

DESIGN, TECNOLOGIA E SOCIEDADE: UMA EXPERIÊNCIA COM EXTENSÃO SOCIAL.

*Mariuze Dunajski Mendel*¹

*Jusmeri Medeiros*²

Resumo: O artigo que apresentamos busca relatar brevemente uma experiência com extensão social, em um trabalho realizado com uma cooperativa de artesãos em Guaraqueçaba. Pretendemos refletir sobre a importância da interação entre a comunidade e o meio acadêmico e o papel do *designer*, como um dos possíveis atores desta mediação. Esta parceria objetivou impulsionar o desenvolvimento do setor artesanal local, fortalecendo as atividades socioeconômicas e contribuindo para a melhoria das condições de vida da população.

Palavras-chave: Trabalho social; design e artesanato; comunidades e design.

Abstract: The article that we present an experience with social extension aims at relating briefly, in a work carried out with a cooperative of craftsmen in Guaraqueçaba. We intend to reflect on the importance of the interaction between the community and the environment academic and the designer's role, as one of the possible actors of this mediation. This partnership aims at stimulating the development of the local artisan sector, fortifying the social economic activities and contributing to the improvement of living conditions of the population.

Keywords: Social work; design and crafts; communities and design.

1. INTRODUÇÃO

A Universidade Tecnológica Federal do Paraná tem como missão “promover a educação de excelência por meio do ensino, da pesquisa e da

¹ Mestra em Tecnologia pela UTFPR. Licenciada em Artes Plásticas, especialista em Educação pela PUCPR. Professora do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da UTFPR. mariuzem@yahoo.com.br

² Graduada em Desenho Industrial pela UFPR, especialista em Marketing pela SPEI, mestranda em Tecnologia na UTFPR. Professora do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da UTFPR. jusmeri2002@yahoo.com.br

extensão, interagindo de forma ética e produtiva com a comunidade, para o desenvolvimento social e tecnológico” (planejamento estratégico da UTFPR, 2006), trabalhando, tanto a dimensão tecnológica, como a dimensão humana das sociedades. Uma das possibilidades da universidade interagir com a comunidade é através do trabalho social, que é feito em parceria pela comunidade acadêmica e sociedade, como uma forma de proporcionar aos cidadãos oportunidades de trabalho e renda, inclusão social e perspectivas de uma vida mais digna e justa. O artigo que apresentamos busca relatar brevemente uma experiência com extensão social, desenvolvida em parceria pelo Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), representado pelas professoras Mariuze Dunajski Mendes e Jasméri Medeiros, e a instituição de Promoção do Voluntariado do Paraná (PROVOPAR)³, em Guaraqueçaba, no litoral do Paraná. Não pretendemos apresentar a metodologia de trabalho, mas, refletir sobre a importância da interação entre as partes envolvidas.

O trabalho com comunidades representa um desafio em busca de um diálogo que aproxime as pessoas para haver o compartilhamento de conhecimentos e a organização das experiências pessoais, na tentativa de produzir um saber e trabalho coletivos. Este diálogo é estabelecido em conjunto por vários atores sociais: os artesãos, poder público, privado, assistentes sociais, psicólogos, especialistas das áreas técnicas, *designers*, entre outros. É só com esta interação interdisciplinar, que a organização da experiência das comunidades a partir de suas necessidades e potencialidades será possível.

2. *G* DESIGN E AS COMUNIDADES

O papel do *designer*, como um dos possíveis atores desta mediação, tem como alguns dos seus objetivos: respeitar; estimular a auto-estima dos envolvidos para que estes consigam organizar suas experiências; promover um trabalho coletivo de criação e produção dos artefatos; desenvolver condições para a auto-sustentação e gestão do grupo e estimular a identificação e a auto-estima do grupo.

Segundo Villas-Boas, o *design* “tem a interdisciplinaridade como seu principal viés metodológico” (2002, p. 26), portanto, dialoga com diversas

³ PROVOPAR é uma organização não governamental, cujo objetivo é melhorar as condições de vida da população mais vulnerável, incentivando a participação da comunidade no desenvolvimento local, através de projetos que favoreçam a auto-sustentabilidade, promovendo a integração com programas de políticas públicas sociais do Estado do Paraná. Cadastrado no Programa do Artesanato Brasileiro – PAB, ligado ao Ministério da Indústria e do Comércio, por designação do Governo do Estado, é responsável pela política e diretrizes para o setor artesanal no Estado do Paraná (fonte: PROVOPAR, 2004).

áreas do conhecimento, envolvendo desde questões técnicas (pois tem sua origem ligada às indústrias, como um curso de Desenho Industrial), assim como com as culturas e dinâmicas sociais, mantendo estreita relação com as tecnologias “de ponta” e as “tecnologias populares” (não considerando estes termos antagônicos ou os hierarquizando).

Pensar o *design* em tempos de globalização, industrialização acelerada, novas tecnologias, significa deparar com uma multiplicidade de caminhos, que tanto podem levar os *designers* a prospectar o futuro, estando sempre na vanguarda, bem como rever conceitos e retomar as tradições e costumes ancestrais, como é o caso do fazer artesanal, como uma forma de expressão.

De acordo com Canclini, nos países latino-americanos podemos caracterizar o *design* como sendo um *design* híbrido, uma vez que é marcado pela tensão entre o moderno (industrial) e o tradicional, e pelas contradições inerentes ao processo capitalista e aos discursos da modernização (1997). Este *design* híbrido circula entre o tradicional e o moderno, aproximando-se também dos saberes e fazeres próprios do artesanato.

Esta aproximação do *design* com os saberes populares de comunidades são apontados por Canclini, que discorre sobre a especificidade do fazer artesanal que, por suas raízes tradicionais, serve de escape para nossas dúvidas a respeito da modernidade e para suportar as contradições contemporâneas, que provocam “tentações de retornar a algum passado que imaginamos mais tolerável” (1997, p. 166). Esta retomada reflete-se em uma demanda de consumo por bens que nos remetam a este passado e nos propiciem um espaço de escape, ou de repensar a modernidade, muitas vezes acelerada e massificada.

Segundo Corrêa, no Brasil, a aproximação do *design* com o artesanato surgiu da necessidade de refletir sobre nosso repertório cultural e as tradições. Entretanto, antes de haver esta aproximação, é preciso refletir para que estes repertórios não sejam simplesmente incorporados ao processo produtivo, utilizando-se da organização coletiva dos artesãos, do valor simbólico dos artefatos feitos à mão, dos elementos estéticos, técnicas e grafismos, transferindo estes valores aos produtos industrializados, pela simples apropriação dos saberes tecnológicos populares, ou como uma forma de intervenções dos *designers* junto às comunidades com caráter estético para “melhorar os produtos” (2003). Esta interação do *design* e artesanato deve considerar uma série de fatores, como aponta Canclini, para não acontecer de “resgatar” valores e tradições, sem “reconhecer” as sociedades e os valores culturais das mesmas (1997, p. 210).

Sendo os artefatos, mediadores de ações humanas, como aponta Santos, eles são portadores de significados produzidos a partir das relações sociais, sendo passíveis de serem modificados por estas relações, assim como podem transformá-las, uma vez que todo processo é dinâmico (2000). Para que

estes artefatos sejam concebidos e produzidos é preciso haver um processo de conhecimento, sensibilização, experimentação e um tempo de prática dos artesãos, pois só com o autoreconhecimento no processo ocorre uma mobilização de energias e estímulo para o desenvolvimento do trabalho cooperativo, que é a principal meta do trabalho social.

Neste processo de trabalho com as comunidades, o *designer* precisa levar em consideração uma série de fatores, agindo primeiramente como um observador, não passivo, mas participante, levantando por pesquisas e entrevistas a história, as relações culturais, sociais, econômicas e ambientais que envolvem a comunidade. A ação do *designer* é de co-autor, sempre interagindo com os artesãos, na criação, produção e circulação dos artefatos, pensando nas identidades, valores, tecnologias e recursos existentes, além de considerar os valores formais, estéticos, simbólicos dos produtos e as possibilidades de inovação tecnológica, além de uma análise do mercado e dos potenciais consumidores.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO

O trabalho com a comunidade de artesãos de Guaraqueçaba foi realizado, de junho de 2004 a fevereiro de 2005, em uma cooperativa de artesãos, que além de estarem participando de cursos e treinamento em técnicas de trançado e cerâmica, estavam sendo sensibilizados para a prática do cooperativismo por profissionais da área. A escolha deste município pelo PROVOPAR para uma ação, foi por constatar-se que há em Guaraqueçaba a atuação de aproximadamente 80 ONGs, na sua maioria voltadas à defesa do meio ambiente, estudos e pesquisas, porém poucas preocupadas em alternativas de investimento humano / econômico. As alternativas de renda locais estão voltadas para a pesca de captura e o artesanato, contudo não tem sido registrado crescimento nesta área, pelo contrário com as leis ambientais severas que impossibilitam a retirada de matéria-prima da natureza, cada vez menos a população pode contar com esta fonte de renda, colocando Guaraqueçaba como um dos 20 municípios mais pobres do Paraná.

A intenção do Provopar em estimular esta cooperativa é impulsionar o desenvolvimento do setor artesanal no município de Guaraqueçaba, fortalecendo as atividades sócioeconômicas e contribuindo para a melhoria das condições de vida da população local, diminuindo os índices de exclusão (PROVOPAR, 2004).

O perfil dos cooperados vai desde jovens de 14 anos até adultos de 68 anos. O objetivo dos cooperados é trabalhar com as fibras naturais - nas técnicas de cestaria, trançado e tear - ou com a cerâmica - artística, de objetos utilitários ou decorativos. Como relatado por Medeiros e Mendes, alguns têm a lembrança de técnicas herdadas de seus ancestrais, como no caso da cerâmica e cestaria, fruto de uma tradição da região, entretanto,

a maioria perdeu o contato com estas práticas, uma vez que a geração que hoje está entre os 30 e 50 anos, praticamente abandonou o artesanato e a pesca, bases da cultura local, que hoje vem sendo resgatados (2005).

4. A INTERAÇÃO

A interação do *design* com a cooperativa de artesãos de Guaraqueçaba teve como objetivo despertar nas pessoas o olhar para si e para sua região, para símbolos e significados da própria comunidade e promover uma oficina de criatividade para estimular a participação de todos no processo de criação de produtos de forma coletiva, atentando para as questões formais, funcionais e estéticas dos artefatos.

Após sensibilização, observação e análise dos elementos representativos da cultura e tradições locais, foi realizada uma avaliação conjunta dos produtos que já vinham sendo feitos pela comunidade e levantados aspectos relativos à forma, dimensões, técnicas empregadas, materiais utilizados, partindo então para a criação de novos produtos ou adequação dos existentes frente aos parâmetros discutidos pelo grupo.

O objetivo desta proposta foi mostrar a necessidade de se definir uma linha de produtos a serem comercializados, explorando as técnicas e os processos já conhecidos e os aprimorando, desenvolver a criatividade, explorar a utilização de materiais encontrados na região, integrar os membros da comunidade, fazer uma análise e auto-análise das dificuldades (pessoais e técnicas), trabalhar a questão do olhar, da qualidade e identidade do grupo através dos artefatos gerados pelos mesmos (MEDEIROS e MENDES, 2006).

Em todas as atividades, mas especialmente no caso do *design*, “há a necessidade de organizar o trabalho para se chegar à materialização das idéias e à produção dos artefatos, sendo a metodologia a base deste planejamento” (MENDES, 2005, p.70). Além de constantemente falar sobre a metodologia, tanto na fase de criação, como na produção dos artefatos, enfatizamos para os cooperados durante as oficinas a importância deste planejamento em todo processo envolvido no trabalho que iriam iniciar.

Foi pensada a organização do espaço de trabalho, com a criação de um novo *layout*; a distribuição das tarefas; a produção e armazenamento da matéria prima; o planejamento prévio da produção dos produtos por meio de croquis e moldes; a qualidade dos produtos; acabamentos e formas de venda.

Uma oficina específica de cores foi realizada, na qual, além de trabalhar possibilidades de aplicação de paletas de cores a partir das identidades locais, foram feitos estudos de técnicas de pintura para a cerâmica e possibilidades de tingimento e combinações de cores nos produtos feitos com as fibras.

Com relação à qualidade e acabamento, várias peças foram analisadas em conjunto com os artesãos, a exemplo de um dos produtos que estava na loja para venda e que, apesar do interesse dos turistas por esta peça, a mesma estava sendo rejeitada por problemas técnicos.

A peça em questão é uma fruteira, na qual foi utilizada como estrutura, uma tela de proteção frontal de ventilador em metal (material de descarte) que recebeu uma trama em cipó e taboa. O problema é que o metal, por não ter sido tratado, está enferrujando e danificando as fibras.

Foi uma boa idéia, mas, por falta de planejamento e de pensar na adequação das técnicas aos materiais, resultou em um produto sem a qualidade requerida pelos clientes.

Aproveitamos este exemplo para salientar ao grupo que, além de uma boa idéia, é necessário planejamento e uma análise do produto que se está oferecendo, atentando para as seguintes questões: *design*, materiais utilizados, produção, qualidade e forma de comercialização. Com produtos de qualidade e estratégias de comercialização, as possibilidades de colocação do produto artesanal no mercado são promissoras.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos grandes pontos favoráveis ao artesanato é o seu caráter de sustentabilidade, entendendo este termo como apontam Manzini e Vezzoli, como um contexto, que envolve os fatores sociais, culturais, econômicos e ambientais. A sustentabilidade, segundo os autores, está em todas as fases do produto, desde sua concepção, pensando nos materiais que não comprometam o meio ambiente; na produção, utilizando tecnologias e processos não poluentes; até o descarte, pensando que todos os componentes tenham uma vida útil compatível, e que sejam recicláveis ou degradáveis (2002). A responsabilidade neste processo é de todos, *designers*, artesãos e consumidores, que por suas demandas e ações, podem mudar o rumo da lógica massificada imposta pelo capitalismo. As interações só adquirem sentido se ocorrem no cotidiano e contexto de criação e produção dos artefatos, e estes só entrarão na esfera do consumo se houver um planejamento e organização da cooperativa para definir até onde quer chegar.

Cada comunidade possui seus próprios anseios e valores e ao *designer* cabe respeitar estas características, tentando equilibrá-las com as necessidades ou oportunidades do mercado, para que os produtos tenham aceitação, gerando trabalho e renda, beneficiando aos artesãos, sem, contudo, perder suas identidades e costumes. É preciso muito para que as ações de valorização do trabalho artesanal se concretizem, além de preservar as tradições é necessário entender como estas manifestações estão se transformando, como elas se inserem na modernidade, o respeito e reconhecimento de quem produz os artefatos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 1997.

CORRÊA, Ronaldo de O. *Design e Artesanato: uma reflexão sobre as intervenções realizadas na costa do descobrimento – BA*. Curitiba: Dissertação de mestrado do PPGTE, CEFET-PR, 2003.

MANZINNI, E. e VEZZOLI, C. *O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais de produtos industriais*. São Paulo: EDUSP, 2002.

MEDEIROS, Jasméri e MENDES, Mariuze D. *Relatórios de atividades em Guaraqueçaba*. Curitiba: UTFPR, 2005.

MENDES, Mariuze D. *A fragmentária história da fábrica de móveis Martinho Schulz: tradição e modernidade na produção artesanal com fibras de Curitiba*. Curitiba: Dissertação de mestrado do PPGTE, CEFET-PR, 2005.

SANTOS, Marinês R. dos. *Design, produção e uso dos artefatos: uma abordagem a partir da atividade humana*. Dissertação de Mestrado do PPGTE, CEFET PR, 2000.

VILLAS-BOAS, André. *Identidade e cultura*. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.