <li>● Respeito e valorização dos integrantes do grupo.</li> </ul>
SANDERS E STAPPERS	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Fuzzy front end</i> - não se sabe o que vai ser projetado;</li> <li>● Trabalhar COM e não PARA;</li> <li>● <i>The path of expression SAY - DO - MAKE</i>: compreensão dos sonhos e necessidades do grupo focal;</li> <li>● Ferramentas MAKE TOOLS: MAKING, TELLING, ENACTING.</li> </ul>
CELASCHI, DE MORAES E FRANZATO	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Abordagem metaprojetual: justificar e refletir o próprio projeto;</li> <li>● Conscientização do significado do projeto por todos os envolvidos;</li> <li>● Modelo de intervenção possível frente a um cenário complexo.</li> </ul>
MARCO ABBONIZIO, ANTÔNIO FONTOURA E RONALDO CORRÊA	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Relação dialógica dos Círculos de Cultura de Paulo Freire aplicada ao método de intervenção;</li> <li>● Estímulo ao desenvolvimento da cidadania e autonomia;</li> <li>● Mútua-apropriação de novos significados;</li> <li>● Modelo Lógico - Práticas de Colaboração;</li> <li>● Construção de um Plano de Ação para o início do projeto.</li> </ul>
FERNANDA FERRETI (CROSS, SCHÖN, FREIRE)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Contextos mutáveis, aspectos não-projetáveis, como as interações humanas;</li> <li>● Identidade estratégica: veículo de narrativa e significado;</li> <li>● Problema evolui e modifica-se com aprofundamento de sua compreensão: reflexão-na-ação;</li> <li>● “Liberdade para aprender através do fazer”.</li> </ul>

Fonte: Autora.

### 2.4.3 SIMILARES DE INTERVENÇÃO DE DESIGN NO ARTESANATO

Atualmente organizações, empresas e profissionais que atuam em intervenções no artesanato têm como foco favorecer e estimular o desenvolvimento das potencialidades humanas. Portanto, considera-se oportuno citar alguns exemplos como referenciais para o desenvolvimento de novas propostas de intervenção no artesanato.

#### 2.4.3.1 REDE ASTA

A Rede Asta é um negócio social criado em 2005, que leva a consumidores em todo Brasil produtos de design feitos por grupos de regiões de baixa renda. É uma empresa e uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público - OSCIP que atua no empoderamento de mulheres artesãs e de seus pequenos negócios, por meio de treinamentos, formação de redes de produção e criação de canais de venda. Os produtos são criados com a orientação de designers. São peças únicas, feitas à mão (Figura 6), com o reaproveitamento de diferentes materiais. O modelo valoriza quem produz, respeita o meio ambiente e cria relações econômicas justas para toda a cadeia.

A Rede tem como missão contribuir para a diminuição da desigualdade social brasileira fortalecendo empreendimentos produtivos da base da pirâmide por meio do acesso a mercados, conhecimentos e criação de redes, fazendo do consumo uma ferramenta de inclusão social e econômica.

Figura 6 - Artesãs filiadas à Rede Asta produzindo seus artesanatos.



Fonte: Rede Asta.

A Rede se identifica como um negócio social - encara o mercado como uma ferramenta de inclusão, tendo o lucro como meio de alcançá-la. Por meio da geração de renda transformam vidas e impactam positivamente em comunidades de menor renda. As margens praticadas pelas vendas são calculadas para que as produtoras sempre fiquem com o maior percentual da cadeia produtiva, já que o aumento da renda delas é o foco da Rede. Trabalham com e incentivam empreendimentos econômicos solidários, grupos produtivos, cooperativas e/ou associações de artesãs. Para fazer parte da rede é necessário que os grupos tenham/sejam: no mínimo 3 integrantes; produtos com algum potencial de mercado; capacidade produtiva mínima de 200 peças por mês; formados por ao menos 60% de mulheres; localizado em região de baixo poder aquisitivo; produções que não agridam o meio ambiente.

Além de trabalhar para a diminuição da pobreza e a potencialização de mulheres produtoras, a Rede Asta também tem o objetivo de promover o consumo consciente, para mostrar ao consumidor por meio da sua compra pode impactar positivamente a vida de centenas de pessoas, sem abrir mão do bom gosto, qualidade e do preço justo (ASTA, 2012). A Rede “entrega a consciência de que o consumo pode causar o bem e mobilizar uma cadeia produtiva que, retroalimentada, gera dividendos exponencialmente para pessoas, comunidades e para o meio ambiente” (ASTA, 2012), incentivando a ideia de que o consumo

pode ser uma ferramenta de inclusão e que se todos os consumidores passassem a exigir do mercado uma postura diferente mudariam o mundo.

#### 2.4.3.2 HELOISA CROCCO

A primeira experiência, talvez pioneira no Brasil, de Heloísa Crocco com o artesanato se deu em 1993, quando foi convidada pelo artista plástico José Alberto Nemer para dirigir a oficina Design e Artesanato na Produção do Objeto no 25º Festival de Inverno de Ouro Preto (BORGES, 2002). Como primeiro passo, levou os participantes a observar o que se fazia no artesanato de pedra-sabão nessa cidade, que constataram só haver motivos de outras culturas, como pirâmides, buda e arte asteca, mas nada que se identificasse com a região. Num processo de busca por uma identidade regional, encontraram-na na paisagem urbana de Ouro Preto, expressa nas fontes, nos detalhes arquitetônicos. Um artesão usou essas formas para fazer um peso de papel, outro que trabalhava com fundições fez um chaveiro, outro elaborou um aparador de livros. Daí foi para saboneteiras, fruteiras e outros tantos objetos.

O mesmo procedimento de pesquisa da identidade local foi adotado no Mão Gaúcha, amplo programa de revitalização do artesanato iniciado pelo Sebrae do Rio Grande do Sul em 1997 e lançado em 1999. Heloísa foi encarregada da área de inovação do projeto e explica que a matriz da primeira coleção partiu da iconografia das ruínas das missões jesuítas no interior do Estado. Desenhos, texturas e cores encontrados em ruínas da arquitetura e cacos de cerâmicas foram pesquisados exaustivamente, sob a orientação de um antropólogo. Detalhes do grafismo dos índios guaranis, que foram catequizados pelos jesuítas, foram transpostos de cacos de cerâmicas e repassados para o suporte têxtil, para a papelaria ou aplicados na cerâmica, sempre com a intenção de adequar ao período contemporâneo. Na região de Bagé, o foco foi a lã em seus múltiplos processos - esquila, lavagem, carda, fiação e elaboração das mantas e roupas. Na região da serra gaúcha, em cidades como Bento Gonçalves, Caxias do Sul e Garibaldi, concentrou-se a atenção nas fibras vegetais, especialmente a palha de trigo, trançadas segundo técnicas tradicionais dos imigrantes italianos (Figura 7). O couro e a cerâmica, materiais com expressivo significado econômico no sul, foram trabalhados em várias cidades (BORGES, 2002).

Figura 7 - Descansos para mesa, bicolores, executados em fibra, com motivos geométricos.



Fonte: A Casa. Disponível em [www.acasa.org.br/objeto/OB-00234/5f981b6194c02df2aa6330722c8f66eb](http://www.acasa.org.br/objeto/OB-00234/5f981b6194c02df2aa6330722c8f66eb).

A capacitação do artesão para a produção sempre esteve em foco. Portanto padronizou-se tamanhos e medidas, houve a melhora da qualidade de acabamento e adequação o produto às exigências atuais dos consumidores. A equipe do Sebrae incluiu, além dos designers, consultores especialistas em gestão, marketing, finanças e produção, o que possibilitou uma ação completa e integrada (BORGES, 2002).

Em toda a sua vasta experiência com artesanato, Heloísa Crocco pode perceber nos programas de revitalização a pasteurização das produções regionais, um perigo no momento em que técnicos urbanos chegam a comunidades muitas vezes distantes e que, mal ou bem, mantinham sua personalidade e suas características próprias. É o que ela chama de “síndrome do Corfix”, ao se referir à empresa que vende tinta para pintar tecidos e objetos e que dá cursos em todo o país para incentivar o trabalho manual – e portanto incrementar suas vendas -, mas sempre difundindo os mesmos motivos de pintura. Para resolver isso, Crocco considera fundamental que todo e qualquer programa tenha a participação de designers locais e ainda de estudantes da região, que possam dar prosseguimento ao trabalho iniciado pelos consultores, de forma que os artesãos possam ter uma assistência contínua e permanente.

#### 2.4.3.3 ARTESOL

O Artesol (antigamente chamado de Artesanato Solidário) iniciou como projeto-piloto de combate à pobreza em regiões castigadas pela seca, sobretudo no Nordeste e no Norte de Minas Gerais em 1998. Foram seis os projetos emergenciais de incentivo à geração de trabalho



e renda por meio da revitalização do artesanato de tradição. Em 2002 houve a criação de uma Oscip – Artesanato Solidário: programas de apoio ao artesanato e à geração de renda – ArteSol. Além do desenvolvimento de projetos em campo para geração de trabalho e renda, a ArteSol também atua na comercialização de produtos. Os projetos em campo têm como objetivo, ao cabo das atividades programadas, formar um grupo autônomo para gerir seu negócio, preferencialmente reunido em torno de uma associação ou cooperativa, e com um produto de preço justo e apto para competir no mercado nacional e gerar mais renda para os artesãos e suas famílias (Figura 8).

Figura 8 - Artesanato da CRIQUÉ CAIÇARA coordenado pela Artesol, feito a partir de técnicas de marcenaria e entalhe, esculpidas e pintadas manualmente e inspiradas na fauna e na flora da Mata Atlântica.



Fonte: A Casa. Disponível em [www.acasa.org.br/biblioteca/texto/516](http://www.acasa.org.br/biblioteca/texto/516).

A intervenção realizada pelo Artesol acontece em três níveis. O primeiro nível se refere à melhoria da qualidade do produto, que é atingida através da melhoria da qualidade da matéria prima, da melhoria da resistência dos produtos e da melhoria dos acabamentos. O segundo nível diz respeito à padronização das medidas, verificando as tendências do mercado para se definir a proporção dos produtos. E por fim, no terceiro nível são projetados novos produtos seguindo a mesma linha dos produtos já existentes, mantendo as mesmas técnicas e fazendo apenas atualizações que propiciam uma melhor aceitação no mercado (BOTELHO, 2005, p. 43).



#### 2.4.3.4 IMAGINÁRIO PERNAMBUCANO

O projeto Imaginário Pernambucano começou como projeto de extensão da Universidade Federal de Pernambuco, formado por três alunos e uma professora do departamento de design da universidade. Durante os anos de 1999 e 2000 atuaram em diversas comunidades, tais como Rio Formoso, Tacaratu, Gravatá, entre outras, executando nestes lugares ações pontuais. A partir das experiências vivenciadas, a equipe percebeu a necessidade de um trabalho contínuo para a obtenção de melhores resultados. Em 2001, a equipe passou a desenvolver o modelo de ação no qual acreditava; na época, atuavam na comunidade de Conceição das Crioulas.

O principal objetivo do Imaginário Pernambucano é valorizar o artesanato (produto e comunidade) com o fim de gerar renda promovendo o desenvolvimento local e a inclusão social (BOTELHO, 2005, p. 54). O grupo adotou uma metodologia multidisciplinar, em que estudantes, professores e profissionais de várias áreas de conhecimento atuam integrados e permitem trocas de saberes entre o mundo do artesanato, o mundo profissional e o mundo acadêmico. A metodologia (Figura 9) se define em quatro eixos básicos de atuação:

- Design: implementar a melhoria da qualidade e o desenvolvimento de novos produtos, em parceria com os grupos, visando a apropriação dos resultados.
- 
- Produção: provocar a melhoria e implementação de processos e ferramentas que garantam a qualidade do fazer artesanal e o uso responsável dos recursos naturais;
- Gestão: provocar a articulação e a organização dos grupos, favorecendo o reconhecimento e a formação de lideranças, fortalecendo o projeto coletivo e buscando a autonomia e empoderamento dos grupos; Em que cada comunidade é estimulada a procurar suas próprias parcerias e acordos, sejam com prefeituras locais ou outras instituições.
- Comercialização: ampliar e consolidar mercados por meio da oferta de produtos com grande valor agregado, cuja comercialização fortaleça o Comércio Solidário.

Figura 9 - Modelo visual do método utilizado pelo Projeto Imaginário Pernambucano.



Fonte: O Imaginário Pernambucano. Disponível em [www.oimaginario.com.br](http://www.oimaginario.com.br).

### 3 METODOLOGIA

Este capítulo aborda a revisão de conceitos referentes à metodologia adotada no item **3.1. Design Centrado no Ser Humano (HCD)**, e no item **3.2. Planejamento do Projeto** apresenta-se o cronograma de execução das atividades propostas a partir da metodologia HCD.

#### 3.1 DESIGN CENTRADO NO SER HUMANO (HCD)

O *design thinking*, para os co-fundadores da empresa IDEO, Brown e Wyatt (2010), baseia-se na intuição, no reconhecimento de padrões e desenvolvimento de ideias que possuam um significado funcional e emocional, não apenas com um foco em criar produtos novos. Um processo que parte da sensibilidade e dos métodos dos designers para conciliar as necessidades das pessoas com o que é tecnologicamente exequível, o *design thinking* se apresenta mais como uma forma de pensar do que uma metodologia de projeto (BROWN, 2009). Por isso, não é linearmente ordenado; no entanto, sugere-se que se estabeleça e se siga alguns “mindsets” (modelos mentais, tradução própria), com a finalidade de criar termosbase para amparar, direcionar e impulsionar todas as escolhas que virão durante o projeto. O *design thinking* afirma que a experiência local dos usuários tem importante papel no momento de se descobrir soluções para os problemas locais; o Design Social ressalta a validade dos métodos de criação colaborativos e inclusivos, para que, através deles, as pessoas impactadas pelo projeto possam ser envolvidas no processo. Afinal, o trabalho colaborativo entre uma equipe multidisciplinar permite maior propensão para promover soluções adequadas e que abranjam as necessidades da maioria dos envolvidos, visto que, sendo um processo multifásico e não linear, constitui-se de interações e aprendizados constantes (VIANNA et al, 2012).

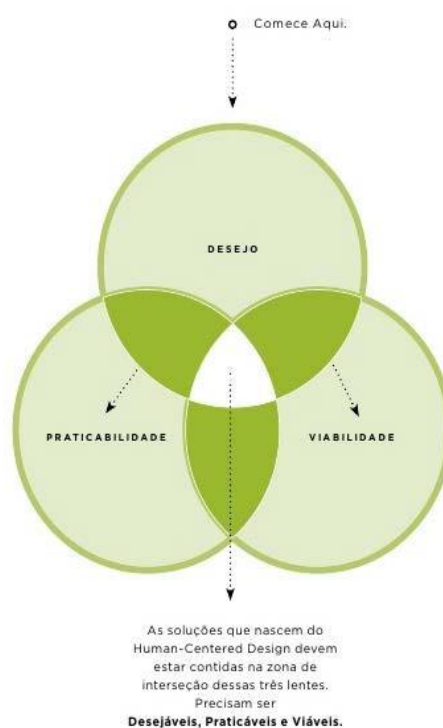
A IDEO, empresa internacional de design e consultoria de inovação fundada em 1991, foi a criadora e pioneira em utilizar o processo em seus projetos; Tim Brown, um dos fundadores, o define como

uma abordagem de inovação que é centrada no humano, estruturada a partir de ferramentas que o designer se utiliza para integrar necessidades sociais, possibilidades tecnológicas e os requisitos para o sucesso do negócio (BROWN, 2010).

A abordagem ganhou popularidade, e, em 2008, foi transcrita como metodologia, que foi nomeada como Human Centered Design toolkit (kit de ferramentas de Design Centrado no Ser Humano, tradução própria). Tim Brown comenta que essa transcrição foi feita a pedido de Fundação Bill & Melinda Gates, que solicitaram que a IDEO codificasse o processo de design thinking em um passo-a-passo fácil de ser usado por ONGs no terceiro mundo (BROWN; WYATT, 2010).

O HCD apoia-se na habilidade humana de ser intuitiva, de reconhecer padrões e de construir ideias que tem significado emocional tanto como são funcionais (BROWN; WYATT, 2010); acredita que as pessoas comuns são os indivíduos que mais sabem sobre os seus problemas e necessidades. Desta maneira, todos são especialistas das suas vidas e possíveis projetistas. O kit de ferramentas do HCD oferece dicas, métodos e técnicas para dar voz a estas pessoas comuns e usuários, a fim de conseguir criar com elas novas soluções para as necessidades identificadas (IDEO, 2013). Através da “lente do Desejo” (Figura 10), os autores afirmam que deve-se enxergar as necessidades, desejos e comportamentos do mundo, durante todas as etapas do projeto. Utilizando-se da lente, primeiro se identifica o desejo, e então é possível examinar as soluções por meio das lentes da Praticabilidade e da Viabilidade - as quais são utilizadas geralmente nas fases finais do processo (IDEO et al, 2013).

Figura 10 - Lentes do HCD



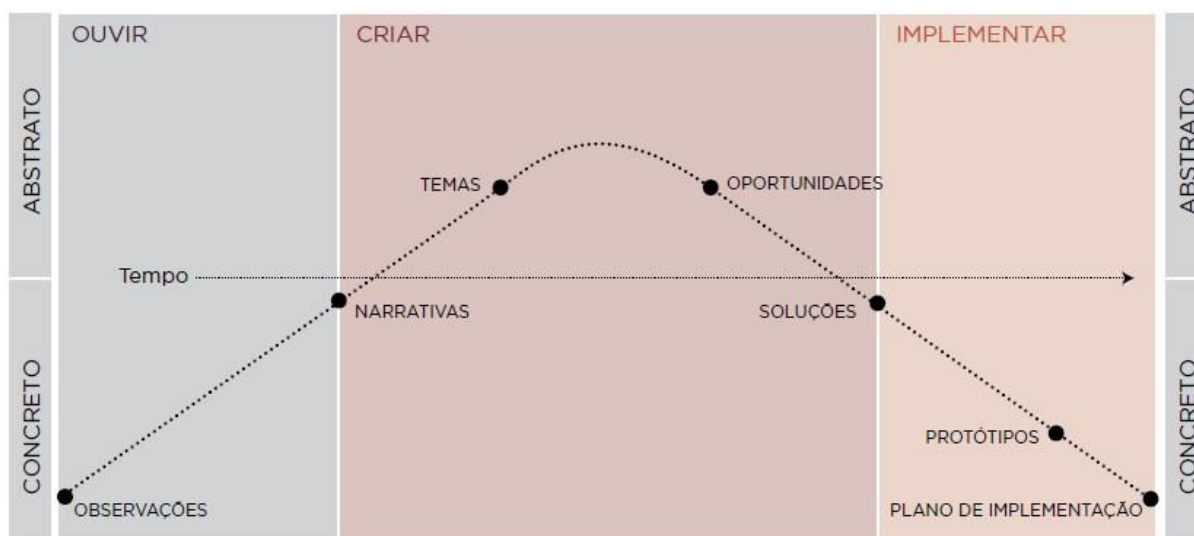
Fonte: IDEO, The Field Guide to Human Centered Design toolkit (2015, p. 6).

Ao adotar essa metodologia, a co-criação mostra-se o diferencial e até o fundamental para o desenvolvimento adequado deste projeto. Uma equipe interdisciplinar, centrada no ser humano, em que todos se sentem donos das ideias, suscita em que todos assumam responsabilidades por elas (BROWN; WYATT, 2010). A metodologia trabalha com a ideia de colocar ferramentas nas mãos das pessoas que nunca tenham pensado em si mesmas como designers e aplicá-las a uma variedade muito mais ampla de problemas (BROWN; WYATT, 2010); é sobre ouvir suas vozes, mas também empoderá-las ao permitir que façam parte da equipe de projeto (IDEO, 2015).

Ambos Design Thinking e Human Centered Design têm a estrutura estratégica dividida em três fases, porém com nomenclaturas sutilmente diferentes; enquanto no primeiro se definem como Imersão, Ideação e Prototipação (VIANNA et al, 2012), no segundo as etapas são Ouvir (*Hear*), Criar (*Create*) e Implementar (*Deliver*) (IDEO, 2015). A fim de manter a coerência e o entendimento deste texto com relação a estas nomenclaturas, optou-se por adotar somente a utilizada pela IDEO no livro The Field Guide to Human Centered Design toolkit, ou “HCD Kit de Ferramentas” (título em português) de 2015, já que é uma publicação mais recente, resultado de um processo de aperfeiçoamento dos conceitos elaborados pela IDEO.

A primeira fase (Ouvir) trata sobre observar o usuário final, sobre aprendizagem e estar aberto para novas possibilidades; a meta é entender as pessoas para as quais se está realizando o projeto. Na segunda, Criar, faz-se brainstormings em equipe baseado no que foi aprendido e experienciado na etapa anterior; a meta, nesta fase, é gerar tantas ideias e alternativas quanto possível, sem deixar de lado as necessidades e desejos das pessoas para quem se quer projetar. Essa etapa também é de testes; a ideia é ter um modelo tangível do projeto, para que seja melhor assimilado por todos os envolvidos e que se possa verificar sua eficiência. A partir de *feedback* obtido com pessoas que serão impactadas com o projeto, anota-se as críticas e retificações. “Esta é a fase mais importante do HCD, visto que o contato com as pessoas-alvo é o que o diferencia de outras metodologias de projeto”, e sem isso não será possível ter certeza se a solução está se direcionando a um impacto positivo. Por último, na terceira fase (Implementar), faz-se correções e o refino daquela alternativa mais adaptada ao contexto, de eficiência comprovada, e então se busca informações e direções logísticas e de produção para o lançamento da solução final (Figura 11).

Figura11 - Gráfico representativo da metodologia HCD.



O processo é demarcado por uma alternância entre orientação abstrata (divergente) e concreta (convergente).

Fonte: Kit de Ferramentas HCD.

### 3.2 PLANEJAMENTO DO PROJETO

A partir da estrutura da metodologia Design Centrado no Ser Humano (HCD) desenvolveu-se o planejamento deste trabalho aliado a uma proposta de cronograma de execução das atividades de acordo com as etapas correspondentes. Neste projeto, as etapas foram desdobradas em um total de dezessete atividades; para sistematização e elucidação do planejamento, elas foram descritas e organizadas no Quadro 5 abaixo, de modo linear e sequencial, combinadas com seu respectivo prazo de execução estipulado.

Quadro 5 - Planejamento e cronograma do projeto de acordo com as etapas do HCD.

Etapa	Atividade	Período
Descobrir	Fundamentação Teórica	Abril/Maio 2017
Descobrir	Saídas de Campo - Identificação da Entidade	Mai 2017
Descobrir	Saídas de Campo - Entrevistas e Oficinas	Mai/Junho 2017
Descobrir	Conhecer contexto, integrantes e produtos do grupo	Mai/Junho 2017
Descobrir	Conhecer a AVESOL - atuação e materiais disponíveis	Mai/Junho 2017

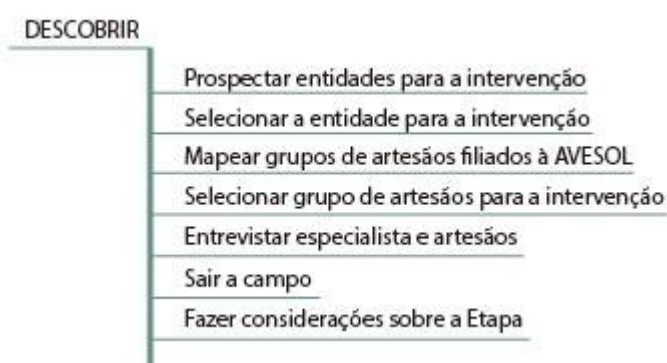
Criar	Análise e síntese de dados da pesquisa qualitativa	Junho 2017
Criar	Geração de alternativas do conceito do projeto	Julho/Agosto 2017
Criar	Geração de alternativas do produto	Julho/Agosto 2017
Criar	Experimentação e discussão do projeto com o grupo	Setembro 2017
Implementar	Definição do conceito de projeto	Setembro 2017
Descobrir	Complementar fundamentação teórica	Julho a Setembro 2017
Implementar	Validação dos Requisitos	Outubro 2017
Implementar	Análise e seleção de alternativa	Outubro 2017
Criar	Mockups, protótipos e Feedback	Outubro/Novembro 2017
Implementar	Refino e detalhamento técnico	Novembro 2017
Implementar	Protótipo final	Novembro 2017
Implementar	Conclusão	Novembro 2017

Fonte: autora.

## 4 DESCOBRIR

Neste capítulo são descritos os procedimentos metodológicos realizados na primeira fase projetual denominada Descobrir. Esta etapa começa com a busca pelo público com o qual realizar o projeto de forma colaborativa, por meio de saídas de campo (seção 4.1.) e descrição das experiências obtidas; na seção 4.2., a partir de critérios pré-selecionados, foi definida a entidade com a qual o projeto terá colaboração e coleta de informações relacionadas. Para a seleção do grupo de artesãos fez-se o mapeamento dos grupos associados à entidade escolhida, e assim foi possível realizar entrevistas com especialista em intervenções do Design no Artesanato e com os integrantes do grupo. No item 4.4., realizou-se um workshop para aproximação e integração do grupo com a autora, e na última seção, fez-se considerações sobre a etapa, indicando possíveis oportunidades para o futuro do projeto. No Quadro 6, apresenta-se o esquema de atividades da etapa.

Quadro 6 - Planejamento das atividades da etapa Descobrir.



Fonte: autora.

### 4.1 POSSÍVEIS ENTIDADES PARA INTERVENÇÃO DO DESIGN NO ARTESANATO

Para dar início ao projeto, foi necessário identificar locais onde se pudesse transcorrer a atuação, realizar visitas e então selecionar uma das alternativas analisadas. As visitas foram feitas nos seguintes locais:

- a) Brique da Redenção;
- b) Museu da UFRGS;
- c) Brinquedoteca da FACED UFRGS;



- d) Laboratório de Cerâmica da UFRGS (LACAD);
- e) Associação do Voluntariado e da Solidariedade (AVESOL).

Cabe ressaltar que a proposta-guia deste projeto é a valorização do artesanato a partir da contribuição horizontal do designer como consultor/facilitador de um processo de criação. Para tanto, foi necessário realizar saídas de campo para conhecer o local e as pessoas com quem formar a parceria no projeto. Nesta etapa buscou-se um público e/ou local que permitisse a realização de um projeto de produção artesanal, priorizando o processo ao produto.

A primeira visita foi realizada ao Brique da Redenção de Porto Alegre, tradicional feira de artesanato que ocorre semanalmente na Avenida José Bonifácio, bairro Bonfim da cidade, que fica bloqueada durante os finais de semana para o evento. A feira conta com expositores de produtos de técnicas variadas que utilizam as bancas, e expositores que dispõem os produtos no chão, como é o caso dos de etnia indígena. Foi consultado um destes expositores, artesão filiado à organização Arte Tenonde que incentiva e comercializa os produtos artesanais da tribo Mbyá-Guarani. Os produtos expostos eram cestas, potes e baús majoritariamente produzidos com a técnica de cestaria (Figura 12), feitos de palha natural e tingida. Na visita, foi possível perceber que, por causa da incidência direta de raios solares, muitos produtos já estavam com a coloração esmaecida, desvalorizando o produto pré-venda. O artesão consultado se mostrou receptivo à proposta de parceria no projeto, porém a visita teve de ser interrompida por questões particulares do artesão.

Figura 12 - Produtos Mbyá-Guarani expostos no Brique da Redenção.



Fonte: Autora, 2017.

A segunda visita foi feita ao Museu da UFRGS, localizado no campus Centro da universidade. A localização era um fator positivo que incentivou à visita, e também pelo estabelecimento receber projetos e exposições de diferentes temáticas, que poderiam ter relação com atividades artesanais. O contato foi feito com um bolsista de museologia, que explicou como ocorriam as trocas e o planejamento de exposições. No momento da visita, a área de exposições estava interdita por estar em processo de troca de exposições. Expostas as ideias de projeto, como mobiliário feito à mão para servir de mobiliário padrão para as exposições, o bolsista e sua supervisora não demonstraram interesse em participar por causa da agenda conturbada do museu.

O terceiro local visitado foi a Brinquedoteca da Faculdade de Educação da UFRGS, também localizada no Campus Central da universidade. A Brinquedoteca foi criada por um grupo de professores da instituição que não tinham com quem deixar seus filhos na hora de trabalho; atualmente, conta com tutores que utilizam o espaço para ensinamentos variados,

porém o nome não foi trocado. A ideia inicial de projeto era a co-criação de um produto em conjunto com as crianças que frequentam o espaço, levando em conta o processo manual de produção.

A quarta visita, no Atelier de Cerâmica (LACAD) do Campus Central da UFRGS, foi feita de forma virtual, por causa de conflito de horários. A partir da UFRGS TV, foi possível conhecer a história do Atelier e que programas são realizados no local. Um deles trata de aulas de cerâmica para grupos de pessoas com alguma vulnerabilidade social, com o propósito da inclusão social. Os produtos resultantes das aulas, muitos deles objetos utilitários, são direcionados ao inventário público da universidade.

A quinta e última visita foi realizada na Associação de Voluntariado e de Solidariedade (AVESOL), com sede no bairro Floresta de Porto Alegre, por indicação de uma designer com experiência na produção artesanal e trabalhos em comunidades de vulnerabilidade social. A coordenação da entidade se mostrou muito interessada em uma parceria de longo prazo, em que o projeto pudesse se estender além deste Trabalho de Conclusão. O coordenador responsável pela gestão das comunidades produtivas apresentou a autora aos grupos de artesãos filiados na reunião mensal que ocorre na AVESOL, para incentivar e promover a parceria do artesanato com o design. As pré-propostas de desenvolvimento de produto com a entidade têm estreita relação com a temática principal deste projeto, a qual prioriza a valorização do produto artesanal.

#### 4.2 SELEÇÃO DA ENTIDADE PARA INTERVENÇÃO DO DESIGN NO ARTESANATO

Para possibilitar uma melhor avaliação e seleção do local onde poderia ocorrer a intervenção, foi confeccionada uma matriz (Quadro 7) com os seguintes critérios qualitativos: facilidade de acesso ao espaço físico; necessidade de uma atuação; relação com artesanato; identificação com o contexto; proximidade da autora com técnicas utilizadas; e facilidade de comunicação entre as partes envolvidas. Todos os critérios possuem o mesmo nível de importância para o projeto, portanto a análise decorreu da adequação ou inadequação das alternativas em relação ao critério proposto. Para definir a alternativa final, deu-se a pontuação de 1 a 3, sendo o 1 o menor nível, de acordo com a compatibilidade. A seguir encontra-se a Matriz de Seleção de Alternativa preenchida, na qual a alternativa B, obteve a maior pontuação e foi selecionada como comunidade a ser atendida neste trabalho.

Quadro 7 - Matriz para seleção da entidade para intervenção.

<b>Critério/Local</b>	<b>Brique da Redenção</b>	<b>Museu da UFRGS</b>	<b>Brinquedoteca FACED</b>	<b>LACAD</b>	<b>AVESOL</b>
Facilidade de acesso ao espaço físico	2	2	2	2	2
Necessidade de uma intervenção	2	1	1	2	3
Relação com artesanato	3	1	1	3	3
Identificação com o contexto	2	1	1	2	3
Proximidade da autora com técnicas utilizadas	2	1	1	2	2
Facilidade de comunicação entre as partes envolvidas	2	2	3	3	2
<b>Pontuação</b>					
	<b>13</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	<b>15</b>

Fonte: autora.

Apesar do processo de pontuação, o Brique foi a primeira alternativa a ser desconsiderada, por se tratar de um tema sensível (ALBERTI, 2016), o que muito provavelmente necessitaria da aceitação de um comitê de ética e também da mediação de profissionais como antropólogos e representantes da comunidade, o que prolongaria o tempo necessário para o desenvolvimento do projeto. As visitas ao Museu, à Brinquedoteca e ao LACAD foram realizadas em um mesmo momento, visto que se localizam no mesmo campus da UFRGS.

A pontuação e os critérios foram estabelecidos a partir da experiência da autora com relação às visitas realizadas. A partir da pontuação final de cada local, a alternativa da AVESOL somou mais pontos, o que significa que se adequou melhor aos critérios propostos. A equipe da AVESOL mostrou grande interesse no projeto, visto que ainda não tem pessoal qualificado

na área do design para alavancar a produção e venda dos grupos de artesãos com quem cria uma rede, a Rede Ideia. É uma entidade de economia solidária, que atua na organização dos grupos e auxilia nos seus gerenciamentos financeiros. A partir da visita, pode-se constatar a estagnação do artesanato como atividade profissional dos grupos, pois não há transformação nos produtos e iniciativa dos artesãos em promover seu trabalho em outros lugares que não sejam as mesmas feiras em que já expõem. Com isso em vista e unindo ao resultado obtido com a matriz de seleção, foi selecionada a entidade como local para realização das trocas iniciais.

#### **4.2.1 A AVESOL**

A Associação do Voluntariado e da Solidariedade (AVESOL) é uma entidade de assistência social sem fins lucrativos que se fundamenta nos preceitos da educação popular, atuando com trabalhos voltados ao voluntariado, ao assessoramento e à economia solidária. Fundada há 15 anos, a entidade permanece ativa no bairro Partenon de Porto Alegre (Figura 13) e atendendo a várias pessoas e organizações de todo o Rio Grande do Sul. Tem como missões “a promoção humana, a difusão e a divulgação da cultura da solidariedade, a promoção da ética, da cultura de paz, da justiça, da cidadania, dos direitos humanos, incentivo à educação ambiental, ao desenvolvimento humano solidário e sustentável, apoio a iniciativas comunitárias de geração de renda e inserção no mercado de trabalho de famílias que se encontram em situação de vulnerabilidade e risco social” (AVESOL, 2017).

Figura 13 - Fotografia da fachada do estabelecimento da AVESOL.



Fonte: AVESOL. Disponível em [www.avesol.org.br/p/avesol](http://www.avesol.org.br/p/avesol).

Com relação a grupos de artesanato, a entidade oferece o Programa Comunidade Produtiva. O programa foi criado para fomentar ações que auxiliem no desenvolvimento social e econômico dos grupos de geração de trabalho e renda e tem como objetivo promover a Economia Popular Solidária por meio de assessoria direta com acompanhamento e planejamento das ações levando em conta o desenvolvimento local e fomentando o consumo consciente. Dentro do programa há o grupo Rede Ideia - Cultivando o Amanhã, formado por Empreendimentos Econômicos Solidários (EES), que, articulados em rede, garantem formação, produção, divulgação e comercialização de forma coletiva. O grupo envolve um número considerável de pessoas que procuram na economia solidária a busca pela própria autoestima e de suas famílias, pelos seus direitos básicos, pela inserção ao mundo do trabalho e pela consequente melhora na qualidade de vida, nas condições produtivas e de acesso a renda.

A entidade possui parcerias com empresas públicas e privadas (como E.C.T Empresa de Correios e Telégrafos, a Receita Federal, o Hospital São Lucas da PUCRS e SESC Comunidade – Programa Envolve-se) que fornecem resíduos de matérias-primas para a AVESOL que então repassa para os grupos de artesãos utilizarem em suas criações, gerando assim uma cadeia de

produção consciente e proporcionando oportunidades de negócio através da produção consciente de reaproveitamento de resíduos.

A AVESOL também realiza as chamadas Feiras Solidárias, com as quais visam construir, conjuntamente com os grupos, espaços alternativos de comercialização, baseados nos princípios da Economia Popular Solidária. Nesses espaços busca-se incentivar e proporcionar a aprendizagem coletiva e a cultura da solidariedade, envolvendo nesta perspectiva, não só os grupos, mas também as comunidades que participam destes eventos. A entidade é responsável pelo assessoramento da realização das seguintes feiras: Feiras da Cidadania (que ocorrem em escolas e colégios); a Feira Estadual de Economia Popular Solidária no Largo Glênio Peres em Porto Alegre; Feira do Partenon; e participa na delegação de Empreendimentos Solidários da Feira Internacional do Cooperativismo e Economia Solidária (FEICOOP), sediada em Santa Maria (RS).

#### 4.2.1.1 ECONOMIA SOLIDÁRIA

A Economia Solidária é considerada como um movimento socioeconômico baseado em princípios associativos e cooperativos (SINGER, 2009, apud MAURER, 2011, p. 49). O Ministério do Trabalho e Emprego (2011, p. 1) a define como sendo “[...] um jeito diferente de produzir, vender, comprar e trocar o que é preciso para viver. Sem explorar os outros, sem querer levar vantagem, sem destruir o ambiente. Cooperando, fortalecendo o grupo, cada um pensando no bem de todos e no próprio bem”.

Singer (2000) reconhece os seguintes princípios organizativos do movimento:

- Posse coletiva dos meios de produção pelas pessoas que as utilizam para produzir;
- Gestão democrática da empresa, seja por participação direta (quando o número de cooperadores não é demasiado grande), seja por representação;
- Repartição da receita líquida entre os cooperados por critérios aprovados após discussões e negociações entre todos;
- Destinação do excedente anual (denominado “sobras”) também por critérios acertados entre todos os cooperadores.

O preceito básico dos empreendimentos de economia solidária é a autogestão, a partir da democratização dos processos decisórios, os quais “[...] podem ser travados abertamente e resolvidos em negociações em que todos tomam parte” (SINGER, 2000, p. 20). Outros ideais que norteiam os empreendimentos são relações de trabalho solidárias, baseadas em valores culturais, privilegiando a justiça social, o cuidado com o meio ambiente e a responsabilidade com as gerações futuras. Seu público alvo e/ou constituinte são pessoas com mais de 40 anos, de jovens com baixa escolaridade, de pessoas da raça negra, de mulheres, de deficientes e de pobres, os quais têm maiores dificuldades para ingressar no mercado formal de trabalho (SINGER, 2000), e portanto facilitam a geração de renda e possibilitam a inclusão social.

O Rio Grande do Sul possui o maior número de empreendimentos econômicos solidários do Brasil (2.085 empreendimentos), mostrando forte envolvimento do Estado com a Economia Solidária. Já o setor de artesanato, de acordo com a Representante do Fórum Gaúcho de Economia Solidária, envolve aproximadamente 70% dos empreendimentos econômicos solidários das áreas urbanas do estado (MAURER, 2011, p. 57).

#### 4.3 MAPEAMENTO E SELEÇÃO DOS GRUPOS DE ARTESÃOS

Assim que a AVESOL foi selecionada como entidade-sede para a intervenção, iniciou-se o processo de conhecimento dos grupos de artesãos associados. A AVESOL disponibiliza em seu site uma lista com os nomes e formas de contato dos grupos com quem tem vínculo. Organizou-se os dados em um quadro (Quadro 8 - Apêndice B), eliminando os grupos que têm sede fora da cidade de Porto Alegre. No entanto, a partir de ligações por telefone, muitos não atenderam e/ou retornaram a ligação, o que restringiu o número de grupos possíveis para realizar a intervenção.

A partir das respostas obtidas com estes grupos restantes, foi possível manter contato e marcar um encontro somente com um: o Artemania. A coordenadora e fundadora do grupo convidou a autora para uma reunião mensal de costume com os integrantes do grupo em sua casa, onde foi possível realizar a entrevista (Apêndice) e o “reconhecimento” das partes. Ao fim da reunião a parceria foi confirmada com grandes expectativas.

#### 4.4 SAÍDAS DE CAMPO



#### 4.4.1 ENTREVISTAS

Foram realizadas duas entrevistas com focos diferentes: a primeira foi feita com uma designer especialista em trabalhos com grupos de artesãs e em comunidades de vulnerabilidade social (**item 4.3.2.1. Com Especialista de Intervenção**) a partir da aplicação de um formulário virtual; a segunda foi realizada presencialmente com o grupo de artesãos (**4.3.2.2. Com Grupo de Artesãos Arte Mania**) por meio de um roteiro de entrevista semiestruturado, e gravando suas respostas.

##### 4.4.1.1 COM ESPECIALISTA DE INTERVENÇÃO

Ao iniciar este trabalho o grupo de artesãos ainda não fora definido. Portanto, buscou-se contato com uma especialista com experiência em trabalhos sociais realizados em comunidades artesãs e/ou de situação de vulnerabilidade social: a designer formada em Design de Produto pela UFRGS Alice Meditsch, sócio-fundadora da empresa Rede Colibrii.

O objetivo desta entrevista era identificar e compreender relações existentes entre designer e artesão, obter sugestões e recomendações e uma indicação de local para a intervenção. A especialista foi responsável por esta indicação, visto que já tinha vínculos com a Associação a partir da Rede Colibrii. A entrevista foi aplicada a partir de um formulário virtual (Apêndice D) porém obteve as respostas em áudio. As questões foram formuladas a partir de dúvidas relacionadas à experiência da especialista quanto à conduta do designer em uma intervenção, produtos possíveis dessa aproximação e meios de incentivar e motivar o trabalho artesanal.

A primeira pergunta feita à especialista foi quanto à questão da motivação das artesãs em participar desse tipo de projeto e mantê-lo ativo. A especialista afirmou que, em geral, o que as impulsionava eram o prazo estipulado e o retorno financeiro. Nas intervenções, sua equipe as estimulam a valorizar seu próprio trabalho; uma das formas de fazê-lo é acoplar aos produtos da cocriação bilhetes escritos pelas artesãs para o consumidor final. Essa prática, como afirma a especialista, é uma forma de intensificar a relação artesão-comprador, “sempre trabalhando com essa transparência de quem eram as que faziam os produtos e elas se sentirem valorizadas e aproximadas do público, mesmo que virtualmente”.

Sobre o caminho a se seguir em um processo de cocriação, Meditsch acredita que seja importante primeiramente entender a função do artesanato do grupo de trabalho: se o grupo está focado em geração de renda, o designer deve estudar como sua contribuição vai fazer com que o produto da intervenção gere mais renda ou implique em um fluxo de venda maior. Se o grupo de artesãos tem como propósito a arteterapia, por exemplo, o designer pode propor metodologias de criação que as valorize e estimule.

Quando questionada sobre a atuação de designers com renome em intervenções do design no artesanato, Meditsch reforça a importância da compreensão pelo designer da função do artesanato feito pelo grupo de artesãos antes de qualquer ação, visto que muitos produtos oriundos dessas práticas acabam por não ter relação com as características pessoais e criativas do grupo. Deve-se ser questionada a finalidade da intervenção, se ela é realmente necessária; deve-se questionar a finalidade do produto, porque embora o artesanato se aproxime de uma obra de arte, o design tem como princípio transformá-lo em um objeto de consumo.

As recomendações da especialista para um processo de cocriação benéfico e rentável com grupos de artesãos iniciam com a sugestão do auxílio de contatos multidisciplinares, para que sejam obtidas informações acerca de todos os pontos da cadeia. Visto que o design influencia todas as etapas de um projeto, deve-se estruturar o processo mais sistematicamente, desde a matéria prima à produção e à venda.

Em uma intervenção, a primeira atuação do designer é se aproximar do grupo, para entender como trabalham, seus objetivos, sem nunca deixar de explicitar qual é o objetivo de sua intervenção no processo criativo do grupo, para que os artesãos se sintam ofendidos ou ameaçados, e para essa co-criação fluir da melhor maneira possível

Ao se aproximar das pessoas do grupo, é importante que o designer explicita o por quê uma intervenção é interessante a elas, defendendo as atribuições que o design pode prover, e apresentando sua experiência na área.

Para o processo de cocriação, Meditsch sugere que o designer comece as atividades utilizando a ferramenta estratégica de criação de personas, para que se encontre em conjunto a finalidade do produto a ser desenvolvido. Questões como “de que forma vocês acham que esta persona gostaria desse produto?” e “onde nosso produto poderia ser vendido?” promovem a atenção dos artesãos à qualidade final do produto e aos interesses do mercado, pontos importantes para o crescimento das vendas.

#### 4.4.1.2 COM GRUPO DE ARTESÃOS

A entrevista realizada com o grupo de artesãos Arte Mania ocorreu na residência da fundadora-coordenadora do grupo, na zona Norte de Porto Alegre. Como a IDEO afirma, é desejável “[...] encontrar o participante em seu próprio lar de forma que possa ser observado em seu contexto” (IDEO, 2015, pág. 30). O encontro também representava a reunião mensal dos artesãos, portanto antes de aplicar o questionário foi necessário esperar o fim da pauta da reunião.

No primeiro momento da entrevista, era necessário que a autora se apresentasse, mostrasse suas motivações para o projeto e o projeto em si, questionando o grupo se gostariam de realizar esta parceria durante o Trabalho de Conclusão. Assim que se obteve respostas positivas de todas as presentes (havia somente mulheres no encontro), deu-se continuação às perguntas.

Por estarem presentes 8 integrantes, cada uma com muitas ideias a acrescentar, não foi possível perguntar todas as questões propostas (Apêndice D), porém fez-se um apanhado geral relativo às abordagens de artesanato, AVESOL, dinâmica e gestão do grupo e produção. Finda a reunião e portanto a entrevista reforçou-se a ideia de que seriam necessários novos encontros do grupo com a autora, para dar seguimento adequado ao projeto.

#### 4.4.2 OBSERVAÇÃO DE FEIRA DE ECONOMIA SOLIDÁRIA

Visando obter detalhamento e caracterização das feiras de economia solidária realizadas pela AVESOL, as quais o grupo ArteMania sempre participa, foi necessário observar uma delas e fazer registros fotográficos e escritos. O evento observado foi a Feira da Cidadania, que ocorreu nos dias 16, 17 e 18 de outubro de 2017 no Colégio do Rosário, localizado no centro de Porto Alegre.

O colégio abre as portas para os artesãos organizarem seus produtos nos sistemas expositores a partir das 7 horas e meia da manhã. Cada grupo resolve antecipadamente quem fará o “plantão” de cada dia de feira, ou seja, quem deve ficar do início ao fim do expediente. A saída fica combinada para às 18 horas, alguns minutos depois do horário de término das aulas dos alunos da tarde e da chegada dos pais para buscá-los. Portanto, os artesãos “plantonistas” devem permanecer por cerca de 10 horas cada dia de feira, num total de 30 horas por evento.

Nesta feira participaram 11 grupos filiados à AVESOL, ocupando todo o espaço da cantina do colégio. Os sistemas expositores (duas mesas quadradas de plástico, uma toalha de mesa de tecido TNT e um biombo aramado) são fornecidos pelo colégio, e assim ocorre em todas as outras feiras de economia solidária sediadas em colégios da capital as quais os artesãos da AVESOL participam. Os dispositivos para suporte e exposição dos produtos são trazidos pelos próprios artesãos, o que resultam em sistemas improvisados para este fim e muitas “gambiarras”.

Figura 14 - Sistema expositor da Feira da Cidadania no Colégio do Rosário em Porto Alegre.



Fonte: a autora, 2017.

Como o grupo Artemania conta com 12 membros, falta espaço para a exposição dos produtos de todos os artesãos e portanto constata-se que este sistema expositor é insatisfatório e deficiente. Nesta observação, foi possível perceber algumas das dificuldades que os artesãos lidam em relação à venda e à visibilidade do seu produto, contribuindo para a delimitação do conceito do projeto.

#### 4.4.3 VISITA AO DEPÓSITO DE DOAÇÕES DA AVESOL E À PERSOL

O projeto tem por finalidade auxiliar na valorização dos produtos artesanais do grupo de artesãos Arte Mania; no entanto, como o grupo é filiado à associação de economia solidária, prevê-se que os resultados do projeto sejam replicados para os demais grupos que fazem parte da Rede Ideia. Portanto, tendo a AVESOL como ponto em comum entre os grupos e considerando a renda média dos artesãos associados, foi definido que os materiais utilizados no projeto deverão ser preferencialmente disponibilizados pela entidade. Caso falte de algum material essencial à coerência dos requisitos do produto, deve-se sondar no mercado materiais de custo reduzido para a elaboração da proposta.

Para conhecer os materiais que a AVESOL dispõe aos artesãos, foi necessário realizar uma saída de campo para visitar a estrutura do depósito de doações que a entidade recebe das empresas parceiras. A visita foi guiada pelo coordenador da Rede Ideia Fabrício, o qual tem conhecimento das empresas parceiras e do conteúdo das doações enviadas por elas - que variam de uniformes de empresa a banners informativos -, e ficam estocados em uma sala organizados por sacos plásticos (Figura 14).

Figura 14 - Depósito de doações da AVESOL.



Fonte: autora.

Dos materiais disponíveis, considera-se que poderiam ter utilidade ao projeto os uniformes (de algodão e de *oxford*), toalhas de mesa de hospital, caixas de papelão, banners, retalhos de aventais hospitalares. Desses, foram descartados as opções de uniformes, caixas de papelão e toalhas de mesa por estarem em estado deteriorado. A lista de materiais aproveitáveis se limitou então aos remanescentes, incluindo-a às restrições do projeto.

Durante a visita, o coordenador da Rede comentou sobre a prática comum dos artesãos associados de adquirir doações de cortinas e persianas de uma empresa parceira - a Persol Persianas (Figura 15), situada no centro da cidade. Para obter amostras desses materiais, foi realizada uma visita à fábrica da empresa.

Figura 15 - Imagem promocional da empresa Persol Persianas.



Fonte: Persol, 2017.

Para controle do material distribuído e evitar o descarte inadequado feito por quem adquire a doação, assim que se solicitam as amostras é necessário que o responsável faça um cadastro e assine um termo de responsabilidade com a empresa.



#### 4.4.3.1 COMPOSIÇÃO DE CORTINAS E TOLDOS DA EMPRESA PERSOL

Na fábrica da empresa Persol Cortinas e Persianas em Porto Alegre, há retalhos, derivados de diferentes produtos da empresa (como cortinas, toldos e persianas), que são disponibilizados para doação em sacos plásticos de grande volume (Figura 16). Os retalhos não são separados por tipo de produto, portanto é possível encontrar diversos materiais em cada saco. As cortinas da Persol, de acordo com o site da empresa, são de diversos materiais, incluindo bambu, algodão, poliéster, cloreto de polivinila (PVC) ou a combinação de alguns desses (PERSOL, 2017). As de algodão e bambu são cortinas do tipo translúcida, finas e maleáveis, enquanto que as de composição plástica são mais estruturadas, espessas e opacas.

Figura 16 - Saco com retalhos de cortinas, toldos e persianas doados pela Persol.



Fonte: autora.

Cortinas do tipo blackout e toldos para áreas externas têm composição plástica, variando de 100% poliéster, 100% PVC ou uma combinação dos dois materiais. Os produtos com essa combinação são constituídos de um laminado de PVC, na superfície, e de uma tela

de reforço na parte de trás ou no meio. As telas de reforço geralmente são tramas formadas por fios de poliéster, que são entrelaçados e formam um tecido de alta resistência ao rasgo. Quando acoplada ao laminado termoplástico (PVC), aumenta a resistência mecânica e física contra agentes naturais, permite o tensionamento e aumenta a durabilidade da lona (SCMÍDIA, 2017).

O poliéster, devido às suas propriedades, fornece os seguintes atributos às cortinas:

- Força e resiliência superiores;
- Leveza;
- Secagem rápida;
- Resistência: a manchas; ao estiramento; ao encolhimento; a rugas; a mofo; a abrasão (GEROMINI, 2017).

Apesar dessas características benéficas ao projeto, a fibra de poliéster é obtida por processos químicos e é derivada do petróleo, não sendo ecologicamente sustentável. Porém, no caso do PVC, 57% do seu é obtido a partir do cloro extraído do sal marinho ou da salgema da terra, ambos insumos renováveis. Os 43% do peso restante provém do eteno, derivado do petróleo ou gás natural, mas que também pode ser obtido a partir do álcool da cana-de-açúcar. Mesmo não sendo considerado um biopolímero, o PVC é facilmente reciclável, possui um ciclo de vida baixo, e seus produtos apresentam elevada durabilidade (TNSOLUTION, 2017).

#### **4.4.4 WORKSHOP PARA INÍCIO DA APROXIMAÇÃO**

Para obter conhecimento de como seria a dinâmica de trabalho durante as atividades de cocriação com o grupo de artesãos, foi realizada uma primeira atividade que permitisse estabelecer a interação para oportunizar as trocas de conhecimentos entre a autora e o grupo. A atividade foi planejada no formato de um workshop, que tem caráter essencialmente coletivo e multidisciplinar - características defendidas pela lógica do codesign e design thinking, já que envolvem a colaboração de indivíduos com diferentes bagagens culturais e competências distintas (HALPERN; COSTA, 2017).

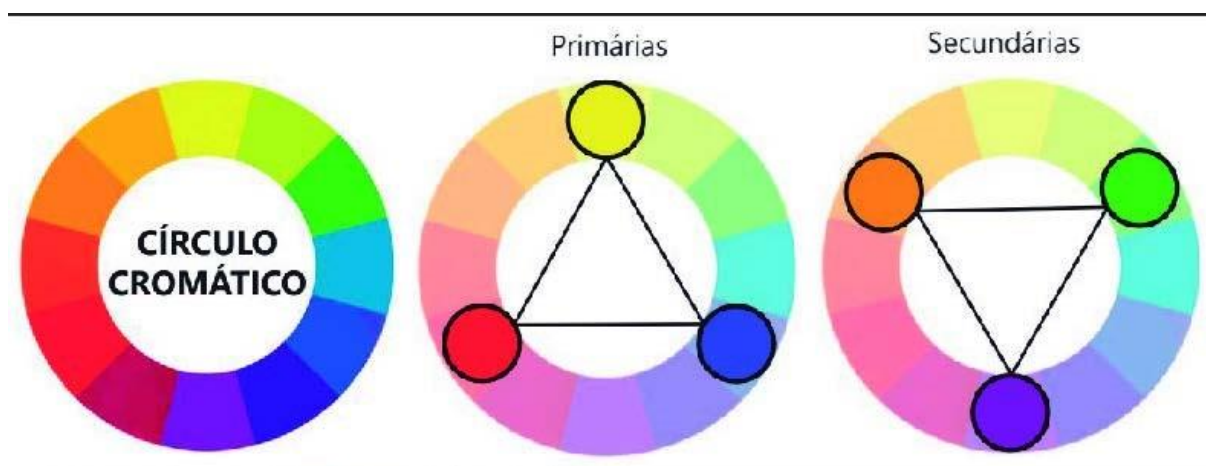
O tema proposto foi Teoria das cores, conjuntamente com uma abordagem geral da Psicologia das cores, visto que são conhecimentos úteis para qualquer profissional da área



artística e criativa. Artesãos têm, em seu trabalho, uma relação muito forte com as cores, as quais muitas vezes podem ser o diferencial de suas criações. No entanto, ao serem aplicadas, as cores podem positiva ou negativamente, destoando do propósito do trabalho do artesão. Portanto, como afirmam Fraser e Banks, “para usar a cor eficazmente, precisamos compreender o que é e como funciona” (FRASER; BANKS, 2007, p. 22) - ou seja, ao trabalhar com cores deve-se ter conhecimento de que seu uso resultará algum tipo de impacto.

O material foi dividido em três partes (Apêndice E). A primeira introduz a Teoria das Cores com os círculos cromáticos (Figura 17), pois para selecionar e combinar cores, criar paletas agradáveis e propiciar interações cromáticas, recomenda-se o uso de uma referência visual. Durante a História vários sistemas de cor foram concebidos para servirem de referenciais cromáticos, como os círculos, triângulos e diagramas mais complexos; porém, foram os círculos que perduraram, já que tornam os complementos e outras relações imediatamente óbvios. Qualquer que seja o círculo cromático usado, o objetivo principal é indicar matizes que funcionarão bem juntos (FRASER; BANKS, 2007, p. 38 - 42).

Figura 17 - Círculos cromáticos utilizados na atividade.



Fonte: autora, 2017.

Os círculos utilizados na atividade foram o das cores primárias, o das cores complementares e o de cores análogas, todos baseados em pigmentação, não em luminosidade. O primeiro apresenta as três cores primárias (vermelho, azul e amarelo), o qual serve de fundamento para os outros dois círculos e serve de elemento de aproximação com a expertise dos artesãos. O segundo e o terceiro foram introduzidos na atividade para expor referências de contraste e harmonia, respectivamente, atribuições importantes para criações

artísticas. Há outros tipos de círculos cromáticos, porém como a atividade teria tempo limitado, expôs-se somente os três mais básicos e de combinações simplificadas.

A segunda parte do material da atividade apresentou aspectos sobre a Psicologia das cores, utilizando-se dos cartões de cores aplicados por Max Lüscher no Instituto de Diagnósticos Psicomédicos na Suíça (FRASER; BANKS, 2007, p. 48-49). Cada cartão é impresso numa cor, e abaixo dela palavras de sentimentos e sensações relacionadas a ela, como pode ser visto no Quadro 9.

Quadro 9 - Associações psicológicas com cores de Max Lüscher

<b>COR</b>	<b>POSITIVO</b>	<b>NEGATIVO</b>
<b>Cinza</b>	Neutralidade psicológica.	Falta de confiança, desânimo, depressão, hibernação, falta de energia.
<b>Preto</b>	Sofisticação, glamour, segurança, segurança emocional, eficiência, substância.	Opressão, frieza, ameaça, angústia.
<b>Violeta</b>	Consciência espiritual, refreamento, visão, luxo, autenticidade, verdade, qualidade.	Introversão, decadência, supressão, inferioridade.
<b>Azul</b>	Inteligência, comunicação, confiança, eficiência, serenidade, dever, lógica, frescor, reflexão, calma.	Frieza, altivez, falta de emoção, antipatia.
<b>Verde</b>	Harmonia, equilíbrio, frescor, amor universal, repouso, restauração, reconforto, consciência ambiental, equilíbrio, paz.	Tédio, estagnação, desinteresse, abatimento.
<b>Amarelo</b>	Otimismo, confiança, autoestima, extroversão, força emocional, simpatia, criatividade.	Irracionalidade, medo, fragilidade emocional, depressão, ansiedade.
<b>Marrom</b>	Seriedade, calor, natureza, naturalidade, confiabilidade, apoio.	Falta de humor, angústia, falta de sofisticação.

<b>Vermelho</b>	Coragem física, força, calor, energia, sobrevivência básica, “lute ou fuja”, estimulação, masculinidade, agitação.	Desafio, agressão, impacto visual, tensão.
-----------------	--	--

Fonte: adaptado de FRASER, BANKS, 2007.

Na terceira parte da atividade, gerou-se um quadro (**Apêndice C**) onde os participantes deveriam criar associações de cores com ambientes de casas (sala de estar, banheiro, cozinha, quarto) e com públicos diversos (bebê, adolescente, adulto, idoso). Para a prática, a autora disponibilizou revistas e utensílios de corte e colagem. A última página do material, removível para ser recolhida no final do workshop pela autora, ficou reservada para comentários escritos sobre a atividade, sugestões e novas ideias para o projeto.

O workshop, como mencionado anteriormente, tinha como principais propósitos criar um vínculo entre a autora e os artesãos e possibilitar observações acerca da dinâmica de trabalho do grupo, portanto não necessariamente deveria ter utilidade para o futuro produto do projeto - porém que ao menos abordasse um tema interessante para ambas as partes. O momento de feedback foi idealizado para receber opiniões do formato do material, do modo como a atividade foi aplicada, e também para suscitar desejos e problemas a serem resolvidos.

#### 4.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ETAPA DESCOBRIR

A imersão realizada na etapa Descobrir implicou em algumas reflexões sobre o desenvolvimento do projeto, sobre a metodologia que estava sendo proposta e sobre as restrições externas que acabariam por delimitar o percurso do trabalho. Como visto na Fundamentação Teórica o metaprojeto defende que, para que o projeto siga coerente e obtenha êxito no final, deve-se refletir sobre os acontecimentos ao longo do processo e alterá-los se necessário (CELASCHI; MORAES, 2013, p. 47).

Na entrevista realizada com o grupo Arte Mania, foi comentado que o grupo é composto por 12 integrantes (11 mulheres e 1 homem) com média de idade de 55 anos. Os próprios membros o consideram um conjunto “homogêneo”, por haver espaço para todos se expressarem. No entanto, os produtos artesanais são criados por técnicas diferentes por cada artesão, o que resulta numa heterogeneidade de artefatos e identidades. Além disso, os dois co-fundadores do grupo, a Giana e o José, tem tido dificuldades em manter o grupo ativo

frente à grande rotatividade de integrantes ao longo dos anos. Como Giana afirma, “muitas pessoas encontram na coletividade somente um meio para ganhar dinheiro; se neste grupo não há lucro, passa-se para outro”.

Outro problema enfrentado pelo grupo é a questão do local das reuniões. Devido à interdição - sem expectativa de liberação em 2017 - da sala dos artesãos da AVESOL localizada no Centro Histórico da cidade, os grupos associados foram obrigados a procurar locais alternativos para realizar as reuniões, que costumavam ser quinzenais. O espaço encontrado foi disponibilizado por meio de reserva pela Casa do Artesão, também localizada no Centro. Em um local estranho e de acesso mais difícil que o anterior, o grupo recomeçou os encontros desanimado.

Esses problemas podem ter afetado a produtividade da primeira atividade em conjunto do projeto, que foi o Workshop sobre a Teoria e a Psicologia das cores. Como descrito no item 5.1., a atividade se propunha a iniciar a integração entre todos os participantes da futura cocriação para melhor fluidez do processo. Dividida em três etapas, a atividade requeria o envolvimento e participação ativa dos envolvidos, o que não ocorreu. O grupo, que não se encontrava há 2 meses, usufruiu do encontro do Workshop para realizar a reunião administrativa. Após algumas horas de discussões, foi possível iniciar a atividade, porém alguns membros tiveram de sair da reunião naquele momento, e os outros participantes estavam cansados. Portanto somente foram entregues os materiais, explicados os conteúdos de modo generalizado, e solicitado que no próximo encontro entregassem a última parte da atividade para a autora.

Em meio a essas circunstâncias e considerando o prazo para a finalização do trabalho, foi necessário rever e alterar alguns pontos do projeto. O principal foco da mudança foi a metodologia aplicada; visto que o HCD propõe a cocriação e o trabalho colaborativo, o desenvolvimento do projeto não poderia mais ocorrer dessa forma para garantir sua conclusão. De acordo com Piirainen et al. (2009), há uma lista, em ordem de importância, de cinco das principais dificuldades dentro do processo colaborativo do design que influenciam no sucesso do projeto. A mais difícil é o Entendimento compartilhado: onde é necessário assegurar o entendimento compartilhado (modelos mentais do problema, estado atual do sistema e a solução vislumbrada) entre os atores do processo de colaboração no design de um produto. A segunda é a Qualidade satisfatória, quando se deve alcançar resultados positivos quanto à qualidade estipulada equilibrando necessidades e limitações individuais dos atores

ao fazerem escolhas no processo de design colaborativo. A terceira, Equilíbrio entre rigor e relevância, constitui a dificuldade de equilibrar o rigor dos métodos de design com a relevância da participação das partes participantes no processo. A quarta dificuldade, a da Organização da interação, é aquela que o designer se submete ao ter de garantir a interação entre os atores, atingindo racionalidade no processo e encontrando formas e meios para chegar melhor aos objetivos do projeto. E a quinta e última dificuldade, nomeada de Garantia da propriedade, é aquela que existe quando se deve garantir à organização detentora do projeto, dentro do processo colaborativo, a implementação do projeto com a transferência de sua propriedade (Piirainen et al., 2009 apud FONTANA et al., 2012, p. 372).

Com essas questões em mente e a partir de uma revisão de metodologias de projeto, constatou-se que o grupo de artesãos se beneficiaria com a reestruturação do projeto se orientado pelo Design Centrado no Usuário. Portanto, um estudo desta metodologia foi necessário para fundamentar o trabalho, compilado no **item 4.6.1**.

#### **4.5.1 REVISÃO DE METODOLOGIA DE PROJETO: DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO**

Para alcançar o objetivo central deste projeto - de valorizar o produto feito pelos artesãos do grupo Arte Mania -, foi decidido que o trabalho deveria percorrer outro caminho, diferente do que fora estipulado anteriormente. A metodologia do Design Centrado no Usuário (DCU) difere da metodologia HCD, principalmente, na questão da participação do usuário no desenvolvimento do projeto. Enquanto que no HCD todo o processo ocorre de forma colaborativa com todas as pessoas envolvidas, no DCU os usuários podem ter participação somente em algumas partes do projeto.

O DCU (NORMAN; DRAPER, 1988 apud SAVI; SOUZA, 2015, p. 36) é uma abordagem que têm como propósito promover a criação de produtos que sejam mais úteis para os usuários, atendam suas necessidades e exigências, estejam adaptados às suas características e sejam fáceis de usar. De acordo com Cybis et al. (2007, apud SCARIOT et al, 2012, p. 2702), há três níveis de envolvimento do usuário no desenvolvimento de projeto:

- Envolvimento informativo: o usuário é visto como a fonte das informações. Usando técnicas como entrevistas, questionários, grupos focais e observação, o designer coleta informações consideradas necessárias para o desenvolvimento do projeto;

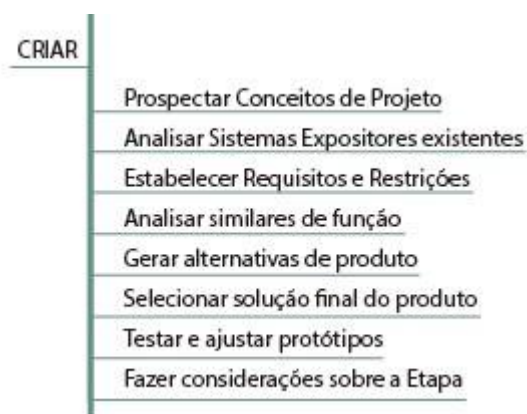
- Envolvimento consultivo: o designer propõe soluções e as mostra aos usuários, para que eles possam avaliar e criar opiniões sobre elas. Esse tipo de envolvimento pode ser conquistado por meio das mesmas técnicas do nível anterior, e também por teste de usabilidade;
  
- Envolvimento participativo: a organização transfere o poder de decisão sobre o projeto para o usuário, utiliza técnicas de trocas de experiência e geração de ideias (como workshops, brainstorming, etc.), demandando um grande esforço de planejamento, organização e execução quando comparado aos níveis anteriores (SCARIOT et al, 2012, p. 2702).

Este projeto, portanto, se enquadra no primeiro nível de envolvimento. De qualquer modo, o objetivo fundamental do DCU, como mencionado anteriormente, é encontrar a solução mais adequada aos usuários. Woodson (1981), ao definir o DCU como “a prática de criar produtos de forma que os usuários sejam capazes de utilizá-los com o mínimo de stress e o máximo de eficiência” (WOODSON, 1981, apud SAVI;SOUZA, 2015, p. 36), faz ressaltar o fato de que, envolvendo pessoas, dificilmente o desenvolvimento de um projeto será óbvio e linear. Será, então, iterativo - não muito distante do HCD, afinal.

## 5 CRIAR

Este capítulo expõe a etapa Criar, que parte da síntese das informações obtidas na fase anterior para a identificação de oportunidades e à definição do conceito de projeto. Registra-se, então, a geração de alternativas de produto baseado no conceito de projeto, a produção de modelos de teste e também as validações para o aprimoramento da solução. No Quadro 10, apresenta-se o esquema de atividades da etapa.

Quadro 10 - Planejamento das atividades da etapa Criar.



Fonte: autora.

### 5.1 GERAÇÃO DE CONCEITOS DE PROJETO

A partir das questões consideradas na imersão realizada na etapa Descobrir, foram idealizados três conceitos de projeto a fim de alcançar os objetivos propostos. Os conceitos gerados foram os seguintes:

- a) Produto artesanal cocriado com diferentes técnicas conhecidas pelo grupo;
- b) Produto artesanal feito por meio de técnica de papel machê;
- c) Elementos para otimizar o uso do Sistema Expositor.

Considerando que cada artesão do grupo Arte Mania possui o conhecimento de uma técnica diferente, a opção “a” visa abranger todas ou grande parte das técnicas dominadas por eles. Essa opção de conceito define-se como um produto cocriado pela autora e pelos artesãos, em que todos pudessem contribuir na criação, o que possibilitaria o fortalecimento

do grupo. No entanto, o número de membros do grupo (doze artesãos), a dificuldade dos membros se encontrarem e a diversidade das técnicas empregadas constituem dificuldades para realizar essa proposta.

A opção “b”, o produto artesanal feito com papel machê, inclui a capacitação dos membros do grupo por uma das artesãs, que trabalha com essa técnica artesanal há mais de 40 anos. Portanto, o conceito dessa opção é o de trabalhar no desenvolvimento de um produto cocriado pelo grupo com a autora desde a aprendizagem da técnica por todos os participantes. Porém, assim como a opção “a”, a opção “b” também enfrenta o obstáculo da periodicidade irregular dos encontros e da inexistência de um local de produção coletivo.

Por último, a terceira opção de conceito de projeto surgiu a partir da observação e análise, pela autora, da Feira da Cidadania no Colégio Marista do Rosário. A Feira da Cidadania é uma promoção dos produtos artesanais por meio da economia solidária. O grupo Arte Mania, enquanto membro da Rede Ideia da AVESOL, participa do evento. O grupo participou em outubro deste ano. Durante a observação da feira foi possível verificar uma série de problemas relativos à exposição dos produtos dos artesãos. Constatou-se a desorganização dos produtos expostos nos sistemas expositores disponibilizados pelo colégio, a poluição visual que dificulta o destaque dos produtos e a utilização de “gambiarras” para fixação dos produtos nos sistemas expositores por faltar alternativas adequadas. Como foi descrito no capítulo anterior, ficou evidente que o sistema expositor disponibilizado pelo Colégio Rosário é inadequado às necessidades dos artesãos, que expõem vários modelos de produtos e em grande quantidade.

## 5.2 SELEÇÃO DO CONCEITO DE PROJETO

As três opções apresentadas têm em comum a preocupação em valorizar o produto artesanal, seja pela melhoria do próprio produto, seja pela otimização do modo de apresentá-lo ao público e ao mercado. Borges (2011) listou alguns caminhos possíveis para a valorização do artesanato, porém lembra que não há um procedimento padrão ou receituário para estas ações. Sua afirmação de que a constatação e a análise do que preexiste em determinado lugar são condições indispensáveis para traçar uma estratégia de trabalho, corrobora com a opção de conceito de projeto “c”, que vislumbra o contexto em que se está se inserindo e então reflete e age sobre o caso específico (BORGES, 2011, p.59).



O desenvolvimento de elementos para o sistema expositor possibilitará a otimização do espaço de exposição e o destaque dos produtos, além da mobilização dos artesãos para fortalecer a identidade de grupo e a maior visibilidade dos coletivos de artesãos nas feiras que participam. Sistemas expositores, como os displays e outros recursos de apresentação da marca, que estão já totalmente incorporados à produção industrial, são especialmente importantes para o artesanato ao possibilitarem a comunicação dos valores intangíveis dos objetos artesanais. Esses recursos possibilitam que o trabalho dos artesãos seja devidamente reconhecido pelo público consumidor, o qual passa a compreender melhor a realidade do trabalho artesanal. Em tempos de consumo consciente, essas ações servem como um atestado de procedência, ajudando o produto a se destacar dos concorrentes (BORGES, 2011, p. 117, 119).

### 5.3 ANÁLISE SINCRÔNICA DE SISTEMAS EXPOSITORES DE FEIRAS DE ECONOMIA SOLIDÁRIA

Foram analisadas três sistemas expositores diferentes de feiras promovidas pela AVESOL. A primeira feira analisada foi sediada no Colégio Marista do Rosário, onde foi feita a saída de campo. A estrutura disponibilizada para cada grupo é constituída de duas mesas quadradas de plástico juntas e um biombo aramado.

A segunda feira analisada foi a sediada no Colégio Marista da Assunção. A disposição dos elementos do sistema expositor é completamente distinta da feira do Colégio Rosário, sendo eles uma mesa alta de fórmica e dois biombos aramados encostados na mesa. Para que se tenha uma otimização do espaço a fim de alocar um mínimo de 10 sistemas expositores no local reservado para a feira, prejudica-se o potencial expositivo dos elementos do sistema ao serem dispostos juntos, como fica compreensível na Figura 18.

Figura 18 - Estrutura para sistema expositor disponibilizada no Colégio Marista da Assunção.



Fonte: Avesol, 2017.

Já na terceira situação de exposição analisada, tem-se ainda outra proposta de sistema expositor. Essa situação é a da Feira Estadual de Artesanato do Rio Grande do Sul, sediada no Largo Glênio Peres no Centro Histórico de Porto Alegre, em um espaço aberto. A estrutura do evento é semelhante aos estandes de grandes feiras de negócios, com paredes divisórias entre cada expositor, estruturadas por vigas de metal tanto nas laterais como na parte superior. Vê-se (Figura 19) que são essas vigas e nas paredes que os artesãos utilizam para pendurar seus sistemas expositores engembrados.

Figura 19: Estrutura para sistema expositor disponibilizado na Feira Estadual do Rio Grande do Sul.



Fonte: autora.

A partir dessas análises buscou-se os detalhamentos técnicos das estruturas disponibilizadas em cada caso. No Quadro 9 abaixo são apresentadas as dimensões dos elementos de cada feira.

Quadro 11 - Detalhamento técnico da estrutura disponibilizada nas feiras.

<b>Feira</b>	<b>Elementos</b>	<b>Dimensões (altura x largura x profundidade)</b>
Rosário	Mesa quadrada de plástico	70 x 70 x 70 cm
	Biombo aramado	170 x 60 x 35 (pé) cm
Assunção	Mesa de fórmica	90 x 90 x 60 cm
	Biombo aramado	170 x 60 x 35 (pé) cm
Estadual	Paredes	2,20 x 2 m

Mesa (responsabilidade dos artesãos)	70 x 70 x 70 cm
--------------------------------------	-----------------

Fonte: autora.

O **Quadro 12** a seguir apresenta a compilação das dimensões citadas no quadro anterior e, considerando a disposição dos elementos em cada feira, foram estipuladas as áreas disponíveis para exposição de produtos, em metro quadrado.

Quadro 12 - Áreas disponíveis para exposição de produtos de acordo com a feira.

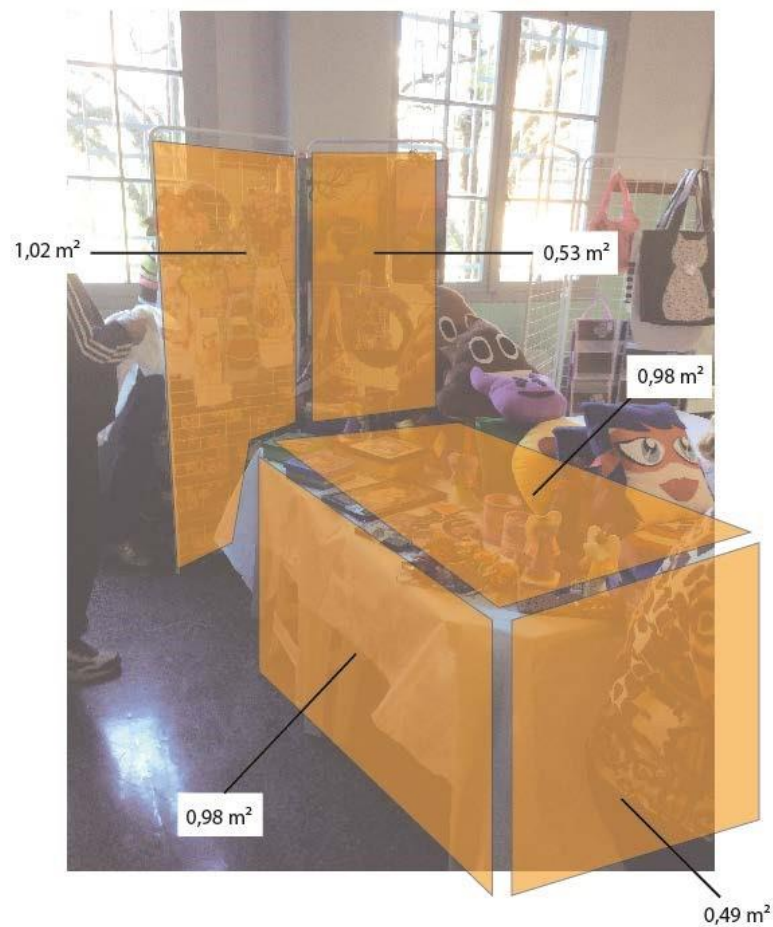
Feira	Espaço disponível	Área disponível
Rosário	Lateral da mesa	9800 cm <sup>2</sup> = 0,98 m <sup>2</sup>
	Superfície horizontal das mesas	9800 cm <sup>2</sup> = 0,98 m <sup>2</sup>
	Frente da mesa	4900 cm <sup>2</sup> = 0,49 m <sup>2</sup>
	Biombo livre	10200 cm <sup>2</sup> = 1,02 m <sup>2</sup>
	Biombo obstruído	5300 cm <sup>2</sup> = 0,53 m <sup>2</sup>
	<b>Total</b>	<b>4 m<sup>2</sup></b>
Assunção	Frente da mesa	8100 = 0,81 m <sup>2</sup>
	Superfície horizontal da mesa	5400 = 0,54 m <sup>2</sup>
	Superfície vertical livre dos biombos	10200 - 5400 = 4800 . 4 = 19200 = 1,92 m <sup>2</sup>
	<b>Total</b>	<b>3,27 m<sup>2</sup></b>
Estadual	Três paredes	13,20 m <sup>2</sup>
	Duas mesas	Lateral da mesa

		Superfície horizontal das mesas	9800 cm <sup>2</sup> = 0,98 m <sup>2</sup>
		Frente da mesa	4900 cm <sup>2</sup> = 0,49 m <sup>2</sup>
	<b>Total</b>	<b>15,65 m<sup>2</sup></b>	

Fonte: autora.

Para melhor visualização dos espaços disponíveis em cada feira, foram desenvolvidos esquemas gráficos que situam as áreas mencionadas no Quadro 10. A primeira Figura 20 é do espaço da feira no Colégio Rosário.

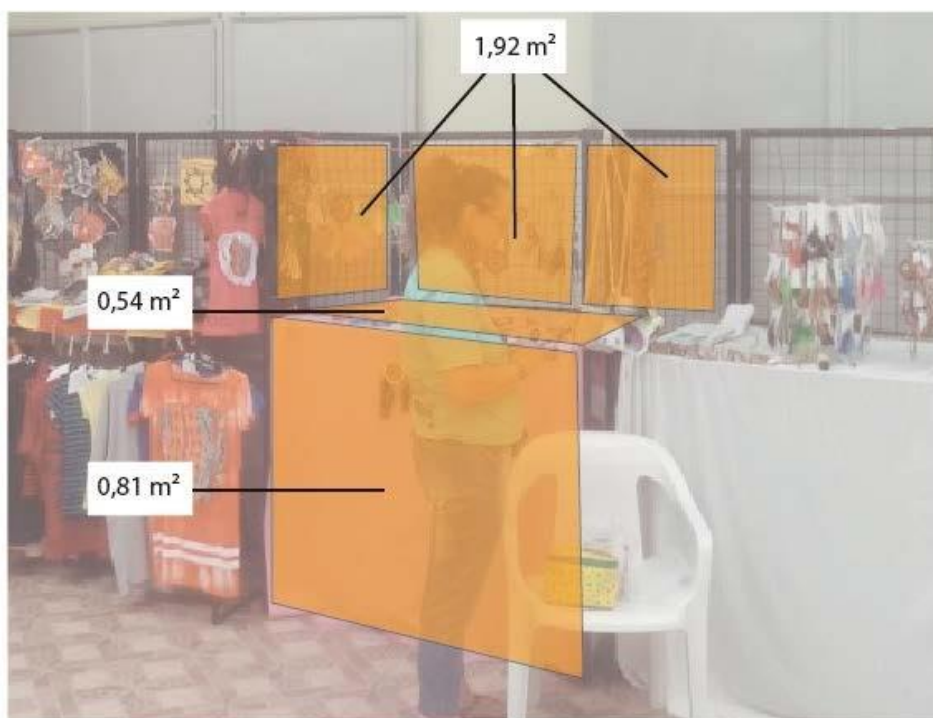
Figura 20 - Área disponível no Sistema Expositor do Colégio Rosário.



Fonte: autora.

O segundo esquema é o da feira do colégio Assunção (Figura 21), com o Sistema Expositor disponibilizado pelo colégio.

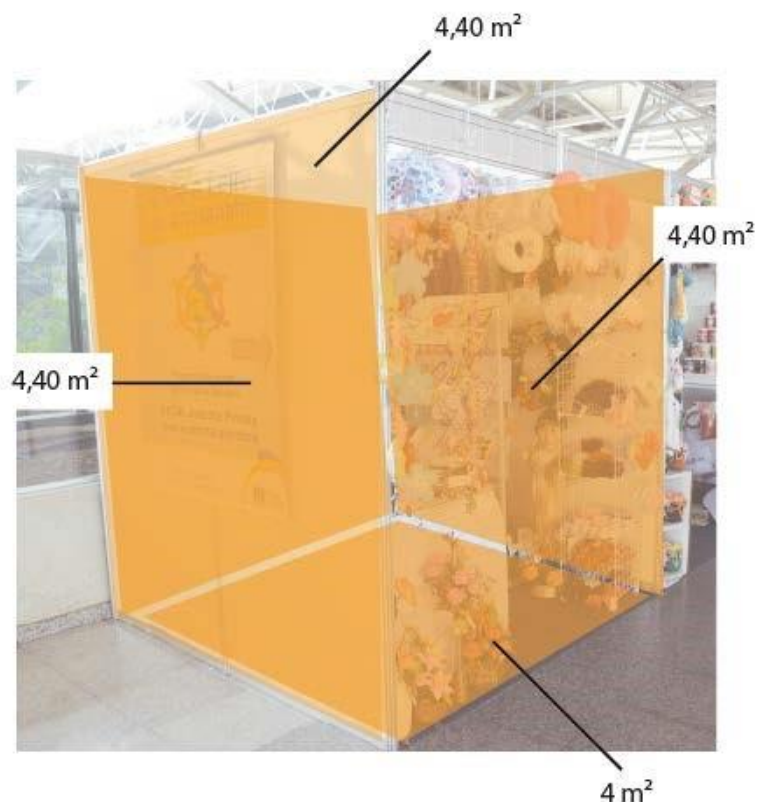
Figura 21 - Áreas disponíveis no Sistema Expositor do Colégio Assunção.



Fonte: autora.

Por último, a Figura 22 mostra as áreas disponíveis na Feira Estadual, a qual o grupo participou no fim deste ano.

Figura 22 - Áreas disponíveis no Sistema Expositor da Feira Estadual de Economia Solidária.



Fonte: autora.

## 5.4 REQUISITOS E RESTRIÇÕES

A partir das considerações da etapa Descobrir, foi possível determinar algumas adversidades e também desejos que os artesãos expositores têm com relação ao sistema expositor atual. Dessa forma, foram estabelecidos os requisitos de projeto, os requisitos de produto e as restrições, os quais servem de orientação e limitação ao desenvolvimento do projeto.

### 5.4.1 REQUISITOS DE PROJETO

- Ser produzido principalmente de modo artesanal;
- Utilizar materiais economicamente acessíveis e disponíveis;
- Facilitar a produção do produto para os artesãos técnica e economicamente;
- Valorizar os produtos expostos;

#### 5.4.2 REQUISITOS DO PRODUTO

- Otimizar o espaço disponível para a exposição dos produtos dos artesãos;
- Ter coloração e forma neutra para não chamar mais atenção que os produtos expostos;
- Ser versátil e adaptável;
- Ter portabilidade facilitada;
- Ter fácil montagem e desmontagem.
- Suportar pesos e tamanhos variados;

#### 5.4.3 RESTRIÇÕES

- Desgaste pelo uso frequente;
- Ação de intempéries (feiras em locais externos);
- Material disponibilizado pela AVESOL e pela Persol;
- Irregularidade de tamanhos e de qualidade do material disponibilizado;
- Estrutura de exposição disponibilizada varia de acordo com a feira;
- Espaço para instalação de cada estrutura de exposição é limitado;
- Usuários com certas restrições de mobilidade;
- Custo de produção reduzido;

#### 5.5 ANÁLISE DE SIMILARES DE FUNÇÃO

Para garantir o potencial de usabilidade das alternativas de produto a serem desenvolvidas, foi necessário realizar um estudo prévio acerca de mecanismos, materiais e configurações formais existentes no mercado e que portanto têm eficiência assegurada. Com o material recolhido foram feitos painéis visuais para auxiliar no processo de criação. O primeiro painel (Figura 23) é composto por imagens referentes aos possíveis materiais que



serão trabalhados no projeto utilizados em propostas de produtos relacionados ao conceito de produto definido.

Figura 23 - Painel visual de materiais.



Fonte: autora.

Na Figura 24, organizou-se no painel imagens referentes a mecanismos de produtos aplicáveis nas estruturas disponíveis das feiras.

Figura 24: Painel visual de Subsistemas.



Fonte: autora.

Para o painel conceitual (Figura 25) buscou-se imagens referentes a qualidades desejáveis do futuro sistema expositor, encontradas em diversos tipos de produto. As palavras-chave para montagem desses painéis foram “visibilidade”, “versatilidade”, “portabilidade”, entre outras.

Figura 25 - Painel conceitual de atributos desejáveis.

## VERSATILIDADE





## DESTAQUE E VISIBILIDADE

Fonte: autora.

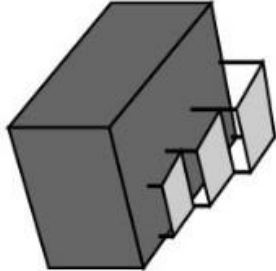
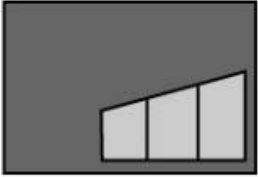
### 5.6 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS DE PRODUTO

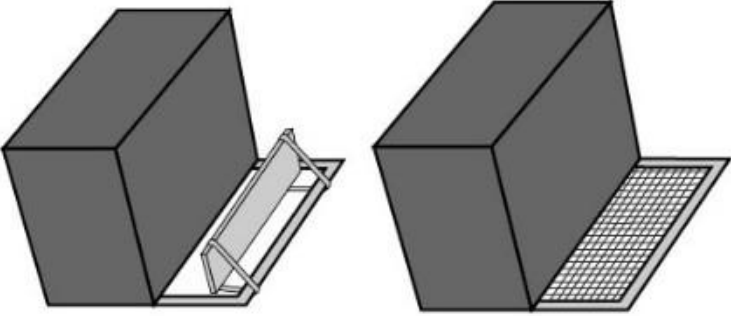
A partir do conceito de projeto definido, das informações coletadas nas idas a campo e da análise de produtos similares existentes, foi possível gerar soluções alternativas para o problema de projeto. Tendo subdividido a estrutura disponível para exposição em um sistema expositor de três elementos, as alternativas foram desenvolvidas então para a tela vertical, para a saia da mesa e para a superfície horizontal da mesa.

### 5.7 SELEÇÃO DAS ALTERNATIVAS DE PRODUTOS

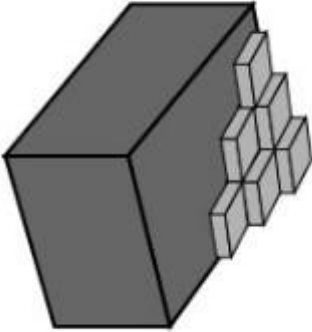
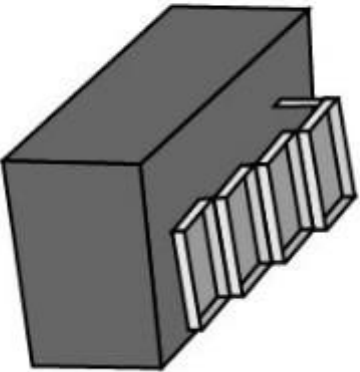
Para selecionar a melhor solução dentre as alternativas de produto geradas, desenvolveu-se duas matrizes descritivas e comparativas, uma entre as alternativas do módulo para o plano horizontal (Quadro 13) e outra entre as alternativas da peça para o plano vertical (Quadro 14). As matrizes elencam as propostas, o material utilizado para a realização de cada proposta, os desenhos das alternativas, as descrições das ideias, os atributos desejados para o projeto e o nível de satisfação de cada proposta em relação aos atributos.

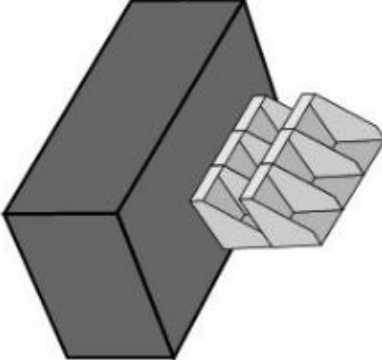
Quadro 13 - Matriz descritiva das alternativas de elementos geradas para o plano horizontal do Sistema Expositor.

Proposta	Materiais	Desenho	Descrição	Atributos desejados		Nível
A	Papelão, madeira (sarrafo de banner), arame.	<p>VISTA PERSPECTIVA:</p>  <p>VISTA SUPERIOR:</p> 	<p>Proposta constituída por 3 módulos idênticos na forma cujas dimensões são diferenciadas. Os módulos são alocados na superfície superior da mesa do Sistema Expositor. Suas diferenças dimensionais visam oferecer versatilidade à disposição espacial e maior visibilidade aos produtos artesanais. A base superior dos módulos é feita de papelão e as estruturas laterais podem ser de arame de alta rigidez ou de sarrafo, a fim de não obstruir a visibilidade.</p>	Versatilidade	Baixo	
				Otimização do espaço	Médio	
				Visibilidade	Alto	
				Portabilidade	Baixo	
				Fácil montagem e desmontagem	Baixo	

B	Gradil de arame, papelão, sarrafó de banner.		<p>A proposta B é uma prateleira acima da mesa do sistema expositor. A ideia é criar mais um plano horizontal acima do já utilizado, possibilitando maior área para exposição dos produtos artesanais. A estrutura de suporte da prateleira pode ser feita de duas colunas, criadas com o sarrafó cortado de banners ou com um tipo de papelão mais rígido, ou feita em forma de quadro com gradil, constituído por papelão rígido e arame. A prateleira pode ser feita do mesmo papelão.</p>	<p><b>Versatilidade</b></p>	Baixo
				<p><b>Otimização do espaço</b></p>	Médio
				<p><b>Visibilidade</b></p>	Alto
				<p><b>Portabilidade</b></p>	Baixo
				<p><b>Fácil montagem e desmontagem</b></p>	Baixo



C	Papelão.		<p>Essa proposta é formada por caixotes, blocos ou módulos de formas variadas, de modo que promova diferentes níveis de altura e que permita uma organização customizável desses níveis. A modularidade auxilia na confecção e organização, e a versatilidade faz com que a disposição dos produtos seja sempre diferente. Em princípio, essa alternativa é feita de papelão.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1157 1682 1240 1982">Versatilidade</td> <td data-bbox="1157 1982 1240 2123">Alto</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1061 1682 1157 1982">Otimização do espaço</td> <td data-bbox="1061 1982 1157 2123">Alto</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1682 1061 1982">Visibilidade</td> <td data-bbox="981 1982 1061 2123">Medio</td> </tr> <tr> <td data-bbox="901 1682 981 1982">Portabilidade</td> <td data-bbox="901 1982 981 2123">Alto</td> </tr> <tr> <td data-bbox="805 1682 901 1982">Fácil montagem e desmontagem</td> <td data-bbox="805 1982 901 2123">Alto</td> </tr> </table>	Versatilidade	Alto	Otimização do espaço	Alto	Visibilidade	Medio	Portabilidade	Alto	Fácil montagem e desmontagem	Alto
Versatilidade	Alto													
Otimização do espaço	Alto													
Visibilidade	Medio													
Portabilidade	Alto													
Fácil montagem e desmontagem	Alto													
D	Papelão.		<p>A alternativa D é derivada da análise do mecanismo de deslizamento de prateleiras. Por meio desse mecanismo a alternativa promove o agrupamento e o distanciamento das prateleiras, que são fixadas umas às outras, para facilitar o transporte e a montagem da feira. O material disponível mais adequado para essa alternativa é o papelão.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="710 1682 805 1982">Versatilidade</td> <td data-bbox="710 1982 805 2123">Medio</td> </tr> <tr> <td data-bbox="614 1682 710 1982">Otimização do espaço</td> <td data-bbox="614 1982 710 2123">Medio</td> </tr> <tr> <td data-bbox="534 1682 614 1982">Visibilidade</td> <td data-bbox="534 1982 614 2123">Alto</td> </tr> <tr> <td data-bbox="438 1682 534 1982">Portabilidade</td> <td data-bbox="438 1982 534 2123">Alto</td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1682 438 1982">Fácil montagem e desmontagem</td> <td data-bbox="343 1982 438 2123">Alto</td> </tr> </table>	Versatilidade	Medio	Otimização do espaço	Medio	Visibilidade	Alto	Portabilidade	Alto	Fácil montagem e desmontagem	Alto
Versatilidade	Medio													
Otimização do espaço	Medio													
Visibilidade	Alto													
Portabilidade	Alto													
Fácil montagem e desmontagem	Alto													

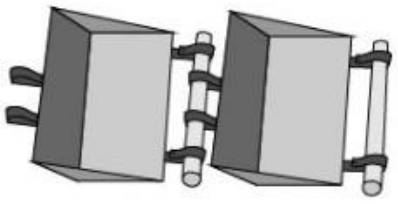
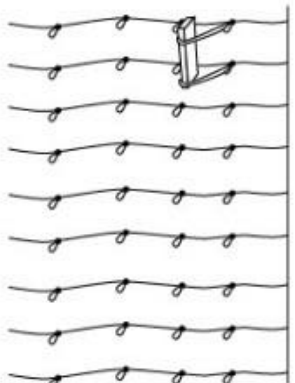
E	Papelão, tecido de cortina blackout.		<p>Composta por blocos modulares, a alternativa E promove o empilhamento dos módulos e sua disposição customizável na mesa. A modularidade permite que se formem diferentes níveis de altura em qualquer área do plano, o que também pode ser uma estratégia visual atrativa. Essa alternativa pode ser confeccionada a partir de um projeto que alterne entre papelão e tecido de cortina blackout, levando em consideração o suporte das paredes.</p>	<p><b>Versatilidade</b></p> <p><b>Otimização do espaço</b></p> <p><b>Visibilidade</b></p> <p><b>Portabilidade</b></p> <p><b>Fácil montagem e desmontagem</b></p>	<p>Alto</p> <p>Médio</p> <p>Médio</p> <p>Alto</p> <p>Alto</p>
---	--------------------------------------	--	---	--	---

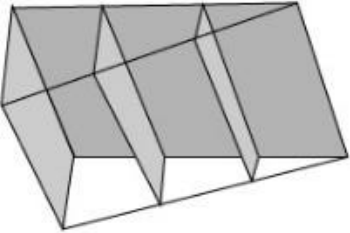
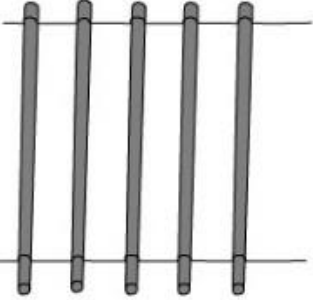
Fonte: autora.

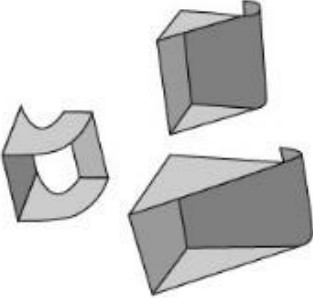
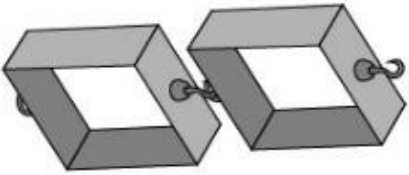
Quadro 14 - Matriz descritiva das alternativas de elementos geradas para o plano vertical do Sistema Expositor.

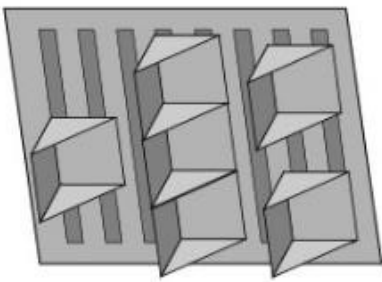
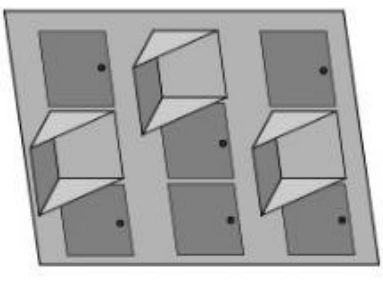
Proposta	Materiais	Desenho	Descrição	Atributos desejados	Nível																
A	Sarrato de madeira, tela de banner, toldos ou cortinas, papelão.		<p>Esta alternativa é constituída de fitas removíveis e adaptáveis atadas em dois sarratos de madeira (um no topo e outro na base). Nas fitas se acoplam nichos expositivos de diferentes tamanhos onde se dispõem os produtos artesanais. A alternativa permite a regulação e customização da altura de cada nicho, é versátil e fácil de montar e desmontar. Presume-se que as fitas sejam feitas de tela de banner ou tecido de cortinas, com a aplicação de botões (simples ou de pressão) para a fixação no sarrato e dos nichos. Estes podem ser feitos de papelão de modo que tenham portabilidade facilitada.</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Versatilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Otimização do espaço</td> <td>Médio</td> </tr> <tr> <td>Visibilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Portabilidade</td> <td>Médio</td> </tr> <tr> <td>Fácil montagem e desmontagem</td> <td>Médio</td> </tr> <tr> <td>Regulagem</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Customização</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Suporte de carga</td> <td>Alto</td> </tr> </tbody> </table>	Versatilidade	Alto	Otimização do espaço	Médio	Visibilidade	Alto	Portabilidade	Médio	Fácil montagem e desmontagem	Médio	Regulagem	Alto	Customização	Alto	Suporte de carga	Alto	
Versatilidade	Alto																				
Otimização do espaço	Médio																				
Visibilidade	Alto																				
Portabilidade	Médio																				
Fácil montagem e desmontagem	Médio																				
Regulagem	Alto																				
Customização	Alto																				
Suporte de carga	Alto																				



B	Sarratros de madeira, papelão, lona de cortina ou toldo.		<p>A alternativa B é composta por nichos que se unem, na vertical, por uma estrutura retilínea que perpassa as alças do topo e da base de cada nicho. Essa disposição possibilita que a fixação no espaço da feira seja feita somente em um dos nichos, o que fica no topo. Dependendo da altura da estrutura do sistema expositor disponível, vários nichos podem ser acoplados uns nos outros. A proposta pode ser feita com sarrato de banner, papelão e tecido de cortina blackout.</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Versatilidade</td> <td>Médio</td> </tr> <tr> <td>Otimização do espaço</td> <td>Médio</td> </tr> <tr> <td>Visibilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Portabilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Fácil montagem e desmontagem</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Regulagem</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Customização</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Suporte de carga</td> <td>Médio</td> </tr> </tbody> </table>	Versatilidade	Médio	Otimização do espaço	Médio	Visibilidade	Alto	Portabilidade	Alto	Fácil montagem e desmontagem	Alto	Regulagem	Alto	Customização	Alto	Suporte de carga	Médio
Versatilidade	Médio																			
Otimização do espaço	Médio																			
Visibilidade	Alto																			
Portabilidade	Alto																			
Fácil montagem e desmontagem	Alto																			
Regulagem	Alto																			
Customização	Alto																			
Suporte de carga	Médio																			
C	Corda, papelão, lona de cortina ou toldo, madeira.		<p>Para a criação da alternativa C foram priorizados os requisitos em detrimento às restrições de projeto. Portanto, os materiais utilizados não são necessariamente os disponibilizados pela AVESOL. Essa alternativa é uma "cortina de cordas", nas quais são feitas pequenas alças por meio de nós. Essas alças servem para enganchar prateleiras que são suspensas por cordas ou fitas derivadas de cortinas blackout. A alternativa atende a todos os requisitos, contanto que o material da tábua da prateleira suporte as cargas dos produtos.</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Versatilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Otimização do espaço</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Visibilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Portabilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Fácil montagem e desmontagem</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Regulagem</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Customização</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Suporte de carga</td> <td>Médio</td> </tr> </tbody> </table>	Versatilidade	Alto	Otimização do espaço	Alto	Visibilidade	Alto	Portabilidade	Alto	Fácil montagem e desmontagem	Alto	Regulagem	Alto	Customização	Alto	Suporte de carga	Médio
Versatilidade	Alto																			
Otimização do espaço	Alto																			
Visibilidade	Alto																			
Portabilidade	Alto																			
Fácil montagem e desmontagem	Alto																			
Regulagem	Alto																			
Customização	Alto																			
Suporte de carga	Médio																			

<p><b>D</b></p> <p>Corde, papelão, lona de cortina ou toldo.</p>		<p>A proposta da alternativa D é criar uma estante de fácil transporte. Com o formato de uma escada decrescente, onde no nível mais alto fica a menor prateleira, a alternativa prevê a redução de materiais utilizados para sua confecção (ao se utilizar somente de uma corda para suporte das prateleiras). Pode ser feita de papelão, corda e fitas de cortina blackout.</p>	<table border="1"> <tr> <td>Versatilidade</td> <td>Baixo</td> </tr> <tr> <td>Otimização do espaço</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Visibilidade</td> <td>Médio</td> </tr> <tr> <td>Portabilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Fácil montagem e desmontagem</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Regulagem</td> <td>Baixo</td> </tr> <tr> <td>Customização</td> <td>Baixo</td> </tr> <tr> <td>Suporte de carga</td> <td>Baixo</td> </tr> </table>	Versatilidade	Baixo	Otimização do espaço	Alto	Visibilidade	Médio	Portabilidade	Alto	Fácil montagem e desmontagem	Alto	Regulagem	Baixo	Customização	Baixo	Suporte de carga	Baixo
Versatilidade	Baixo																		
Otimização do espaço	Alto																		
Visibilidade	Médio																		
Portabilidade	Alto																		
Fácil montagem e desmontagem	Alto																		
Regulagem	Baixo																		
Customização	Baixo																		
Suporte de carga	Baixo																		
<p><b>E</b></p> <p>Sarrafo de madeira, papelão, lona de cortina ou toldo, corda.</p>		<p>A alternativa E é composta de vários sarrafos de madeira de banner atados, em um distanciamento regular, por uma corda ou fita. Essa estrutura possibilita a acoplagem de nichos que têm um sistema de fixação ou encaixe no verso. É uma alternativa versátil, de fácil transporte e de fácil montagem e desmontagem. Os nichos podem ser confeccionados com papelão e cortina blackout.</p>	<table border="1"> <tr> <td>Versatilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Otimização do espaço</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Visibilidade</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Portabilidade</td> <td>Médio</td> </tr> <tr> <td>Fácil montagem e desmontagem</td> <td>Alto</td> </tr> </table>	Versatilidade	Alto	Otimização do espaço	Alto	Visibilidade	Alto	Portabilidade	Médio	Fácil montagem e desmontagem	Alto						
Versatilidade	Alto																		
Otimização do espaço	Alto																		
Visibilidade	Alto																		
Portabilidade	Médio																		
Fácil montagem e desmontagem	Alto																		

			
F	Papelão, lona de cortina ou toldo.		<p>A alternativa F é composta por nichos que têm acoplado um gancho e uma argola ou algum outro sistema de encaixe que permita a conjugação entre eles no sentido vertical. É uma alternativa de fácil montagem e desmontagem, porém não permite customização da disposição dos nichos. Estes podem ser feitos de papelão com cortina blackout.</p>
<b>Regulagem</b>	Alto		
<b>Customização</b>	Alto		
<b>Suporte de carga</b>	Baixo		
<b>Versatilidade</b>	Médio		
<b>Otimização do espaço</b>	Médio		
<b>Visibilidade</b>	Alto		
<b>Portabilidade</b>	Médio		
<b>Fácil montagem e desmontagem</b>	Alto		
<b>Regulagem</b>	Baixo		
<b>Customização</b>	Médio		
<b>Suporte de carga</b>	Médio		

G	Tecido TNT, lona de cortina ou toldo, velcro.		<p>A alternativa G constitui uma tela de tecido com faixas de velcro costuradas ao longo do tecido. Também com nichos, a alternativa estipula a costura no verso deles uma faixa de velcro para se unirem à tela. É uma alternativa versátil, adaptável, fácil de transportar e de montar e desmontar. A tela pode ser confeccionada com tecido TNT ou cortina blackout.</p>
H	Tecido TNT, lona de cortina ou toldo, papelão.		<p>A alternativa H é derivada da G, com a diferença que os nichos estão costurados na tela em forma de bolsos recclináveis. Podem ser fechados com um botão de pressão caso não sejam necessários. Essa alternativa é fácil de transportar e também de montar e desmontar, e pode ser feita de tecido TNT ou cortina blackout e papelão.</p>

Versatilidade	Alto
Otimização do espaço	Alto
Visibilidade	Alto
Portabilidade	Alto
Fácil montagem e desmontagem	Alto
Regulagem	Médio
Customização	Alto
Suporte de carga	Baixo
Versatilidade	Médio
Otimização do espaço	Alto
Visibilidade	Alto
Portabilidade	Alto
Fácil montagem e desmontagem	Alto
Regulagem	Baixo
Customização	Baixo
Suporte de carga	Baixo

Fonte: autora.

A seleção da alternativa do elemento para o plano horizontal foi simplificada com a análise da matriz descritiva, visto que a alternativa “c” evidentemente contempla mais atributos desejados e de modo mais satisfatório que as outras propostas. Para facilitar o

entendimento de qual elemento está se referindo, a alternativa para o plano horizontal foi nomeada de Bloco Modular.

A partir da análise da matriz descritiva das alternativas de elementos para o plano vertical, visualizou-se dois impasses. O primeiro é que a alternativa que obteve melhor resultado com relação à satisfação dos atributos, a de letra “c”, não condiz com a restrição imposta ao projeto de utilizar preferencialmente materiais disponibilizados pela AVESOL. Apesar de uma ótima solução para os problemas evidenciados, com essa alternativa os artesãos teriam de investir financeiramente nos materiais, o que muito possivelmente inviabilizaria a implementação e reprodução do produto. Ao eliminar a alternativa “c”, deparou-se com o segundo impasse: houve empate entre as avaliações da alternativa “E”, a dos sarrafos pendurados, e da “G”, de tela com velcro. Para o desempate, gerou-se um novo quadro (Quadro 15) para compará-las por meio da análise dos materiais utilizados (se são disponibilizados pela AVESOL ou dependem de investimento dos artesãos), da versatilidade das propostas nas três feiras analisadas anteriormente e da dificuldade de confecção.

Quadro 15 - Quadro comparativo entre as alternativas E e G.

Proposta	Níveis insatisfatórios da matriz descritiva	Aspectos positivos	Aspectos negativos
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portabilidade</li> <li>• Suporte de carga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fácil confecção</li> <li>• Fácil montagem               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pode ser confeccionado de fitas de lona ao invés das cordas</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carregamento de sarrafos</li> <li>• Presilha para fixar na parede (investimento)</li> </ul>
G	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regulagem</li> <li>• Suporte de carga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desmontagem muito simples</li> <li>• Fácil confecção</li> <li>• Fácil montagem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Velcro (investimento)</li> <li>• Presilha para fixar na parede (investimento)</li> <li>• Linha para costura (investimento)</li> </ul>

Fonte: autora.



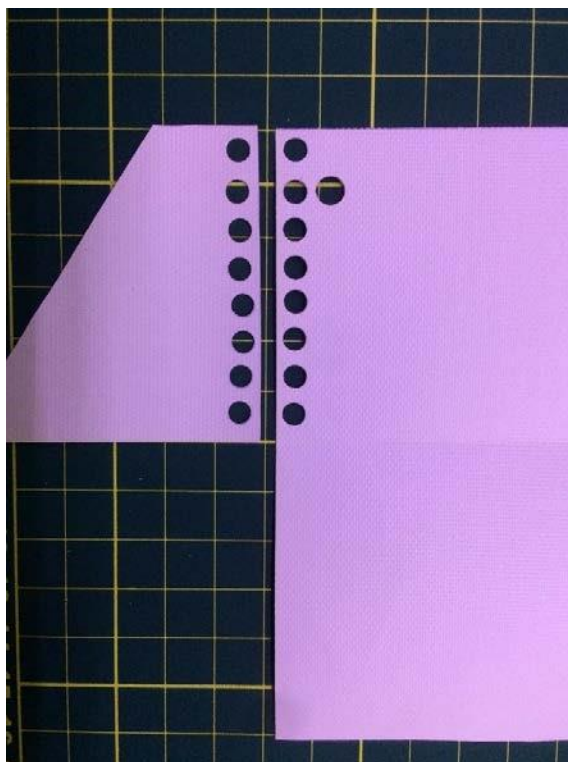
De acordo com a análise do Quadro, a alternativa que obteve o resultado mais satisfatório com relação aos requisitos e restrições do projeto foi a “E”. Portanto, para realizar os testes e validações previstos, serão desenvolvidos protótipos das propostas selecionadas.

## 5.8 EXPERIMENTAÇÃO E VALIDAÇÃO

Nas experimentações práticas das alternativas, algumas características de outras propostas foram retomadas por terem potencial de enriquecer a solução final de cada elemento do sistema expositor. As Figuras mostram o desenvolvimento de uma proposta que une os atributos de empilhamento e modularidade, além de permitir que seja utilizável em ambos os planos de trabalho, o que o torna um “módulo universal”.

No teste do módulo feito com lona de toldos, ao invés de cola optou-se pela costura com fio aparente para unir as paredes do módulo. Foi necessário utilizar uma ferramenta específica de furo, pois a lona mostrou-se resistente à perfuração de uma agulha de costura (Figura 26).

Figura 26 - Perfuração do módulo feito de lona de toldo e cortina.



Fonte: autora.

O teste de aplicação de carga (produto artesanal) evidenciou a resistência do material ao rasgo, porém abaula a base do módulo com qualquer peso posto sobre ela (Figura 27). Com a instalação de uma base de papelão, o abaulamento é evitado, porém tornou-se uma solução de configuração relativamente irresoluta e fraca.

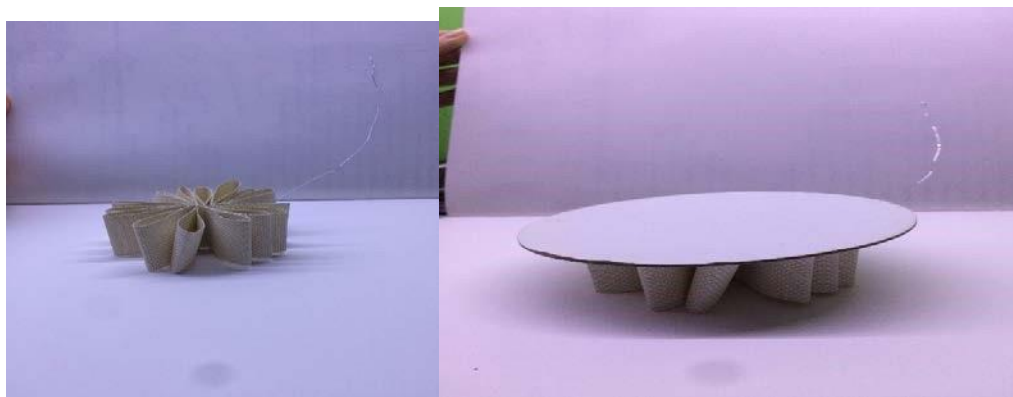
Figura 27 - Módulo abaulado com a aplicação de carga.



Fonte: autora.

Após um breve estudo de estruturas de suporte, foi desenvolvida uma proposta de bloco de estrutura resistente à aplicação de carga utilizando-se somente as lonas de toldo e cortinas. Com feitiço de sanfona, a estrutura é feita com uma fita de lona dobrada diversas vezes e depois atada para criar um volume de bloco (Figura 28). A partir dessa solução, foi possível progredir para a prototipação do elemento para o plano horizontal do Sistema Expositor.

Figura 28 - Estrutura de suporte de carga e feitiço sanfonado.



Fonte: autora.

No caso do elemento para o plano vertical, observou-se na visita às feiras que os artesãos do grupo Artemania utilizam estruturas industriais para exposição de produtos. Com essa constatação percebeu-se que não seria interessante para o grupo a criação de mais uma estrutura vertical. No entanto, a prática inadequada de utilizar elementos de fixação impróprios poderia ser solucionada com uma nova alternativa. Para pendurar seus produtos, os artesãos perfuram seu próprio trabalho com alfinetes e outros elementos afins (Figura 29). Portanto, decidiu-se desenvolver, como elemento do plano vertical do Sistema Expositor, uma peça de fixação dos produtos artesanais - assim como o bloco do plano horizontal, também confeccionada somente com as lonas de toldos e cortinas.

Figura 29 - Elementos de fixação inadequados utilizados pelos artesãos.



Fonte: autora.



## 5.9 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ETAPA

Nessa etapa, que se caracteriza por abranger as atividades práticas e criativas de um projeto, é também a fase de maior enfrentamento de desafios e riscos do processo de um projeto. No caso desse projeto, ela iniciou com a contrariedade de alteração na metodologia decorrente da dificuldade da participação dos artesãos na criação - o que culminou na eliminação das alternativas de conceito de projeto que os envolviam.

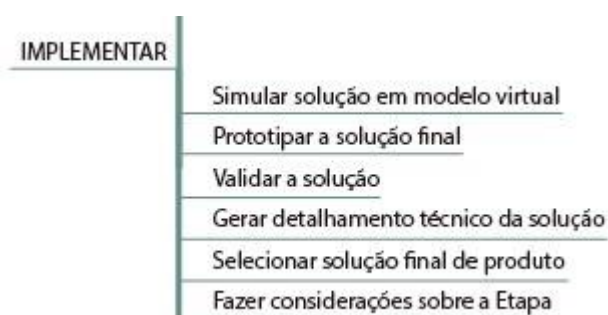
Pela observação das feiras em que o grupo Arte Mania participa constatou-se que em cada evento é disponibilizada uma estrutura expositiva totalmente diferente da outra, formal e volumetricamente. Desse modo, fica mais compreensível a complexidade de manter um sistema expositor sempre adequado e visivelmente atrativo. A peça de fixação, como mencionado no item de experimentações, mostra-se uma alternativa versátil e conveniente frente a essas situações

Com o intuito de viabilizar o projeto no sentido de assegurar que ele seja implementado sem investimento extra em material, foi estabelecida a restrição da matériaprima a ser utilizada para confeccionar os elementos do sistema expositor. Essa restrição somada à que prevê a produção pelos artesãos dificultou demasiadamente a criação das alternativas e a progressão do projeto; no entanto, a partir da experimentação dos materiais disponíveis em diferentes formatos e disposições, foi possível superar as adversidades e atingir os objetivos do projeto.

## 6 IMPLEMENTAR

Este capítulo trata sobre as atividades finais de projeto, que ocorrem na etapa Implementar. Nela são apresentados os refinamentos feitos nas soluções dos produtos gerados na etapa anterior, a validação (quanto a sua usabilidade, resistência e viabilidade econômica), e os detalhamentos técnicos do protótipo final. No Quadro 16, apresenta-se o esquema de atividades da etapa.

Quadro 16 - Planejamento das atividades da etapa Implementar.



Fonte: autora.

### 6.1 SOLUÇÃO FINAL DOS ELEMENTOS PARA SISTEMA EXPOSITOR.

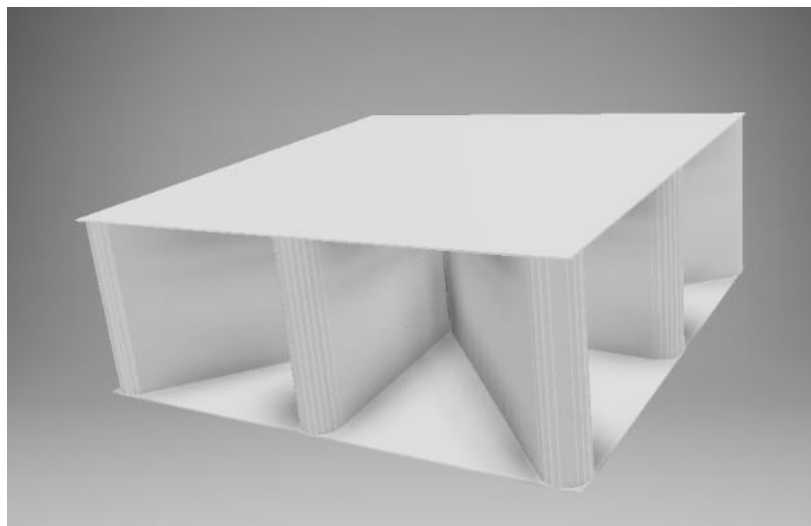
Esta seção apresenta a descrição da solução final de cada elemento para o Sistema Expositor, implementando modificações decorrentes das experimentações realizadas na etapa Criar.

#### 6.1.1 BLOCO COMPONÍVEL PARA O PLANO HORIZONTAL DO SISTEMA EXPOSITOR

Para o Bloco Componível, foi definido que somente se utilizasse os retalhos de lona de toldos brancos na sua confecção, para destacar as diferentes cores dos produtos artesanais expostos nas feiras. A lona tem espessura menor que 1mm, no entanto, como observado nos testes, possui alta resistência e moderada rigidez quando aplicada uma carga sobre ela. A fita que forma a estrutura de suporte tem altura de 5 centímetros e comprimento de aproximadamente 1 metro e 50 centímetros, visto que o perímetro percorrido por ela para criar a configuração sanfonada demanda uma dimensão maior de material. As arestas do

bloco, que tem formato quadrangular, tem 15cm de comprimento, gerando diagonais de 21,22 cm (Figura 30).

Figura 30 - Simulação tridimensional do Bloco Componível.



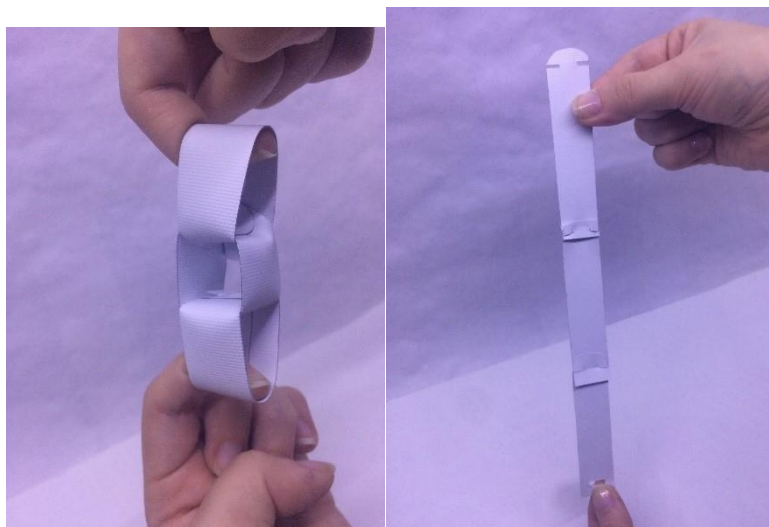
Fonte: autora.

Para a união das partes do bloco, deve-se costurá-las através dos furos demarcados (Apêndice F). A fim de manter a homogeneidade visual e evitar ruído, optou-se por desenvolver uma “tampa”, também quadrangular e feita de lona, que ocultasse as costuras expostas, utilizando um mecanismo que dispense costuras para seu fechamento. O elemento bloco permite o desenvolvimento de outras formas geométricas, como círculos e hexágonos, de modo que os artesãos tenham mais de uma opção para organizar e destacar seus produtos no Sistema Expositor.

### **6.1.2 PEÇA DE FIXAÇÃO PARA O PLANO VERTICAL DO SISTEMA EXPOSITOR**

A peça de fixação foi dimensionada de modo que fosse capaz de transpassar pequenos orifícios, posto que muitos produtos artesanais feitos pelo grupo têm dimensões reduzidas. A proposta da peça é que ela seja fixada de mais de uma forma: ela pode servir tanto como um gancho preso às estruturas verticais dos Sistemas Expositores existentes como também de presilha à qual o produto é fixado sem danificá-lo. A sua configuração permite a junção de peças em uma corrente e também como uma fita estendida, o que possibilita a fixação de produtos maiores ou aumentar os elos da corrente (Figura 31).

Figura 31 - Configuração versátil da Peça de Fixação.



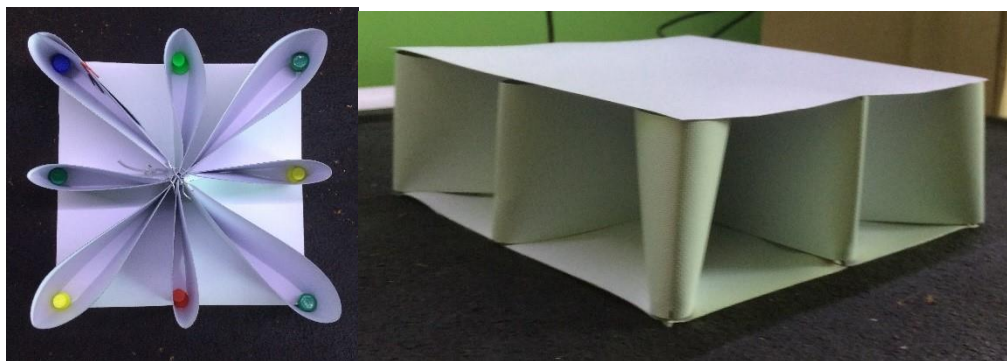
Fonte: autora.

A peça constitui-se em uma fita resistente que contém orifícios em uma das extremidades pelos quais a ponta oposta da fita é capaz de atravessar e se fixar, visto que tem formato característico para essa funcionalidade. Para possibilitar diferentes regulagens de circunferência e comprimento, foram desenhados mais de um desses orifícios ao longo da fita. As medidas estabelecidas (Apêndice F) foram estipuladas para pequenos produtos, porém podem ser expandidas dependendo da necessidade. No entanto, o tamanho menor tem a vantagem de ser reproduzido em maior quantidade, visto que não há padrão no dimensionamento dos retalhos de lona.

## 6.2 PROTOTIPAGEM

Para visualização volumétrica do elemento Bloco Componível, foi desenvolvido o protótipo com a lona de toldos na dimensão proposta (Figura 32). De confecção simples, o protótipo foi desenvolvido em um curto período de tempo e assim representou satisfatoriamente os requisitos de projeto.

Figura 32 - Prototipagem do Bloco Componível.



Fonte: autora.

### 6.3 VALIDAÇÃO DAS ALTERNATIVAS FINAIS

Para comprovar a eficácia dos elementos desenvolvidos, foi necessário realizar suas validações. No caso do Bloco Componível, fez-se o teste de suporte de carga na banca do Arte Mania na Feira Estadual de Artesanato do Rio Grande do Sul com um produto criado por uma das artesãs (Figura 33). As artesãs do grupo que estavam presentes apreciaram a solução final, porém gostariam de vê-la finalizada.

Figura 33 - Teste de carga e validação com o grupo Arte Mania.



Fonte: autora.

Para a validação da peça de fixação, foi feito o teste de fixação e suporte de um produto artesanal (Figura 34). Apesar do resultado satisfatório, ainda prevê-se a observação da aceitação da peça em feiras de artesanato.

Figura 34 - Teste de fixação e suporte de um produto artesanal.



Fonte: autora.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente proposta de Trabalho de Conclusão de Curso partiu da aspiração da autora de encontrar caminhos que aproximem o design ao artesanato, com o propósito de valorizar o processo de produção manual e possivelmente causar impacto social positivo. Em um mundo globalizado e condicionado a uma automatização generalizada, propostas que fujam do perfeccionismo industrial e estimulem a apreciação do irregular e do ser humano - características inerentes aos produtos artesanais - são extremamente pertinentes. Com este projeto buscou-se compreender os caminhos possíveis de um projeto de intervenção do design no artesanato, de modo que o design de produto possa contribuir para a visibilidade dos produtos feitos à mão.

A estruturação nas três etapas propostas pelo Design Centrado no Ser Humano (HCD) foi muito significativa para a compreensão do processo na sua totalidade, o que possibilitou melhores decisões projetuais. Ao longo do percurso, muitas atividades foram adaptadas ou canceladas para que o projeto tivesse êxito e fossem cumpridos os objetivos propostos no período hábil de trabalho. Adversidades relacionadas a material (infraestrutura, material utilizado autoimposto, tendo em vista a sustentabilidade) e a interações interpessoais (interdição da sala de produção, motivação e envolvimento dos artesãos) tiveram de ser superadas. Por envolver a participação ativa de pessoas de fora da equipe de trabalho, projetos que seguem esse caminho requerem um planejamento bastante flexível, como também um engajamento social por parte do designer para que se promova efetivamente o poder transformador do design.

As soluções desenvolvidas tem configurações simplificadas e demandam pouco material e esforço para serem confeccionadas. O Bloco Componível é um produto que visa ser uma solução aplicável em maior escala, por todos os grupos de artesãos associados à AVESOL - contribuindo, assim, para aumentar a visibilidade dos produtos artesanais da rede de economia solidária. A Peça de Fixação é uma solução bastante versátil, de montagem rápida e prática, além de poder ser confeccionada com retalhos muito pequenos de lonas de cortinas e toldos.

A partir dessas soluções, as etapas futuras ou complementares às atividades realizadas até o fim deste trabalho concernem a implementação do produto, adequando-o às técnicas dos artesãos e às demandas das feiras, e a construção de protótipos refinados a essas

adequações. Para tanto, também deve-se realizar um documento com o passo a passo para a confecção dos elementos desenvolvidos para que sejam facilmente reproduzidos, promovendo a autossustentabilidade do projeto. Com o desenvolvimento desse projeto difunde-se a validade e a magnitude da intervenção do Design no Artesanato, visto que por meio dessa parceria o caminho à valorização do produto feito à mão pode ser encurtado.



## REFERÊNCIAS

\_\_\_\_\_. **Guide to social innovation**. European Commission. 2013. Disponível em .  
Último acesso em 27 de Junho de 2015.

+ACUMEN. Human-Centered Design for Social Innovation Course Materials. 2014. Disponível em: <<http://plusacumen.org/human-centered-design-for-social-innovation-coursematerials>>. Acesso em: 26 out. 2015;

ABBONIZIO, Marco Aurélio de Oliveira. **Aproximação teórica das intervenções de design no artesanato com os princípios pedagógicos de Paulo Freire**: caminhos para uma prática emancipatória. Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2009.

ABBONIZIO, M.; FONTOURA, A. **Reflexões sobre as intervenções de design no artesanato sob a ótica dos Círculos de Cultura de Paulo Freire**. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design: São Paulo, 2008.

ALBERTI, Verena. História Oral e temas sensíveis em sala de aula. Aula pública do XII Encontro Nacional de História Oral, UFRGS, maio de 2016.

ANDRADE, A. M. Q. de, et al. Imaginário Pernambucano: design, cultura, inclusão social e desenvolvimento sustentável. Recife: [Zoludesign], 2006.

ANDRADE, Ana Maria Queiroz de. Um estudo de caso sobre a atuação do Laboratório de Design O Imaginário / UFPE nas comunidades produtoras Artesanato Cana-Brava - Goiana e Centro de Artesanato Wilson de Queiroz Campos Júnior - Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco. Dissertação de Mestrado - UFPE, Recife, 2015.

ANTIMICROBIANOS EM LAMINADOS DE PVC. TNSolution. Disponível em: <<http://tnsolution.com.br/2017/01/11/antimicrobianos-em-laminados-de-pvc/>>. Acesso em 05/12/2017.

ARTESANATO SOLIDÁRIO. Artesanato solidário. Disponível em: Acesso em: 20jan. 2008.

ARTESANATO - um negócio genuinamente brasileiro. Sebrae Nacional. Edição comemorativa 10 anos, volume 1, nº 1, março de 2008.

ARTESANATO, produção e mercado. Uma via de mão dupla. Edição: Claudia Cavalcanti. São Paulo: Artesol, 2002.

BARDI, Lina Bo. Tempos de Grossura: o design no impasse. São Paulo: Instituto Lina Bo Bardi e P. M. Bardi, 1980. (Coordenação editorial: SUZUKI, Marcelo, 1994).

BASE CONCEITUAL DO ARTESANATO BRASILEIRO. Programa do Artesanato Brasileiro (PAB), Brasília, 2012. Disponível em: <<http://www.obecdf.org/index.php/component/k2/item/35baseconceitualartesanatobrasileiro>>. Acesso em: 10/06/2017.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira da Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, jan./abr. 2002. Disponível em:

<<http://educa.fcc.org.br/pdf/rbedu/n19/n19a03.pdf>>. Acesso em 10/06/2017.

BONSIEPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.

BONSIEPE, Gui. Design e democracia. Conferência realizada por ocasião da outorga do título doctor Honoris causa por parte da Universidade Tecnológica Metropolitana, Santiago do Chile, 24 de junho de 2005. Revista online AGITPROP - Revista Brasileira de Design. Ano 1, Número: 2. Disponível em: <[http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios\\_det&id=13](http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&id=13)>. Acesso em 10/06/2017.

BORGES, Adélia. Designer não é personal trainer. Editora Rosari, São Paulo, 2002.

BORGES, Adélia. Design + artesanato: o caminho brasileiro. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.

BOTELHO, Vinícius Simões. **Design e artesanato: um estudo comparativo sobre modelos de intervenção**. Recife, UFPE, 2005.

BRASIL. Ministério da Cultura. Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular. **PACA**: programa de apoio a comunidades artesanais. Disponível em: <<http://www.cnfcp.gov.br>>. Acesso em: 10/06/2017.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC). Programa do Artesanato Brasileiro. **Bases conceituais do artesanato brasileiro**. Brasília, DF, 2012. Disponível em: <[http://www.desenvolvimento.gov.br/arquivos/dwnl\\_1347644592.pdf](http://www.desenvolvimento.gov.br/arquivos/dwnl_1347644592.pdf)>. Acesso em 10/06/2017.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Indústria e Comércio Exterior. Programa do Artesanato Brasileiro. **Ata do Seminário Nacional com os Coordenadores do Programa do Artesanato Brasileiro**, Brasília, 03 e 04 out. 2006. Acesso em: 10/06/2017.

BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BROWN, T.; WYATT, J. Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review, 2010.

BROWN, Tim; WYAT, Jocelyn. Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. 2010. Disponível em <[https://ssir.org/images/articles/2010WI\\_Features\\_WyattBrown\\_New.pdf](https://ssir.org/images/articles/2010WI_Features_WyattBrown_New.pdf)>. Último acesso em 09 de março de 2015.

BROWN, T.; WYATT, J. Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review, 2010.

BÜRDEK, Bernhard E. História, teoria e prática do design de produtos. Tradução: Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CABRAL, Fabrícia Guimarães Sobral. **Saberes Sobrepostos**: design e artesanato na produção de objetos culturais. 146 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <<http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br>>. Acesso em: 10/06/2017.

CARDOSO, Eduardo; CURTIS, Maria; KOLTERMANN DA SILVA, Tânia; ROLDO, Liane; VAN DER LINDEN, Júlio. O papel do design(er) nas políticas públicas culturais. Artigo, 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Gramado, 2014.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Editora Blucher, 2008.(3ª edição)

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CIPINIUK, Alberto. Design e artesanato: aproximações, métodos e justificativas. In: P&D 2006. Anais... Curitiba: AEnD-BR, 2006.

CORRÊA, Ronaldo de Oliveira. Design e artesanato: uma reflexão sobre as intervenções realizadas na costa do descobrimento – BA. 129 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, Curitiba, 2003.

CROSS, Nigel. Desenhante: pensador do desenho. Santa Maria: sCHDs Editora, 2004.

CORTINAS. Persol Cortinas e Persianas. Disponível em: <<http://www.persolpersianas.com.br/produtos/cortinas/>>. Acesso em 05/12/2017.

CORTINAS DE PVC. Plastireal. Disponível em: <<http://www.plastireal.com.br/produtos/plasticostransparentes/cortinas-pvc>>. Acesso em 05/12/2017.

COSTA, Janete. [Entrevista][8 ago. 2008]. In: DOUEK, Daniel;AZEVEDO, Lígia (Org.), **EntreVistas: design + artesanato**. São Paulo: A Casa Museu do Objeto Brasileiro, 2010. v.1

COSTA, M. B. Contribuições do design social: como o design pode atuar para o desenvolvimento econômico de comunidades produtivas de baixa renda. II SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL, 2009.

CROSS, Nigel. Understanding Design Cognition. In: CROSS, Nigel. **Designerly ways of knowing**. Basel: Birkhäuser, 2007.

\_\_\_\_\_. **Design Thinking: understanding how designers think and work**. New York/Oxford: Berg. 2011.

CROSS, N.; DORST, K. Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution. **Design Studies**, [S.l.], v.22, n.5, p.425 - 437, Sept. 2001. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X01000096>>. Acesso em: 10/07/2017.

DE MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.

DE MORAES, Dijon; CELASCHI, Flaviano. **Futuro, bem-estar, interdependência: palavras-chave para o design contemporâneo**. Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Humanismo. Barbacena: EdUEMG, 2013. p. 35-60: il. – v.7

DINIZ, Lília. Design e artesanato: uma relação social. Artigo publicado por A CASA em 13 de Agosto de 2013. Disponível em: < [http://www.acasa.org.br/biblioteca\\_texto.php?id=464](http://www.acasa.org.br/biblioteca_texto.php?id=464) >. Acesso em 10/06/2017.

DORMER, Peter. Os significados do design moderno. Porto: Porto Editora, 1995.

FERRETTI, Fernanda Seidl. Design estratégico e comunidades artesanais: co-design para transformação social. Dissertação de Mestrado - Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, 2015.

FONTANA, Isabela. M.; HEEMANN, Adriano.; FERREIRA, Marcelo. Design colaborativo: fatores críticos para o sucesso do co-design. In: Congresso Sulamericano de Design de Interação, 4. São Paulo 2012. Anais do 4o Congresso Sulamericano de Design de Interação. São Paulo, 2012. p. 371-382. Disponível em: <[https://www.academia.edu/9203614/Design\\_Colaborativo\\_Fatores\\_Cr%C3%ADticos\\_para\\_o\\_Sucesso\\_do\\_Co-design\\_Collaborative\\_Design\\_Critical\\_Success\\_Factor\\_for\\_Codesign\\_Fontana\\_Isabela\\_Mantovani\\_Universidade\\_Federal\\_do\\_Paran%C3%A1](https://www.academia.edu/9203614/Design_Colaborativo_Fatores_Cr%C3%ADticos_para_o_Sucesso_do_Co-design_Collaborative_Design_Critical_Success_Factor_for_Codesign_Fontana_Isabela_Mantovani_Universidade_Federal_do_Paran%C3%A1)>. Acesso em 05/12/2017.

FONTOURA, Antônio Martiniano. As manifestações pós-modernas no desenho industrial e suas repercussões no ensino do projeto de produto. 196 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 1997.

FÓRUM Internacional de Design Social. Disponível em <<http://www.institutodamanha.com.br/forum/forum.htm>>. Acesso 10/06/2017.

FRANÇA, Rosa Alice. Design e Artesanato: uma proposta social Revista Design em Foco. Salvador, v. 2 n. 2, p. 9-15, 2005.

FRANÇA, Cassio Luiz de. Tecnologia social: desenvolvimento participativo local, participativo e sustentável nos municípios. São Paulo: Centro Brasileiro de Referência em Tecnologia Social, 2004. Disponível em Acesso em: 15ago. 2007.

FRANZATO, Carlo; CELASCHI, Flaviano. Processo de metaprojeto para o desenvolvimento estratégico e a inovação das organizações. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Luís, MA, 2012. Disponível em: <[https://www.academia.edu/2510981/Processo\\_de\\_metaprojeto\\_para\\_o\\_desenvolvimento\\_estrat%C3%A9gico\\_e\\_a\\_inova%C3%A7%C3%A3o\\_das\\_organiza%C3%A7%C3%B5es](https://www.academia.edu/2510981/Processo_de_metaprojeto_para_o_desenvolvimento_estrat%C3%A9gico_e_a_inova%C3%A7%C3%A3o_das_organiza%C3%A7%C3%B5es)>. Acesso em Julho de 2017.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007, p. 22-49.

FREIRE, Paulo. Educação como prática de liberdade. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREITAS, Ana Luiza Cerqueira. Design e Artesanato: uma experiência de inserção de metodologia de projeto de produto. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.

FREITAS, Ana Luiza Cerqueira. A Engenharia de Produção no setor artesanal. XXVI ENEGEP - Fortaleza, CE, 2006. Disponível em: <[http://www.abepro.org.br/biblioteca/enegep2006\\_tr470319\\_7411.pdf](http://www.abepro.org.br/biblioteca/enegep2006_tr470319_7411.pdf)>. Acesso em Julho de 2017.

FUAD-LUKE, Alastair. Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world, 2009. Disponível em: <

[https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/designactivismbeautifulstrangenessforasustainableworld\\_alastairfuadluke.pdf](https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/designactivismbeautifulstrangenessforasustainableworld_alastairfuadluke.pdf) >. Acesso em 10/06/2017.

\_\_\_\_\_. Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology. Birkhäuser Basel, 2008. Slow Design, pg 361-363.

FUAD-LUKE, Alastair; STRAUSS, Carolyn. The Slow Design Principles: a new interrogative and reflexive tool for design research and practice. Slowlab, 2008. Disponível em: [www.slowlab.net/CtC\\_SlowDesignPrinciples.pdf](http://www.slowlab.net/CtC_SlowDesignPrinciples.pdf). Último acesso em: 14 de novembro de 2015.

HALPERN, Marcelo; COSTA, Filipe. Workshop e o Design participativo: Uma perspectiva da colaboração designer-cliente. VIII Suldesign Científico, 2017.

HEEMANN, A.; LIMA, P.; CORRÊA, J. S. Fundamentos para o Alcance da Colaboração em Design. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design: São Paulo, 2008.

IBGE. Indicadores de Desenvolvimento Sustentável. Estudos e Pesquisas: Informação Geográfica. Rio de Janeiro, 2015. nº 10.

ICSID - International Council of Societies of Industrial Design – Conselho Internacional das Sociedades de Desenho Industrial. (s.d.). Disponível em: [www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query\\_page=1](http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query_page=1) . Último acesso: 24 de agosto de 2015.

IDEO.ORG. Human Centered Design: Kit de Ferramentas. 2ª edição.2015. Disponível em: <http://www.designkit.org/>. Acesso em 02 de set. 2015.

IDEO, IDE, Heifer International, e ICRW. HCD – Human Centered Design – Kit de Ferramentas. 2ª edição. Traduzido para o português por Tennyson Pinheiro, José Colucci Jr. e Isabela de Melo. Disponível em <<http://www.designkit.org/resources/1>> . Último acesso em 09 de março de 2015

IMAGINÁRIO PERNAMBUCANO. Imaginário pernambucano. Disponível em: Acesso em: 04 abr. 2007.

IMBROISI, Renato; KUBRUSLY, Maria Emília. Consultoria em design de artesanato. Artigo: A Casa. Disponível em: < <http://www.acasa.org.br/biblioteca/texto/412> >. Acesso em 10/06/2017.

KAULIO, M. Customer, consumer and user involvement in product development: A framework and a review of selected methods. Total Quality Management, Vol. 9(1), pp.141-149, 1998.

KELLER, Paulo. O artesanato e a economia do artesanato na sociedade contemporânea. Artigo: Revista de Ciências Sociais, n. 41, Outubro de 2014, pp. 323-347. Disponível em: < [https://www.academia.edu/24440057/O\\_ARTES%C3%83O\\_E\\_A\\_ECONOMIA\\_DO\\_ARTESANATO\\_NA\\_SOCIEDADE\\_CONTEMPOR%C3%82NEA](https://www.academia.edu/24440057/O_ARTES%C3%83O_E_A_ECONOMIA_DO_ARTESANATO_NA_SOCIEDADE_CONTEMPOR%C3%82NEA) >. Acesso em 10/06/2017.

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

\_\_\_\_\_, Lia. Design e território: uma abordagem integrada para valorizar identidades e produtos. II 2º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. 2º International Symposium on Sustainable Design. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP: 2009. Disponível em < <http://portal.anhembi.br/sbds/anais/ISSD2009-P-06.pdf> >. Acesso 10/06/2017.

LEITE, Rogério Proença. Modos de vida e produção artesanal: entre preservar e consumir. In: CAVALCANTI, Cláudia (Ed.). Olhares Itinerantes: reflexões sobre o artesanato e consumo da tradição. São Paulo, Central ArteSol, 2005.

LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. p. 190- 199

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial**: Bases para a Configuração dos Produtos Industriais. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Editora Blucher, 2001. p. 190 - 199.

MAGALHÃES, Aloísio. E Triunfo?: A questão dos bens culturais no Brasil. Rio de Janeiro: Nova Fronteira/Fundação Roberto Marinho, 1985.

MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade | Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E- papers, 2008.

MANZINI, Ezio. s.d. **Making things happen** - Social innovation and design. Politecnico di Milano. Disponível em <<http://sigeneration.ca/documents/Makingthingshappen.pdf>> . Último acesso em 10 de Junho de 2017

MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade | Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E- papers, 2008.

MAURER, Angela Maria. As dimensões de inovação social em empreendimentos econômicos solidários do setor de artesanato gaúcho. 2011. 191f. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

MERONI, Anna. Creative Communities: People inventing sustainable ways of living. Edição Polidesign, 2007.

MARGOLIN, Victor. Design for a Sustainable World. Massachusetts Institute of Technology Design Issues, Vol. 14, nº 2, 1998. p. 83 – 92. Disponível em <<http://www.jstor.org/stable/1511853>>. Último acesso em 27 de Julho de 2015.

MARGOLIN, Sylvia e MARGOLIN, Victor. A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. Massachusetts Institute of Technology Design Issues, Vol. 18, nº 4, 2002. p. 24 – 30. Disponível em <<http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/074793602320827406>>. Último acesso em 27 de Julho de 2015.

MARGOLIN, Sylvia; MARGOLIN, Victor. Um “modelo social” de design: questões de prática e pesquisa. Revista Design em Foco, v. 1, n. 001, Salvador, Bahia, 2004.

MARGOLIN, Victor. O designer cidadão. Revista Design em Foco, Salvador, v. 3 n. 2, p. 145150, jul./dez. 2006.

MORAES, Dijon de. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blücher, 2010.

PAIM, Gilberto. Design e artesanato. Agitprop Revista Brasileira de Design, número 18, São Paulo, 2008. Disponível em: <[http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios\\_det&id=46&titulo=>](http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&id=46&titulo=>). Acesso em 10/06/2017.

PAPANÉK, Victor. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. 2. ed. Londres: Thames & Hudson, 1984.

PAZ, Octavio. Ver e usar: arte e artesanato. Convergências: ensaios sobre arte e literatura. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

\_\_\_\_\_. Labirinto da solidão e post scriptum. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006.

\_\_\_\_\_. O Uso e a Contemplação. Revista Raiz n.3. Traduzido por A. Bandeira. São Paulo: Cultura e Ação, 2006, pp.82-89.

PROPRIEDADES DOS TECIDOS DE POLIÉSTER. eHow. Disponível em: <[http://www.ehow.com.br/propriedades-tecidos-poliester-sobre\\_80832/](http://www.ehow.com.br/propriedades-tecidos-poliester-sobre_80832/)>. Acesso em: 05/12/2017.

SACHS, Ignacy. Desenvolvimento: includente, sustentável sustentado. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.

SAMPAIO, Helena. Artesanato Solidário e a dinâmica cultural: tradição e inovação. In: Fórum Mundial do Turismo pela Paz. Anais eletrônicos... Rio de Janeiro: 2005. Disponível em: . Acesso em: 10/06/2017.

SANDERS, Elizabeth; STAPPERS, Peter. Co-creation and the new landscapes of design, CoDesign, Vol. 4. N.1, March 2008, Taylor and Francis group, Columbus University, OH, USA.

SANDERS, Elizabeth. **Perspectives on Participation in Design**. The Make Tools, 2013. Disponível em: <<http://www.maketools.com/articles-papers/Sanders2013Perspectives.pdf>>. Acesso em Julho de 2017.

SAVI, Rafael; SOUZA, Caroline Battistello Cavalheiro de. Design Centrado no Usuário e o projeto de soluções educacionais. Artigo - Tecnologias para Competitividade Industrial, Florianópolis, n. Especial Design, 2015.

SCARIOT, Cristiele; HEEMANN, Adriano; PADOVANI, Stephania. Understanding the collaborative-participatory design. Artigo de Jornal: vol. 41, no. 1, p. 2701-2705. Universidade Federal do Paraná, 2012.

SCHÖN, Donald. Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem. São Paulo: Artmed, 2000.

SEBRAE. Termo de Referência. Programa Sebrae de Artesanato. Brasília: Sebrae, 2004. Disponível em: . Acesso em: 10/06/2017.

SEBRAE. Artesanato: um negócio genuinamente brasileiro. Brasília: SEBRAE, v. 1, n. 1., 2008.

SEBRAE. Pesquisa O Artesão Brasileiro. Brasília: SEBRAE, 2013. Disponível em <[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS\\_CHRONUS/bds/bds.nsf/e91d1404887c8d41edfcb441d54bf6de/\\$File/5131.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/e91d1404887c8d41edfcb441d54bf6de/$File/5131.pdf)>. Acesso em 10/06/2017.

SEBRAE. Boletim Relação Design e Artesanato. Brasília: Sebrae, 2014. Disponível em: <[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS\\_CHRONUS/bds/bds.nsf/9098ce06cd35759c99dc435a9d5d356c/\\$File/4748.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/9098ce06cd35759c99dc435a9d5d356c/$File/4748.pdf)>. Acesso em 10/06/2017.

SEMPRINI, Andrea. A marca pós-moderna. São Paulo: Estação das letras e cores, 2010.

SENNET, Richard. O artífice. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SILVA, Patrícia Gomes de Freitas. O design e o processo criativo no design autoral: uma assinatura plural. Dissertação do Programa de Pós Graduação em Design Estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, 2016.

SIQUEIRA, Izolina Passos. A força do relacionamento entre artesanato e designer no olhar de Carl Rogers. Monografia de Mestrado - FAESA, Vitória, 2008.

STURT, David; NORDSTROM, Todd. Delight Your Customers By Giving Them What They Didn't Ask For. Artigo. Revista online Forbes, janeiro de 2014. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/davidsturt/2014/01/03/delight-your-customers-by-giving-themwhat-they-didnt-ask-for/#43c972e33ad5>>. Acesso em 05/12/2017.

TAMEKUNI, Kaori Ishihara. METAPROJETO - o design em busca da inovação por meio da reflexão. Artigo, 9f. UNISINOS, 2014.

TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE LONAS SINTÉTICAS. SCMídia. Disponível em: <<https://scmidia.com.br/noticias/detalhes/tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-lonassinteticas>>. Acesso em: 05/12/2017.

ULLMANN, C. Para um design solidário e sustentável. In: Comércio Ético e Solidário no Brasil: Fundação Friedrich Ebert – ILDES, 2005.

WALKER, Stuart. Desmascarando o objeto: reestruturando o design para sustentabilidade. Revista Design em Foco, vol. II, n. 2, 2005, pp. 47-62. Universidade do Estado da Bahia. Bahia, Brasil

WHITELEY, Nigel. O designer valorizado. Arcos: Design, cultura material e visualidade. v. 1, número único, p.63-75, 1998

ZUINI, Priscila. Artesanato atrai empreendedores, mas falta profissionalização. Revista Online Pequenas Empresas & Grandes Negócios (PEGN). Disponível em: <<http://revistapegn.globo.com/Empreendedorismo/noticia/2016/08/artesanato-atraiempreendedores-mas-falta-profissionalizacao.html>>. Acesso em 10/06/2017.



## APÊNDICE A – QUADRO COM SIGNIFICADOS DE TERMOS

Quadro 2 - Terminologias a partir de fonte de pesquisa.

Fonte	Termo e significado
<b>Intervenção”</b>	
Larousse	<p>subs. fem. (do lat. interventio)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ação de intervir; interferência.</li> <li>2. Bras. Ação direta do governo federal em um Estado da Federação e, p. ext., do governo estadual em um município, prevista em certos casos segundo a Constituição.</li> </ol>
Dicio (dicio.com.br)	<p>substantivo feminino</p> <p>Ato de exercer influência em determinada situação na tentativa de alterar o seu resultado; interferência.</p> <p>Ação de expressar, de modo escrito ou artístico, um ponto de vista, acrescentando argumentos ou ideias.</p> <p>[jurídico] Ação de violar a soberania de um Estado não dependente; intervenção militar, intervenção anglo-americana no Afeganistão.</p> <p>[etimologia]: interventio + onis (latim).</p> <p>[Sinônimos]: mediação, assistência, interferência.</p> <p>[Relativos]: referência, ingerência, mediante, alçada, solidariedade, auxiliar, mediador, solitude, intuição, coração, mistério, lei.</p>
Pesquisa Google	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ato de intervir</li> <li>2. Em um debate, ato de emitir opinião, contribuir com ideias, etc.</li> <li>3. Direito Constitucional - instituto legal que autoriza o governo central de uma federação a intervir em uma de suas unidades para evitar ou repelir grave perturbação da ordem.</li> <li>4. Direito Int Público - violação da soberania de um Estado independente.</li> </ol>
encyclopedia.com	<p>Uma força ou ato influente que ocorre para modificar um determinado estado de situações. No contexto de saúde comportamental, uma intervenção pode ser um processo que tem o efeito de modificar o comportamento, a cognição ou o estado emocional de um indivíduo.</p>
<b>“Intervencionismo”</b>	
Dicio (dicio.com.br)	<p>substantivo masculino</p> <p>Doutrina que preconiza uma intervenção, seja do Estado nos negócios privados, seja de uma nação em um conflito entre outros países.</p>
<b>“Mediação”</b>	
Larousse	<p>s.f. (do lat. mediatio, mediationis)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ato ou efeito de mediar;</li> </ol>

	<p>2. Intercessão, intervenção, intermédio, interposição.</p> <p>3. Interferência destinada a provocar um acordo, uma arbitragem.</p>
Dicio (dicio.com.br)	<p>substantivo feminino Ação ou efeito de mediar</p> <p>Ação de auxiliar como intermédio entre indivíduos ou grupo de pessoas; intervenção.</p> <p>[jurídico] Procedimento que busca o desenvolvimento de um litígio (de maneira amigável), através da utilização de um intermediário entre as partes conflitantes.</p>
“Mediador”	
Larousse	<p>adj. e s.m. (do lat. mediator.) que ou aquele que intervém, ou é escolhido para conseguir um acordo ou conciliação entre partes desavindas; árbitro, mediano, intercessor, negociador, mediatário, intermediário, intermédio.</p>
“Assistência”	
Dicio (dicio.com.br)	<p>substantivo feminino</p> <p>Assembléia, auditório: seu discurso empolgou a assistência.</p> <p>Ação de ajudar, de vir em auxílio.</p> <p>[Brasil] Ambulância</p> <p>[Sinônimos] Presença, amparo, adjutório, ajuda, socorro, ambulância, auditório, cooperação.</p>
“Cooperação”	
Larousse	<p>s. f. (Do lat. cooperatio) Ato ou efeito de cooperar *</p> <p>Dir. Trabalho em conjunto; colaboração.</p> <p>* Econ. Método de ação pelo qual indivíduos ou famílias que têm interesses comuns constituem uma empresa em que os direitos de todos são iguais e o lucro realizado é repartido entre os associados proporcionalmente à sua participação na atividade societária.</p>
Dicio (dicio.com.br)	<p>Ação de cooperar, de auxiliar e colaborar, prestando ajuda ou auxílio; dar contribuição para; colaboração ou contribuição.</p> <p>[Sinônimos] ajuda, assistência, auxílio, colaboração.</p>
“Colaboração”	
Dicio (dicio.com.br)	<p>Ato ou efeito de colaborar; concurso, ajuda, auxílio; trabalhar em colaboração.</p> <p>[Sinônimos] Solidariedade, cooperação, concurso, apoio, ajuda, contribuição, participação.</p>

Larousse	s. f. (Do fr. collaboration) 1. Ato ou efeito de colaborar. 2. Concurso, ajuda, auxílio: trabalhar em colaboração. 3. Contribuição. * Dir. Obra em colaboração, em matéria de propriedade literária e artística, obra elaborada por dois ou vários autores, mas que, contrariamente à obra
	coletiva, preserva a identificação de cada um dos autores, assim como seus direitos morais e patrimoniais.
“Atuação”	
Larousse	s. f. 1. Ato de atuar; ação. 2. Na filosofia escolástica, passagem da potência ao ato.
“Emancipar”	
Google	Verbo transitivo direto, bitransitivo e pronominal Tornar(-se) independente; libertar(-se). "O feminismo veio emancipar a mulher (do jugo masculino)". Eximir(-se) do pátrio poder. "O pai emancipou o filho".

Fonte: Autora.

**APÊNDICE B - QUADRO COM CATÁLOGO DE GRUPOS DE ARTESÃOS FILIADOS À AVESOL E SEUS PRODUTOS.**

Quadro 7 - Catálogo de grupos de artesãos da AVESOL com número de integrantes e produtos produzidos pelo grupo.

Grupo	Integrantes	Produtos
<p><b><u>Acorde Mulher</u></b>            Iniciativa contra violência doméstica.            AMES - Associação Mulheres Educando e Semeando.            Nome do Responsável: Rejane Aurélio            Cidade: Porto Alegre            Telefone: 051 33670569 ou 051 84283373            Email: acordemulherames@hotmail.com</p>	7	Bolsas, bijuterias, chaveiros, utensílios domésticos, patch applique, patchwork.
<p><b><u>Associação Comunitária Vila São Miguel - Acovismi</u></b>            Iniciou produzindo para o público do Programa Fome Zero.            Desenvolvimento econômico do bairro.            Silvia Regina Maciel - 30863031-84067075            Endereço: Rua João Morales N° 41 Bairro Aparício Borges – Porto Alegre.</p>		Artesanato, costura e confecção.
<p><b><u>Arte Atual</u></b>            Loja Etiqueta Popular.            51-97368890 Elton Stand            Rua Belém 492 santa Rita – Guaíba</p>	5	Fios e tramas Peças em bambu
<p><b><u>Arte é Vida</u></b>            Desenvolvimento econômico do bairro.            Oficinas para o bairro.            Voluntários do hospital GHC.            Idemar 96525024            Avenida Faria Lobato n° 923. Bairro Sarandi – Porto Alegre.</p>		Confecção corte e costura, tecelagem, mochilas, bolsas, estojo, pantufas, materiais decorativos.
<p><b><u>Arte Mãe</u></b>            Coop. 20 Nov            Movimento Nacional Luta pela Moradia (atual Cooperativa 20 de Novembro).            Responsável: Cenira            Cidade: Porto Alegre            Endereço: R. T n°248, Bairro Bom Jesus            Telefone: 5133515265 ou 5192645988</p>		Edredom, almofadas, bonecas, produtos em crochê e tricô, pães, bolachas, massa caseira.
<p><b><u>Arte Mania</u></b>            Início no Brique da Redenção. União de artesãos.            Rua Honório Silveira Dias N° 838 ap 308 Bairro São João.</p>		Objetos de madeira de demolição, customização de roupas, corte e costura,

Giana 84725142- 93866918		bolsas e jaquetas de couro feitas de reaproveitamento de resíduos.
<b><u>Arte Norte</u></b> Reunir famílias da região norte da cidade. Oferecem oficinas. Reutilização de resíduos sólidos e têxteis. 51-8547 4848 – 51 8475 7645 <a href="http://artenortepoa.blogspot.com.br/">http://artenortepoa.blogspot.com.br/</a>		Objetos de decoração em geral.
<b><u>Artes Baby</u></b> Shopping Guaspari, sobreloja 071. Jociane – 91060101 Endereço: Borges de Medeiros 262 Loja: 071		Confecção em geral, artesanatos para decoração de interior.
<b><u>Associação Batista Xavier</u></b> Programa Fome Zero. Elisabete - 33154063-91694092 Rua João do Rio. Campo da Tuca- Bairro Partenon – Porto Alegre.		Customização de roupas, mochilas, bolsas, bijuterias, artesanatos decorativos.
<b><u>Associação Viamonense de Artesanato - AVA</u></b> Fórum de Economia Solidária do município. Sedonia 34350732 Endereço: Rua Araranguá 408 - Bairro Santa Cecília - Viamão		Artesanatos em geral.
<b><u>Associação Ilhéus Ecológico</u></b> Reaproveitamento de resíduos sólidos. Educação ambiental no arquipélago. Reaproveitamento do óleo de cozinha. Sonia Regina: 32031836 Endereço: Rua Paraná nº 26 arquipélago ilha das flores		Bijuterias, barras de sabão ecológico.
<b><u>Bonecas de Trapo</u></b> Complemento de renda inicialmente. Todas as integrantes trabalham com o mesmo tipo de matéria prima, com diferentes interpretações, portanto cada uma tem a sua produção individual, com temáticas específicas e resultantes de sua visão de mundo e idade. Responsável: Rejane Oliveira Telefone: 5134916646 ou 91014003 E-mail: rebba.oliveira@yahoo.com.br Facebook: <a href="https://www.facebook.com/BonecasDeTrapo">https://www.facebook.com/BonecasDeTrapo</a>		Chaveiros, jogos pedagógicos, capas para notebook e netbook, toy art, bonecas de trapo diversas, móveis. Matéria prima principal: tecido.
<b><u>Caminhar Juntos</u></b> Projeto Territórios da Paz a partir do PRONACI - Ministério das Cidades. ONG Associação Caminhar Juntos.		Confecção, customização, patchwork, artesanatos decorativos.

<p>Realiza diversas oficinas de artesanato, arte e costura. Oficinas de inclusão digital e capacitação em informática. Responsável: Neiva Pavlak Fone: 51. 9816-2792 Cidade: Porto Alegre Bairro: Santa Rita, Av. Recife 211</p>		
<p><b>Clube de Reciclagem Morro da Cruz</b> Participação nas plenárias do Orçamento Participativo. Grupo ficou conhecido por criar moda própria com a identidade visual do Morro da Cruz. Eva Fátima de Jesus Paula - 3318-1647 99648009 93165759 Endereço: Avenida Comunitária N° 40 São Jose Morro da Cruz</p>		<p>Customização, artesanato em geral, objetos decorativos feitos a partir de materiais reaproveitados.</p>
<p><b>Confecção Mãos Amigas</b> Confecção e Malharia Mãos Amigas; Centro Social Marista - CESMAR. Rua José Luiz Martins Costa, 9 Porto Alegre, RS Telefone: (51) 33661226 Celular: (51) 81462620 Email: confecmaosamigas@gmail.com Website: <a href="http://confeccaomaosamigas.blogspot.com.br">http://confeccaomaosamigas.blogspot.com.br</a></p>	<p>Mais de 100 integrantes.</p>	<p>Costura: camisetas, uniformes em geral e artigos personalizados. Aplicação de serigrafia, estampa e bordados.</p>
<p><b>Criarte</b> Alunas de oficinas de artesanato. Graça Pinto Guedes – 92917431 Endereço: Rua Mauá n° 382 Bairro Rio Branco Canoas</p>	<p>5 mulheres</p>	<p>Confecção com couro e malote dos correios.</p>
<p><b>Ecopapel</b> Gil ou Marcos: 96026360 Rua: Vigário José Inácio n° 303 6° andar</p>		<p>Convites, lembranças, cartões, certificados, diário pessoal e empresarial, decoração, embalagens.</p>
<p><b>Ecosouvenir</b> Coletivo de Economia Solidária. Liliane - 96425234 Endereço: Rua 37 n°81. Bairro Tarumã –Viamão.</p>		<p>Reutilização de banner. Sacolas e outros produtos.</p>
<p><b>Grupo Multi</b> Artesãos do Fórum de Economia Solidária de Gravataí. Maria Barbosa – 92560621 Gravataí Alberto Pascoaline 794 - Marrocos n° 73</p>		<p>Artesanato em geral.</p>

<p><b><u>Imaginando Juntos</u></b> Grupo de amigas. Orfanatório, acesso 2 N° 18 Bairro: Alto Teresópolis – Porto Alegre 91736269.</p>		<p>Reaproveitamento de resíduos de tecidos, persianas, lonas.</p>
<p><b><u>Ki Amor</u></b> Derci - 85810439-33363482 Endereço: Av. Teresópolis 2550 ap 301 b1</p>		<p>Objetos decorativos e mimos para enfeites de festas.</p>
<p><b><u>Mãos de Fada</u></b> O nome “Mãos de Fada” foi escolhido na intenção de relacioná-lo à qualidade técnica e dedicação que temos com nosso trabalho, nosso sonho sempre foi poder trabalhar por conta própria sem depender de patrão. Maria Terezinha: 99054104-33477178 Rua Domênico Feoli, Nucleo 19 / bloco b1 – garagem c16 – Rubem Berta.</p>		<p>Confecção e costura, bolsas, mochilas, estojos feitos de malote, produtos decorativos para ambientes abertos ou fechados.</p>
<p><b><u>Mãos Pompeanas</u></b> O Mãos Pompeianas é formado por mulheres com idades entre 50 e 80 anos que se reúnem uma vez por semana nas dependências da Igreja Nossa Senhora do Rosário de Pompéia para confeccionar peças artesanais a partir principalmente de resíduos têxteis doados, garrafas pet, EVA e papel. O grupo faz uso de diversas técnicas de artesanato como crochê, tricô, origami, bordado, tecelagem, etc. Terezinha Vesques - 32214826 Site: <a href="http://maospompeianas.blogspot.com.br/">http://maospompeianas.blogspot.com.br/</a></p>		<p>Artesanato com resíduos de EVA, PET, papel.</p>
<p><b><u>Misturando Arte</u></b> Comunidade 1° de Maio. Katiucia Gonçalves: 98468542 Endereço: Estrada dos Barcellos, 2333, Vila Jardim Cascata/Bairro Glória – Porto Alegre.</p>	8.	<p>Objetos decorativos e de uso pessoal. Uso de resíduos sólidos. Grife própria com camisetas eco-sustentáveis.</p>
<p><b><u>Só Fru Fru</u></b> Professora Adriana e alunas. Brick da Beira de Guaíba. Adriana – 34013500 <a href="http://sofrufu.blogspot.com.br/">http://sofrufu.blogspot.com.br/</a></p>		<p>Artesanatos para decoração;</p>
<p><b><u>Solidário</u></b> Cyro: 84230547 Endereço: Mendes Ribeiro 258 Bairro Santo Antônio – Porto Alegre</p>		<p>Bordados e crochê.</p>
<p><b><u>Três Marias</u></b> ONG Casa Brasil. Rua 1° de Setembro, 640 Bairro Morro da Cruz – Porto Alegre Maria Terezinha 33182642/81319966</p>		<p>Reaproveitamento de tecidos e resíduos de persianas. Bolsas, cobertor de tricô, acessórios para</p>
		<p>decoração, pintura em tecido.</p>

<p><b><u>Yvyrapagê</u></b> Rua Otavio de Souza, 663 – Porto Alegre Magda 99080823 – mmleges@hotmail.com</p>	<p>Trabalhos com fibras de bananeira e bambu. Presépios, decoração para casas e para jardins, utilitários.</p>
---	--

Fonte: AVESOL. Disponível em: [www.avesol.org.br](http://www.avesol.org.br).



**APÊNDICE C - FORMULÁRIO DE ENTREVISTA COM ESPECIALISTA.**

“Sempre se motivavam em função da grana e pelo prazo. A gente acabava estimulando elas a se valorizarem com a nossa comunicação, aquela história dos bilhetinhos... Sempre trabalhando com essa transparência de quem eram as que faziam os produtos e elas se sentirem valorizadas e aproximadas do público, mesmo que virtualmente.”

“Eu acho que é importante pensar sempre na função daquele artesanato. Então, se o grupo tá focado em geração de renda, é focar em realmente como essa contribuição vai fazer com aquele produto gere mais renda ou saia com mais facilidade, ou seja, produzido com mais eficiência, enfim. E, se for um trabalho de... como posso chamar...terapia, talvez? Se for essa ideia de trabalhar com autoestima dos artesãos eu acho que tem que pensar também que metodologias podem ser criadas pra valorizar eles, estimular eles, mas sempre pensando qual é o objetivo do grupo que se está trabalhando, porque, uma coisa eram os grupos que eu trabalhava com a Colibrii, outra eram o grupo lá de Belém Novo que a gente trabalhou no Núcleo de Design lá de Papel, que a Jussara gostaria muito que fosse geração de renda mas o objetivo das mulheres não necessariamente era - a sobrevivência delas não dependia disso”.

“Eu acho que as intervenções deles na parte do design da peça/produto são lindos, maravilhosos, mas é a mesma coisa da pergunta anterior, eu acho que tem que ter esse cuidado e pensar ‘ok, vai ser feita uma intervenção, mas qual é a finalidade da intervenção? E onde esse produto vai ser vendido ou qual vai ser o fim desse produto, né, porque na verdade é isso que a gente tá fazendo, a gente não tá fazendo um objeto de arte, a gente tá fazendo um objeto de consumo, né”

“A gente tem que pensar na comercialização disso! Acho que muitas vezes se tem esses cuidados - os designers tem esse cuidado -. outras vezes eles não sabem porque essa informação não chega neles, então é sempre muito importante ter esse contato multidisciplinar nesses projetos pra entender todos os pontos dessa cadeia, tem que pensar mais sistematicamente como esse produto vai rodar, né, desde a matéria prima à produção e à venda”.

“Porque é isso na verdade né, o design influencia em todas as etapas, então tudo isso tem que muito bem pensado”

Sobre o que eu aprecio no artesanato...acho que depende do artesanato né, mas eu acho incrível a habilidade com que as pessoas tem tecnicamente e muitas vezes criativamente.

E...não sei, acho muito rico, acho um conhecimento muito rico e pouco valorizado na verdade, porque as pessoas não tem noção da trabalhadeira que um trabalho feito a mão tem né...”

“tá, recomendações: 1) tu precisa entender qual é que é a do grupo, o grupo quer geração de renda ou o grupo ta ali só pra se distrair e matar seu tempo, e tal., e é aí onde tu vai sentir quais são os pontos de contato que tu vai ter com esse grupo. Normalmente aqueles que estão trabalhando mais na terapia são os mais difíceis, porque como eles estão sempre fazendo coisas pra eles mesmos ou pra dar de presente eles não tem uma preocupação em evoluir o desenho da peça” Porque eles acabam sempre fazendo produtos pra eles mesmos. Fica muito nesse limitante entre objeto de arte, se lá, mesmo que muitas vezes seja cópia de revistas de artesanato.

Acho que tem que entender o grupo em primeiro lugar, se aproximar do grupo, entender como trabalham, entender os objetivos, e sempre deixar muito claro qual é o teu objetivo com elas lá pra que elas não se sintam ofendidas, ameaçadas, pra essa co-criação fluir da melhor maneira”

é sempre importante colocar, sempre tentar explicar o porquê a tua chegada nesse lugar seria interessante pra elas, meio que fender teu peixe, meio que trazer a tua experiência, porque tu vai ter que meio que ficar baseando tudo que tu fala pra elas acreditarem em ti.

eu acho que na co-criação o que tu vai fazer é pensar junto com elas esse produto. Então o passo 1 da parte da co-criação mesmo, não da aproximação do grupo e sim da cocriação, seria levantar pra quem é esse produto, e aí tu mostra pra elas, ah...cria de repente a persona, explica pra elas essa ferramenta e diz:, olha só Gente, a gente tem que pensar que a gente vai fazer um produto pra essa loja, pra essa pessoinha aqui. Como vocês acham que ela gostaria desse produto? ... Gente! esse produto vai ser vendido nessa loja, vocês já viram essa loja? Estão aqui as fotos, aqui tão os produtos que são vendidos lá”

“levanta as possibilidades de onde aquele produto poderia ser vendido e tal, e mostra que que é vendido pra elas terem noção dessas coisas de acabamento, sabe, de qualidade”

“Ai gente olha que incrível esse produto aqui, isso foi feito também por um grupo de artesanato de não sei onde” “mostrar produtos de lojas de museus, lojas como da Tina e Lui, e mostrar que o produto que tá lá é muito bem acabado, então pra mostrar que precisa ter esse cuidado e os desenhos das peças “

**APÊNDICE D - ROTEIRO DE ENTREVISTA COM GRUPO DE ARTESÃOS.**

## APRESENTAÇÃO AUTORA • Meu

nome, minha idade.

- Meu curso, meu projeto.
- Minha visão, minha proposta.
- Gostariam de participar?

## APRESENTAÇÃO GRUPO DE ARTESÃS

- Qual o nome de vocês?
- Quantos anos vocês tem?
- Quantos anos fazem artesanato?

## RELAÇÃO COM O ARTESANATO

- O que você mais gosta em relação ao artesanato?
- Tem algum tipo de trabalho que prefere fazer?
- Vocês se sustentam pelo artesanato?
- Quem faz o que no grupo?
- O que acham de bom no trabalho?
- O que acham de ruim no trabalho?

## PRODUTO

- Que tipo de produto mais vende?
- Que produto demora mais pra ser feito?

- Quais são os preços de cada peça? (Ou qual o preço médio dos produtos)
- Como fazem a precificação dos produtos?
- Há um catálogo dos produtos?
- Onde são confeccionados os produtos do grupo?
- Que tipo de máquina e estrutura o grupo tem à disposição?
- Quantos encontros o grupo faz?
- Quantas peças produzem por dia/semana/mês?
- Qual a maior produção que já foi feita? Em quanto tempo ela aconteceu?
- Há algum representante no grupo?
- Como é a compra do material?
- Como conseguem o material?
- Como surgem as ideias de produtos?
- Qual o valor médio que as participantes do grupo recebem mensalmente?
- Quais são as expectativas do trabalho no futuro?

#### COMUNICAÇÃO E PÚBLICO

- Você acha que as pessoas em geral valorizam o artesanato?
- Quem é o principal público que consome os produtos do seu grupo?
- Como é feita a divulgação do trabalho do grupo? Site, facebook, telefone...

#### RELAÇÃO COM A AVESOL

- Como chegaram até a Avesol?
- Qual é a atuação da avesol com o grupo?

- Quais são as vantagens de participar dessa rede?
- A Avesol disponibiliza materiais? Com que frequência?
- Que feiras participam?
- Como funciona a inscrição?
- Qual é o retorno das feiras nos colégios?
- Quem é o público que mais compra nas feiras dos colégios?
- Quem é o público que mais compra nas feiras de artesanato?
- Quantas vezes expõem por semana ou mês?
- Acreditam que há solidariedade entre os grupos na Avesol?
- Expõem em outros lugares sem vínculo com a Avesol?

## APÊNDICE E - WORKSHOP PARA INÍCIO DA APROXIMAÇÃO

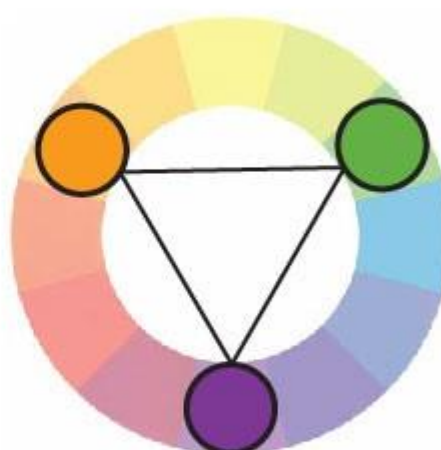
## TEORIA DAS CORES



Primárias

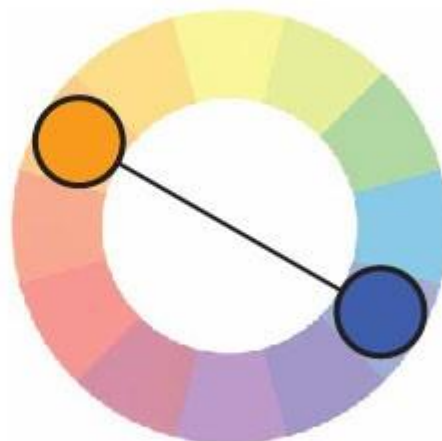


Secundárias

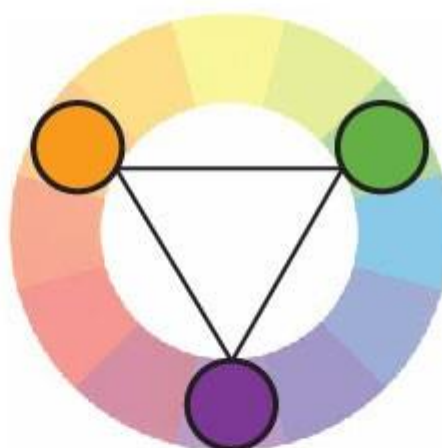


## TEORIA DAS CORES

Complementares  
(contraste)



Tríade  
(contraste)



Análogas  
(harmonia)



## PSICOLOGIA DAS CORES

COR	POSITIVO	NEGATIVO
-----	----------	----------



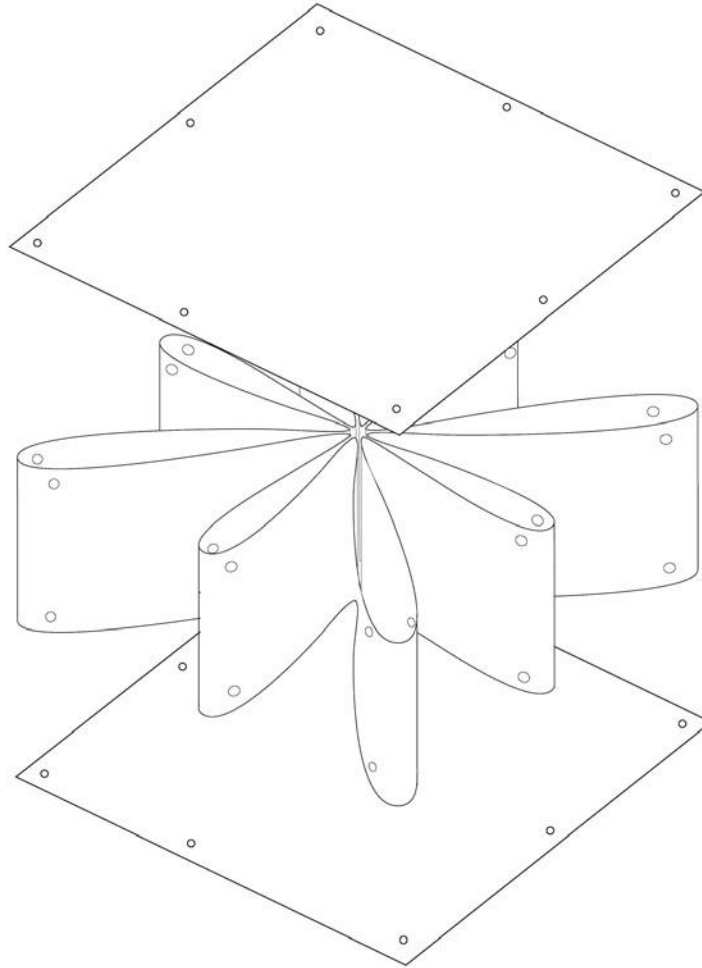
<b>Cinza</b>	Neutralidade psicológica.	Falta de confiança, desânimo, depressão, hibernação, falta de energia.
<b>Preto</b>	Sofisticação, glamour, segurança, segurança emocional, eficiência, substância.	Opressão, frieza, ameaça, angústia.
<b>Violeta</b>	Consciência espiritual, refreamento, visão, luxo, autenticidade, verdade, qualidade.	Introversão, decadência, supressão, inferioridade.
<b>Azul</b>	Inteligência, comunicação, confiança, eficiência, serenidade, dever, lógica, frescor, reflexão, calma.	Frieza, altivez, falta de emoção, antipatia.
<b>Verde</b>	Harmonia, equilíbrio, frescor, amor universal, repouso, restauração, reconforto, consciência ambiental, equilíbrio, paz.	Tédio, estagnação, desinteresse, abatimento.
<b>Amarelo</b>	Otimismo, confiança, autoestima, extroversão, força emocional, simpatia, criatividade.	Irracionalidade, medo, fragilidade emocional, depressão, ansiedade.
<b>Marrom</b>	Seriedade, calor, natureza, naturalidade, confiabilidade, apoio.	Falta de humor, angústia, falta de sofisticação.
<b>Vermelho</b>	Coragem física, força, calor, energia, sobrevivência básica, "lute ou fuja", estimulação, masculinidade, agitação.	Desafio, agressão, impacto visual, tensão.

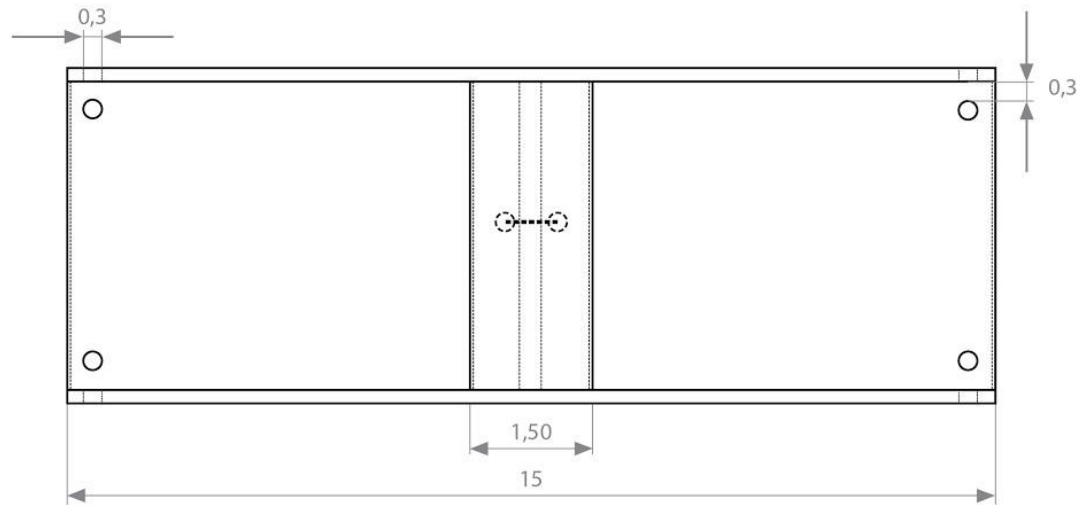
Fonte: adaptado de FRASER, BANKS, 2007.


## COMBINAÇÕES

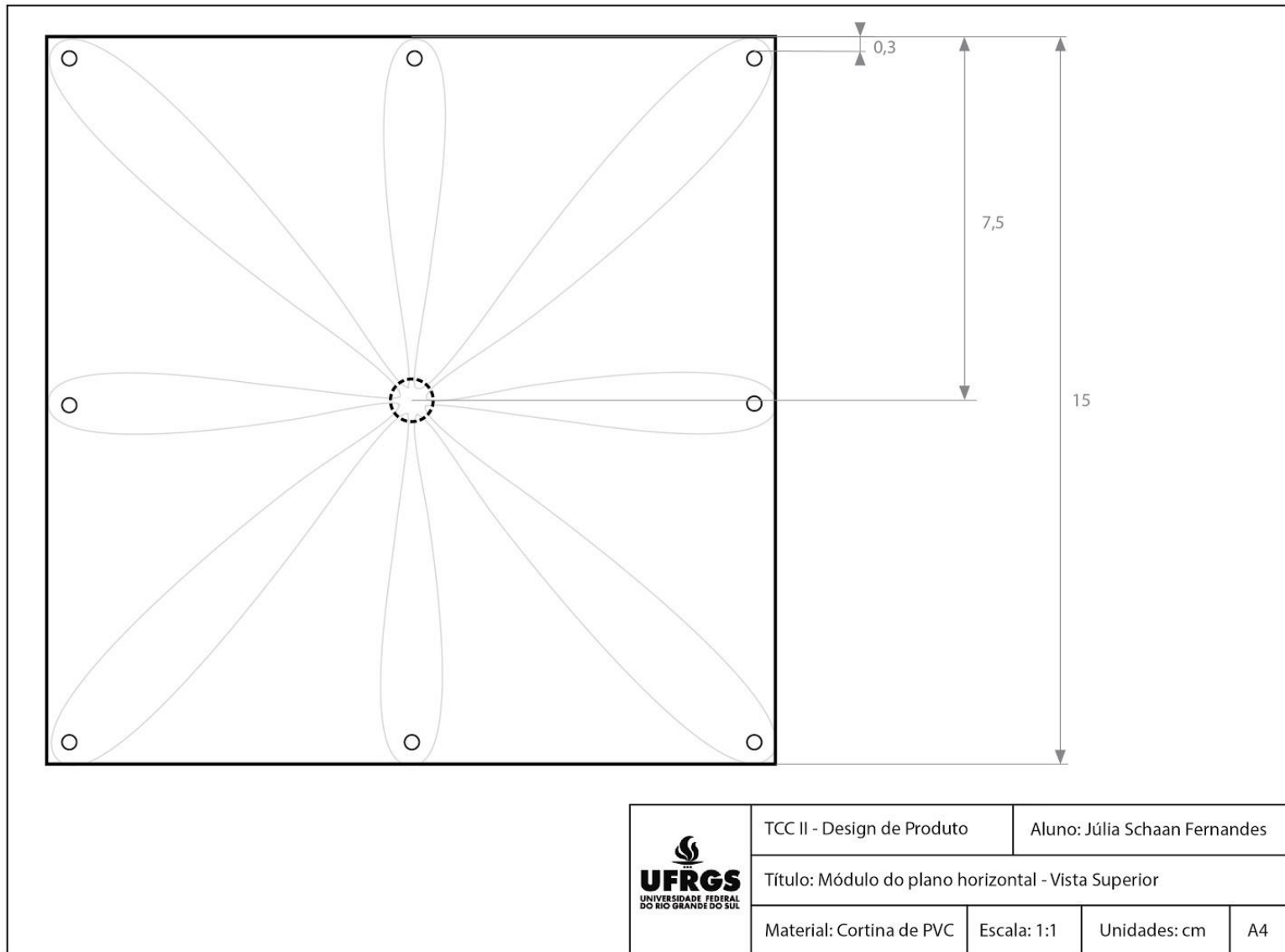
Associar o objetivo/público com combinações de cores

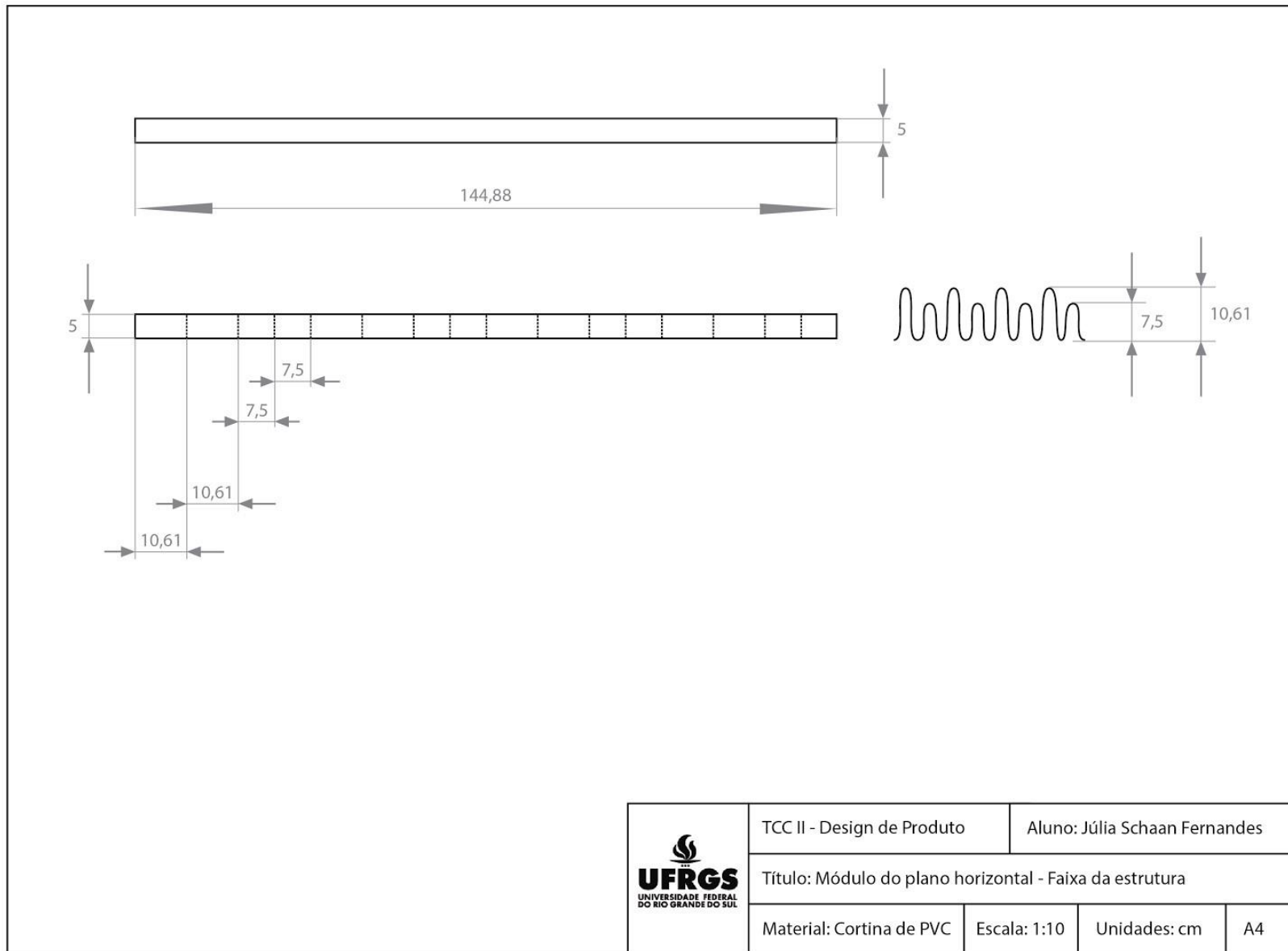
Idosos						
Bebês						
Crianças						
Adolescentes						
Cozinha						
Escritório						
Banheiro						
Hospital						
Restaurante						
Spa						

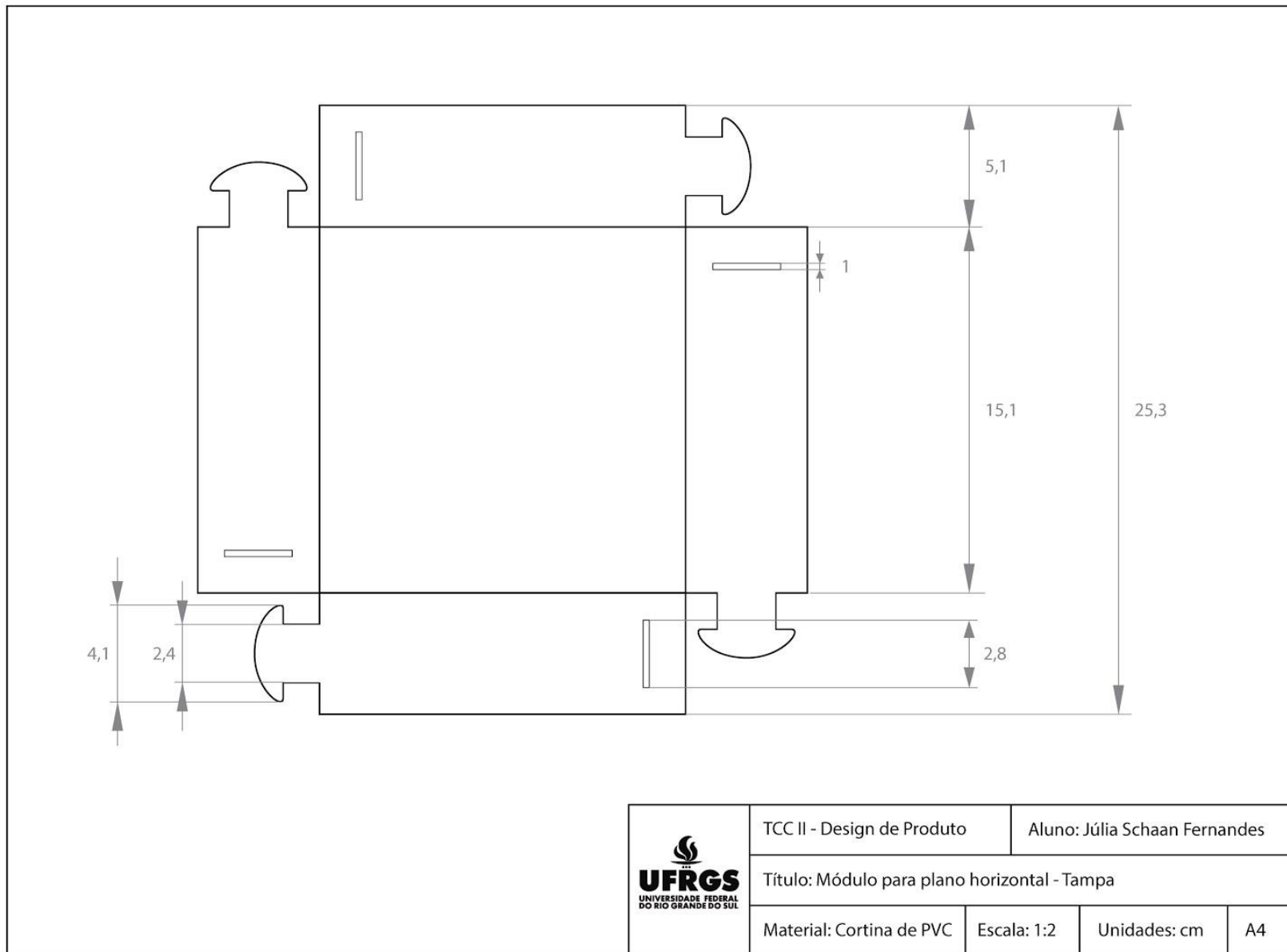
**APÊNDICE D - DETALHAMENTO TÉCNICO DOS ELEMENTOS DO SISTEMA EXPOSITOR**

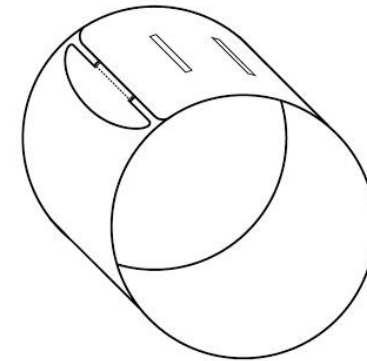
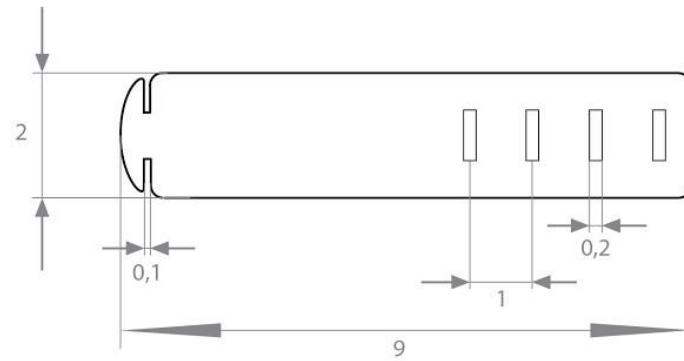



	TCC II - Design de Produto	Aluno: Júlia Schaan Fernandes		
	Título: Módulo do plano horizontal - Vista Lateral			
	Material: Cortina de PVC	Escala: 1:1	Unidades: cm	A4









 <b>UFRGS</b> UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	TCC II - Design de Produto	Aluno: Júlia Schaan Fernandes		
	Título: Peça de fixação			
	Material: Cortina de PVC	Escala: 1:1	Unidades: cm	A4