

# Livro de barro de Moita Redonda: integração de ensino, pesquisa e extensão na prática do design social

*Moita Redonda's livro de barro: teaching, research and extension integration in social design practices*

**Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva**  
**Camila Bezerra Furtado Barros**  
**Guilherme Philippe Garcia Ferreira**  
**Lucas Mota Borges**  
**Rebeca Melo Frederico**

**Resumo:** O Livro de Barro foi desenvolvido com crianças da Escola Pública Municipal de Moita Redonda, numa comunidade artesã do barro, em Cascavel, Ceará. A partir da demanda do resgate da tradição local, dada a perda de interesse nas gerações mais jovens, foi proposta pelos estudantes de Design uma oficina de ilustração com as crianças na escola, que pintaram com barro: “O que tem em Moita Redonda?”. A integração de ensino, pesquisa e extensão (EPE) tornou possível evidenciar potencialidades identitárias, subjetivas e coletivas, na produção do Livro de Barro, por meio de metodologias ativas, participativas e representativas. O Livro, feito a partir das ilustrações, foi entregue como trabalho final das disciplinas e entra na pesquisa “Identidade, Territorialidade e Dispositivos Estratégicos vinculados ao Design Social” como uma referência de trocas sensíveis e sensibilizadoras entre estudantes, universidade, ensino, aprendizado e comunidade. Espera-se que o estudo auxilie no entendimento de outros processos de Design Social com caráter educativo, identitário e plural.

**Palavras-chave:** Design Social; Ensino, Pesquisa e Extensão; Design e artesanato; Identidade local; Metodologias participativas.

**Abstract:** The Livro de Barro was developed with children from the Moita Redonda Municipal Public School, in a clay artisan community in Cascavel, Ceará. From the demand of rescuing the local tradition, given the interest loss in younger generations, it was proposed by the Design students an illustration workshop with the children at the school, who painted with clay: "What's in Moita Redonda?". The integration of teaching, research and extension made it possible to evidence identity, subjective and collective potentialities in the production of the Livro de Barro, through active, participative and representative methodologies. The Book, made from the illustrations, was the final project of the disciplines and joins the research "Identity, Territoriality and Strategic Devices linked to Social Design" as a reference of sensitive and sensitizing exchanges between students, university, teaching, learning and community. It is hoped that the study helps in understanding other Social Design processes with an educational, identity and plural character.

**Keywords:** Social Design; Teaching, Research and Extension; Design and Handicraft; Local Identity; Participatory Methodologies.

## 1 Introdução

O Design Social se volta a situações coletivas de vulnerabilidade por meio de processos estratégicos, participativos e horizontais onde todos os envolvidos são corresponsáveis por transformações ativas, sociais e locais. Esta é uma área do design que considera prioritariamente os desejos, valores e interações humanas desencadeadas pelo processo de projeto. Nesse sentido, atua com dispositivos de design (peças gráficas, artefatos, serviços, identidades visuais) em estratégias direcionadas a soluções de problemas econômicos, produtivos e sociais em comunidades locais (MANZINI, 2017). Reflexão e a ação se complementam no processo de projeto, que se desenvolve na realidade cotidiana das comunidades envolvidas, de forma ativa e integrada com diversos agentes e parceiros do projeto. O *Varal – Laboratório de Design Social* da Universidade Federal do Ceará, tem como objetivo atender demandas de comunidades em situações de vulnerabilidade econômica e social, onde o design pode ser aplicado para identificar e resolver problemas. Com início nos idos de 2012, no mesmo ano da fundação do Curso de Design da UFC, o laboratório atua em contextos sociais vulneráveis, por meio de processos de partilha e aprendizagem entre as partes envolvidas. O Varal possui alicerce nas três vertentes da universidade: Ensino, Pesquisa e Extensão, o que faz com que as atividades extensionistas sejam impulsionadas pelo desenvolvimento de soluções dentro das disciplinas e que os processos sejam analisados em pesquisas, a fim de retroalimentar o sistema triádico universitário onde o laboratório se encontra. A ação discrita neste artigo envolve a comunidade artesã de Moita Redonda, localizada na cidade de Cascavel (CE). As atividades na comunidade tiveram início durante uma pesquisa de campo, em 2017, na disciplina de Projeto 2 (P2), que aborda a relação entre design e artesanato. Com a aproximação na comunidade foi possível reconhecer uma visível carência de recursos econômicos em contraponto a uma riqueza também explícita de recursos humanos. Nas aulas de campo foi estabelecido contato com alguns artesãos e diversas artesãs do barro, entre elas, Maria Quirino da Silva, ou Dona Tarina, reconhecida como Mestra, Tesouro Vivo da Cultura do Ceará (Ceará, 2006). Das atividades de análise e reflexão sobre as informações coletadas em 2017, emergiram proposições conjuntas entre a comunidade, o laboratório e as disciplinas, sintetizadas em 2018 no *Projeto Moita Redonda*, que se fundamenta na valorização e visibilidade dessa produção artesanal específica dada sua importância no patrimônio cultural.

Após muitas visitas à comunidade, registros e conversas, foi possível chegar ao diagnóstico elencando as três principais problemáticas: vendas, visibilidade ao espaço e à produção, e a gradativa perda da tradição refletida nos produtos. Tais tópicos funcionaram como norteadores para os projetos gerados na disciplina, promovendo um ensino que alimenta e é alimentado pelas práticas e processos investigativos realizados na extensão, por meio do laboratório. Além disso, a potencialização dos resultados projetuais se intensificou pela integração entre disciplinas com a conversa e convergência de outras áreas do Design. Para a atividade relatada houve integração entre as disciplinas de Projeto 2 (P2) e a disciplina de Elementos de Programação Visual (EPV), ambas ministradas no segundo semestre da graduação do curso de Design da Universidade Federal do Ceará.

As três problemáticas da comunidade direcionaram os projetos e, com ênfase na demanda da tradição, apresentou-se como proposta por uma das equipes a construção de um livro infantil com o intuito de valorizar o imaginário local de Moita Redonda, o qual é mantido vivo pela oralidade, fazendo parte da cultura não somente da comunidade, mas também do município de Cascavel.

A produção do dispositivo, denominado *Livro de Barro*, proveu um ambiente cocriativo com as crianças da escola de Moita Redonda, o que representa algo de suma importância para o laboratório e as relações entre Ensino, Pesquisa e Extensão. No âmbito do Ensino, o resultado da integração das disciplinas propiciou novas perspectivas de análise, o que fez com que o artefato/processo fosse também um meio para pensar o Design Social e sua relação com identidades locais. Com isso, o *Varal – Programa de extensão em Design Social* alcança um fazer reflexivo pautado nas relações dialógicas entre prática e teoria que perpassa os espaços de sala de aula e da comunidade para produzir em colaboração e problematizar a ação projetual que não se finda em si.

A seguir, serão apresentados: a discussão sobre o papel da identidade no contexto do Design Social e sua importância na representação visual; um breve apanhado do livro como dispositivo estratégico no Design Social; a estruturação do processo que permitiu o desenvolvimento do *Livro do Barro* junto a comunidade; a apresentação do dispositivo já em formato de protótipo e algumas considerações finais.

## 2 Identidade e representação visual

A origem da palavra identidade, segundo Lucy Niemeyer (2010), vem do latim (*identitas/atis*), sendo um acrônimo dos termos *idem*, significando o mesmo, e *entitate*, como entidade. Identidade, portanto, sinaliza mesmidade, o que há de comum, diferenciando do que não faz parte. Quando ampliada ao contexto de comunidade, a identidade é o que faz olhar para o outro e se reconhecer para além de si mesmo, entendendo-se como coletivo que partilha importantes elementos que fundam uma noção de todo.

Importante pontuar que a identidade não é estática, fechada em si. Niemeyer afirma que a construção de identidade se dá em um cenário de mudança e permanência, inerentes a processos dinâmicos. É de natureza complexa e mutável, contingente como arranjo discursivo. Goytisolo (*apud* BONSIEPE, 2010) diz que a identidade não pode ser entendida como algo terminado, mas sim como possibilidade sempre aberta, pois ela jamais é imposta como algo determinado ou fixo, ela se faz como prática. Ou seja, a identidade nasce de uma prática social, construção cultural, e, portanto, sempre terá força política (BAYART, *apud* Bonsiepe, 2010). No campo do discurso, há uma negociação permanente de sentido e o design pode ocupar um importante papel nessa mediação, pois como defende Bonsiepe (2010), as identidades são artefatos de comunicação, elas pertencem ao imaginário.

Promover a identidade local é antes de tudo compreender que ela existe em uma constituição discursiva, entendendo o discursivo como prática social atrelada a uma noção de pertencimento (LACLAU, E.; MOUFFE, C., 2004). Esse processo se dá como negociação entre agentes internos e externos, que implica relações de poder. Assim, tudo que envolve essa cadeia discursiva engloba dispositivos que presentificam esse pertencimento, e formam um “todo” aparentemente homogêneo. Esses dispositivos incorporam simbolicamente esse “todo” como representação de uma determinada identidade, “constituindo um dispositivo discursivo que representa a diferença como unidade ou identidade” (HALL, 2006, p. 62).

Na esteira histórica, o que na modernidade industrial tinha maior apelo aos atributos primários dos produtos, relacionados à qualidade material-funcional, hoje o que temos é a exaltação do que antes era entendido como secundário, o intangível. Um deslocamento do valor do produto ao eixo simbólico que, segundo Dijon de Moraes, cabe valores de estima, emocionais, ergonomia cognitiva e a valorização dos aspectos que ancoram a identidade local (MORAES, 2010).

Os produtos associados à determinada identidade passam, então, a pertencer à mesma cadeia, ao “todo” já mencionado. Essa construção associativa pode ser mediada pelo design, quando evidencia determinadas singularidades, características de uma comunidade ou território de origem, como por exemplo modos de produção, matérias-primas, processos e “interfaces de intermediação” (SAIKALY, KRUCKEN; 2010, p. 36). Pelo viés do design gráfico, as representações visuais que advém da ideia de identidade são importantes componentes para a promoção de identificação, engajamento e pertencimento. Um livro, por exemplo, em seu texto gráfico<sup>1</sup> é capaz de ampliar o texto verbal e visual, tornando ainda mais potente a mensagem difundida por este meio e, por ser um artefato físico, é duradouro e pode ser objeto compartilhado alcançando um maior número de pessoas.

Assim, o projeto editorial de um livro como o *Livro de Barro* tem função de presentificar elementos culturais que se imprimem nas tradições da comunidade de Moita Redonda, atuando no fomento de uma “identidade territorial” (REYES, 2010). Essa estratégia promove, no âmbito coletivo e por meio da cocriação, o autorreconhecimento entre participantes e fomenta ações coletivas na comunidade, o que pode fortalecer a identidade cultural e consequentemente a valorização do que há de comum. Com efeito, a ideia de territorialidade na pesquisa diferencia um lugar de um espaço qualquer. O sentido de pertencer e de fazer parte indica a construção de lugar como um tipo específico de elaboração de identidade com o atributo de pertencimento e a autonomia (DUARTE, 2002).

### **3 O *Livro de Barro* como dispositivo estratégico**

O uso de dispositivos estratégicos de design é proposto como meio e recurso utilizado com o intuito de alcançar um objetivo, uma meta, da forma mais eficaz possível. São gerados a partir de projetos de design com amplitude sistêmica, como a organização de informações complexas, ou resultados tangíveis, como peças gráficas e artefatos. O sentido de estratégia (MANZINI, 2017) advém do fato de que estes dispositivos fazem parte de um objetivo mais amplo, com metas definidas, em um procedimento que considera aspectos cognitivos, emocionais, estéticos e a participação ativa dos envolvidos no projeto (SILVA *et.al.* 2019; 2018; BROWN, 2010).

Ao longo dos anos de atuação extensionista do *Varal*, observamos que os dispositivos estratégicos aplicados no Design Social, quando inseridos em um contexto de valorização de identidade local e social, possuem a incumbência de: 1) organizar e direcionar ações com a comunidade; 2) promover a participação da comunidade no processo; 3) apresentar e a divulgar as propostas e o desenvolvimento do projeto; 4) favorecer a realização de parcerias;

---

<sup>1</sup> Entendendo como texto gráfico o uso de recursos, técnicas de impressão e acabamento que influenciam na materialidade do objeto, contribuindo assim para a constituição do artefato.

5) visualizar e organizar estratégias de ação; 6) contribuir no modo como a comunidade se entende como um coletivo, inserido em um espaço sócio-cultural e ambiental com qualidades específicas, que merecem ser reconhecidos e valorizados; 7) propiciar a inovação social.

Este direcionamento se alinha ao discurso de Meroni (2008) ao considerar que no design a estratégia se alinha muito mais a uma definição do problema do que ao encontro da solução de um problema. A estratégia é necessária em momentos em que nem todos os dados estão disponíveis e é necessário dar um direcionamento ao projeto. Neste contexto, os dispositivos estratégicos atuam como meio e recurso para problematizar as implicações advindas do Design Social.

De acordo com o resultado almejado, os dispositivos podem variar em forma e uso (recursos gráficos, digitais, protótipos, artefatos, fotografias, vídeos, produtos multimídia, hipermeídia entre outros) em conformidade com objetivos e estratégias empregados. Destaca-se aqui o *Livro de Barro*, dispositivo estratégico que considera principalmente a problemática da tradição (junto às necessidades emergentes já mencionadas) e é desenvolvido como solução de projeto voltada ao resgate da tradição durante a disciplina de Projeto 2.

Como uma parte relevante das necessidades levantadas percebeu-se em Moita Redonda, por meio do diálogo e vivências com os núcleos de produção artesanal, uma demanda de registros gráficos sobre e para comunidade, de modo a resguardar traços importantes daquilo que é da cultura e identidade, para além da tradição oral. Justifica-se esta necessidade pela percepção da comunidade que havia uma redução no interesse dos mais jovens em dar continuidade ao trabalho com o barro. Deste modo, aspectos importantes do legado geracional podem ser esquecidos caso não sejam reafirmados para além da memória falada. A partir dessa necessidade, o *Livro de Barro* é um dispositivo estratégico, uma peça gráfica voltada para o público infantil, com o objetivo de provocar o reconhecimento da potência da cultura local e, consequentemente, o interesse da população jovem em perpetuar os costumes e práticas da comunidade.

Como elemento estratégico, os dispositivos também utilizam o processo, e não apenas o artefato resultante, como meio para alcançar os objetivos. Por isso o *Livro de Barro* foi desenvolvido e construído junto com as crianças da Escola Pública Municipal de Moita Redonda em um processo de cocriação. Para que o protagonismo na produção do material pudesse trazer novos sentidos ao que se entende como rotineiro, sobressaíram os elos que os agrupam enquanto comunidade, por meio de histórias contadas, inventadas e recriadas por crianças. Assim, as relações com a tradição viva foi materializada em traços, personagens e desenhos feitos com “tinta de barro”<sup>2</sup>.

Nas próximas seções será apresentada a estruturação do processo de construção do *Livro de Barro*, considerando sua interface com as disciplinas EPV e P2 que ocorreram de modo integrado com momentos em sala de aula e na comunidade. Cabe dizer que estas disciplinas desempenharam um papel essencial na orientação técnica e ferramental para o desenvolvimento das soluções. Será abordada também a estrutura narrativa contemplada no projeto, a produção cocriativa em formato de oficina e a fabricação do primeiro protótipo, entregue como resultado das disciplinas, por meio do Projeto Integrado.

---

<sup>2</sup> Tinta feita a partir do barro.

### 3.1 Estruturação

Para o desenvolvimento do *Livro de Barro*, a equipe de projeto estabeleceu um processo de busca de informações em sala e em campo para estruturar a peça gráfica e estabelecer o sistema cocriativo próprio do projeto. Em sala de aula foram analisados os registros já realizados pelo *Varal*, a fim de buscar relatos da comunidade artesã sobre histórias e costumes, além de serem pesquisadas referências de publicações infantis para compreender as especificidades de projetos gráficos de livros ilustrados voltados a este público e as possibilidades de construção de narrativas. Nesse momento, o livro ilustrado *O Segredo de Moita Redonda*, resultado da integração entre P2 e EPV em 2017, serviu de inspiração e fonte de informação para o desenvolvimento do projeto. Apesar deste livro não ter partido de um processo cocriativo, foi bem recebido quando divulgado em sua versão impressa à comunidade. O retorno positivo indicou a viabilidade de uma maior tiragem com o apoio da Imprensa Universitária, alcançando um maior número de pessoas. Essa aceitação foi relevante para a equipe de 2018, pois confirmou esse tipo de artefato como potencial para evocar aspectos tradicionais e identitários na realização de uma peça gráfica narrativa e ilustrada com elementos da tradição local.

Durante as visitas de campo, foram feitas entrevistas com os artesãos em busca de relatos respondidos a partir da pergunta: “Você tem alguma história daqui de Moita, antiga ou recente, que possa compartilhar?”. As devolutivas foram armazenadas junto ao acervo do *Varal*. Como outras equipes estavam realizando suas incursões pela comunidade na coleta de dados para outros dispositivos e partilhavam as informações, os esforços da equipe do livro foram concentrados na comunicação com a Escola Pública Municipal de Moita Redonda. Percebeu-se que era necessário compreender como eram abordados em sala de aula os aspectos culturais específicos da comunidade. Questionou-se também quanto à possibilidade e disponibilidade de turmas na Escola para realizar as ações cocriativas relativas ao projeto. O diretor e professores foram indispensáveis não somente pela disposição em explicar sobre a situação organizacional das turmas e guiar a condução de atividades para o projeto, mas também por trazerem informações valiosas sobre o passado da comunidade, junto com algumas lendas e histórias que formam o imaginário popular de Moita Redonda, o que potencializou a construção da narrativa.

Em paralelo às trocas de informações com a Escola, a equipe pesquisou métodos de projeto centrados no ser humano (IDEO, 2009) e estratégias de práticas cocriativas relacionadas a atividades com crianças. A cocriação emergiu como proposta de execução com o intuito de proporcionar uma atmosfera em que tanto os discentes da universidade como estudantes da escola pudessem se sentir confortáveis para criar juntos. Assim, a oficina foi realizada na escola com a turma do 4º ano, sendo conduzida pelo professor da turma. Cada discente do Curso de Design da equipe atuou como monitor de um pequeno grupo de crianças, de modo que houvesse uma interação com todas as crianças, o que implicaria na maior compreensão do que seria feito na fase da concepção gráfica e na narrativa que seria apresentada no livro. A seguir, essa ação será detalhada.

### 3.2 Oficina

Pode-se afirmar que o momento de maior importância do processo cocriativo do *Livro de Barro* foi a realização da oficina em que as crianças realizaram ilustrações desenhadas com barro representando seu cotidiano e a identificação do que elas entendiam como “essência” da comunidade em que elas vivem.

Na abertura da oficina, após a apresentação da equipe pelo professor da turma da Escola, iniciou-se a dinâmica com contação de histórias locais, por um morador e artesão local, seu Luis e pelo professor da Escola, o seu Jânio, como uma primeira etapa conceitual da oficina. Para Fernandes (1991), o mito, ou como tratamos neste documento, as lendas, fazem parte da compilação dos elementos tradicionais de uma comunidade ou de determinados grupos humanos. Estes elementos, que são representativos da cultura, são manifestados comumente através de narrativas orais. Segundo Fernandes, “a narração de um mito é uma experiência coletiva, repartida, no ritual, entre narrador e ouvintes e construída, no nível da experiência cotidiana, pelo próprio grupo.” (FERNANDES, 1991, p.2).

A partir da fase anterior, em busca de entender o que perpassava o imaginário da comunidade, foram selecionadas duas estórias da cultura da comunidade para serem oralizadas, a primeira sendo sobre “o cajueiro das almas”, e a segunda “a cobra cascavel”. Que aqui trazemos sintetizadas como parte deste resgate da tradição e da identidade oral.

O personagem que a narração assume na primeira história é Luis, morador e artesão de Moita Redonda, que conta:

*“Tinha um cajueiro, [que] quem passava por ele sentia, ardia uma coisa, se sentia assombrado. Aí ficou conhecido como o cajueiro das almas. Aí o meu tio [...] fazia umas caveiras de barro [...] e colocou ela[s] lá [perto do cajueiro] e colocou uma vela dentro. Aí o cajueiro já era conhecido como cajueiro das almas e ninguém queria passar lá por perto, até eu mesmo!”*

A lenda da cobra cascavel assume múltiplas formas na tradição oral que tenta explicar o nome do município de Cascavel: Uma cobra gigante que se esconde sob a cidade barrada dentro de seu próprio ninho por um marco religioso, a inominável cresceria um metro cada vez que a palavra Cascavel é pronunciada mas se recolhe um metro sob o nome de São Bento. Outra leitura dessa lenda é a que conta sobre um cajueiro que ficou marcado pela presença da cobra e era visto como um sinal de alerta para os perigos da região. Cada membro da comunidade conta a história a sua maneira, alterando-a ou reforçando pontos.

Em paralelo, na oficina, ocorreu uma dinâmica operacional em que cada criança recebeu folhas de papel e uma espécie pincel – destaque à principal ferramenta utilizada na oficina: graveto com a ponta de algodão. A partir de relatos e pesquisas, a equipe descobriu que se “riscava” tradicionalmente as peças de barro com um graveto com um punhado de algodão de paineira na ponta. A equipe desenvolveu, então, um pincel que pudesse remontar essa prática e ser replicado por todos utilizando materiais de baixo custo e de fácil acesso.

Assim, palitos, algodão e elástico deram origem ao pincel. Para o pigmento foi usado o toá vermelho<sup>3</sup>, matéria-prima tradicional do trabalho dos artesãos.

No momento seguinte, a turma de alunos foi dividida em equipes menores dispostas em mesas circulares, onde havia um integrante da equipe de discentes da UFC atuando como monitor. Foi solicitado às crianças que desenhassem, partindo de suas interpretações das histórias apresentadas. Na sequência (Figura 1), uma representação da narrativa do “cajueiro das almas” feita por Andressa Gomes (9 anos).



Figura 1: Ilustração do cajueiro das almas.  
Fonte: Realizada por Andressa, 9 anos.  
Moita Redonda,  
Cascavel CE. Original digitalizado no Varal.

Após este momento criativo, a oficina prosseguiu com a retomada da dinâmica de conversa. Dessa vez, a troca se deu entre as equipes menores e as perguntas foram orientadas ao cotidiano das crianças. Trazemos um pequeno extrato deste diálogo:

Lucas (discente da disciplina de P2):

*"Se fosse para você me dar um presente aqui de Moita, o que daria?"*

Stefhany (criança moradora de Moita redonda):

*"O artesanato, é o que mais tem aqui."*

Após o encerramento dos diálogos foi proposto que, por meio de desenhos, houvesse um registro da conversa. A seguir, na Figura 2, os desenhos de José Matias (10 anos).

<sup>3</sup> Toá vermelho é um tipo de barro usado pelos núcleos artesanais, uma tradição da comunidade de Moita Redonda.



Figura 2: Ilustração de peças de barro.  
Fonte: Ilustração por José Matias, 10 anos. Moita Redonda, Cascavel CE. Original digitalizado no Varal.

Importante ressaltar que esse processo de troca acolheu as manifestações expressivas individuais das crianças, visíveis no processo de registro gráfico. Algumas crianças tomaram iniciativas de expandir a materialidade e as ferramentas em seus desenhos, como o uso de colagem de folhas secas e aplicação da terra do chão da área externa da escola. A imprevisibilidade criativa foi uma nuance prazerosa no processo de cocriação, em que os resultados gráficos são materialização sensível da expressividade de cada um.

Ao final dessa atividade, houve a construção conjunta do desenho da cobra cascavel, símbolo da cidade. O trabalho teve como resultado uma ilustração em que cada criança colocou parte de sua perspectiva em uma obra maior, contemplando noções de tradição, identidade e comunidade que permearam todo o projeto.



Figura 3: Desenho coletivo da cobra cascavel pelas crianças da escola  
Fonte: Foto de Vinicius de Freitas.

Por fim, a equipe de alunos da UFC reuniu os desenhos e iniciou um processo de coleta de assinaturas. As assinaturas foram tratadas como um elemento gráfico para ser utilizado na identificação ao final do livro. A autoria foi afirmada por meio da marcação das mãos com tinta no papel, com o nome de cada criança escrito logo abaixo. No *Livro de Barro*, as assinaturas têm importância gráfica e simbólica, em aspectos plásticos e para compreensão que aquele material, mesmo tratado digitalmente, foi composto por muitas mãos que se somaram e interviram na narrativa ali apresentada.

### 3.3 Protótipo

Na etapa técnica da produção do protótipo, a integração das disciplinas de P2 e EPV se tornou essencial na orientação e execução dos trabalhos, visto que enquanto a primeira aborda o Design Social, a segunda trata de práticas e conteúdos relacionados à comunicação visual. Entre elementos vetoriais e manuais, as texturas trazem a expressividade do fazer manual para o projeto gráfico do livro, reportando diretamente ao realizado na oficina com as crianças da comunidade. Houve também a preocupação de adequar o projeto ao público infantil, atentando à paleta cromática e ao tamanho e fonte do corpo do texto.

Após a oficina, no campus universitário, o registro do material produzido pelas crianças foi digitalizado e tratado enquanto as entrevistas e conversas realizadas foram decupadas. Começa, então, a decodificação dos elementos representados para a análise de como incluí-los na narrativa, uma tarefa difícil, pois os desenhos eram complexos e por vezes nem mesmo a transcrição das gravações, realizadas dentro da possibilidade de captura dos equipamentos de registro, auxiliava a compreensão do que estava representado.

Neste momento, o trabalho ocorreu em duas frentes, uma com foco nos tratamentos editoriais, e outra na qual a narrativa era delineada com base nos registros do cotidiano dos artesãos e nas histórias tradicionais de Moita Redonda. Quanto ao tratamento da narrativa, foram produzidos dois textos, um em formato de poesia e outro em prosa. Entretanto, após a avaliação da equipe, percebeu-se que para a realização do protótipo o texto em poema permitia uma leitura mais dinâmica e imersiva.

O título do livro resulta de uma aliteração de “Moita Redonda”, algo que estava escrito em quase todos os desenhos e que se relaciona com o conteúdo do poema: “Em Moita Toda Tem”. Quanto à materialização do livro, vale ressaltar que conhecimentos específicos de produção gráfica foram alcançados a partir da prática, uma vez que esse conteúdo ainda não é abordado neste momento da graduação (2º semestre). Assim, impulsionados pela necessidade do projeto e da integração entre as disciplinas, houve a iniciativa dos discentes em fazer, testar e aprender com esse processo de acabamento, ressaltando a importância destas práticas extensionistas e da integração do curso.

Ao final de todo o processo de desenvolvimento, o dispositivo *Livro de Barro* foi impresso e apresentado como resultado do Projeto Integrado EPV+P2. Em sequência, o protótipo retornou à comunidade e a equipe realizou uma leitura coletiva do livro na escola em Moita Redonda. Esta interação encerrou o primeiro ciclo estratégico do *Livro de Barro*, com o qual o resgate da tradição e valorização da identidade cultural foram estimulados através de um artefato físico produzido junto aos estudantes da escola. Foi possível notar uma recepção bastante positiva durante este encontro, em que as crianças puderam identificar os próprios desenhos no livro.

Assim, promoveu-se um sentimento de pertença e de valorização da produção de Moita Redonda a partir da materialização sensível das interações realizadas na oficina.

Por fim, o processo foi esquematizado (Figura 4) em um sistema que demonstra os três momentos da concepção do *Livro de Barro*. Na síntese, é possível compreender as relações entre agentes e ambientes envolvidos em cada uma das etapas:



Figura 4:  
Esquematização do processo cocriativo ao longo da realização do *Livro de Barro* no Projeto Integrado  
Fonte: Desenvolvido pelo Varal.

## Considerações finais

Com o encerramento deste primeiro ciclo do protótipo do *Livro de Barro*, pôde-se dar início a um novo momento de sua aplicação: a impressão de volumes da versão final. Para tanto, faz-se necessário verificar quais ajustes ainda são importantes, quanto à diagramação, gramatura, mecanismos de acabamento, entre outros aspectos produtivos. A partir da realização destes volumes, o *Livro* ainda deverá passar por um processo editorial e retornar como produto à Escola e à comunidade.

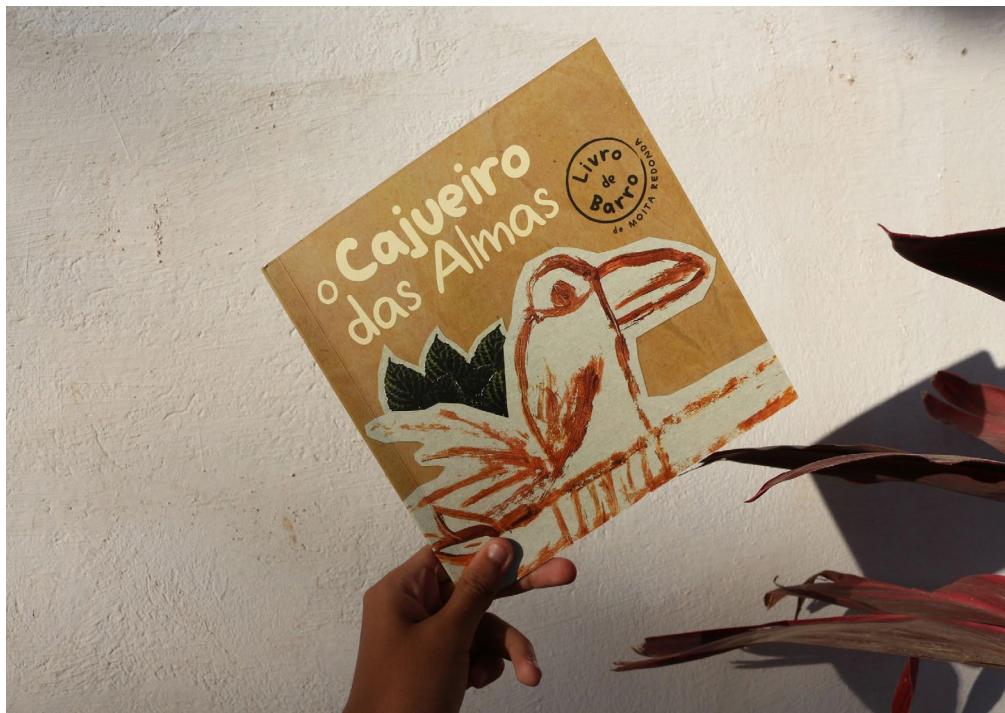


Figura 5: Livro de Barro materializado.  
Foto: Lucas Baptista

Ficou explícita a importância do envolvimento das crianças com o barro em sua natureza material e simbólica no sentido de dar sentido e direção ao interesse e entusiasmo voltados ao que é identitário para favorecer o fortalecimento do aspecto geracional da tradição local.

A experiência também foi uma experimentação metodológica de construção de narrativas e resgate de tradições, por meio de histórias contadas e desenhadas, dos materiais utilizados para as ilustrações, como os pincéis-graveto-paina e a tinta-barro sendo ao mesmo tempo temas geradores e suscitantes de estímulo para a valorização da identidade local.

Estudantes de Design aprenderam com as crianças da quarta série de uma escola pública que, pincel e tinta podem não bastar em um processo criativo de ilustração. Há que meter a mão na terra que faz o barro-tinta e trazer a folha seca da árvore-galho-pincel, que estão ali no pátio. Doutoras e doutores pesquisadores aprenderam com a iniciativa dos estudantes de Design que ofereceram à pesquisa, a prática para ser teorizada. O produto da disciplina volta à comunidade como dispositivo estratégico de Design Social na valorização da identidade local.

Da mesma forma que em um sistema um mais um é mais que dois por ser a relação entre eles, Ensino, Extensão e Pesquisa inter-relacionados em um mesmo projeto é mais do que a soma de cada um deles nos fundamentos da universidade pública, porque não é possível separar cada um deles nos resultados, porque se aprende que não se aprende só com professoras e professores, porque se descobre que grandes descobertas também podem estar do lado de fora dos laboratórios e de pesquisas ensimesmadas e que, em se tratando de Extensão, as comunidades podem entrar mais nas salas de aulas e nas pesquisas, até mais do que a universidade sair até elas. Extensão pode ser entendida como o que se estende e se integra, na dimensão de uma construção partilhada, permeável e recíproca de saberes.

## Referências

- BONSIEPE, Gui. **Identidade e contra-identidade do design.** In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados.** Barbacena : EdUEMG, 2010.
- BROWN, T. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- DUARTE, F. **Crise das matrizes espaciais: arquitetura, cidades, geopolítica e tecnocultura.** São Paulo: Perspectiva, 2002.
- CEARÁ, **Lei Estadual nº 13.842 de 27 de novembro de 2006.** Institui o Registro dos “Tesouros Vivos da Cultura” no Estado do Ceará e dá outras providências.
- FERNANDES, Caio Aguillar. Arte e mito: a perspectiva lúdica. **Itinerários: Revista de Literatura**, n. 2, 1991. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/107100>. Acesso em: 19 dez. 2021.
- HALL, Stuart. **Identidade Cultural na pós-modernidade.** 11a. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- IDEO. **HCD - Human Centered Design: kit de ferramentas.** EUA: Ideo, 2009.
- LACLAU, Ernest; MOUFFE, Chantal. **Hegemonía y estrategia socialista. Hacia una radicalización de la democracia.** Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado.** Tradução de Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- MANZINI, E. **Design: quando todos fazem design, uma introdução ao design para inovação social.** Trad. Luzia Araujo. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2017.
- MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2008.
- MORAES, Dijon. Design e identidade local: o território como referência projetual em APLs moveleiros. In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados.** Barbacena : EdUEMG, 2010.
- REYES, Paulo. Identidade x identidades: uma visão pelo design. Design de plataformas para valorizar identidades e produtos locais. In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados.** Barbacena : EdUEMG, 2010.
- SAIKALY, Fatina; KRUCKEN, Lia. Design de plataformas para valorizar identidades e produtos locais. In: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes (org.). **Identidade - Cadernos de Estudos Avançados.** Barbacena : EdUEMG, 2010.
- NIEMEYER, Lucy. Identidade e significações: design atitudinal. **Cadernos de Estudos Avançados: identidade.** Organização: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes. Universidade do Estado de Minas Gerais – Barbacena : EdUEMG, 2010.

---

## Sobre os autores

**Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva** possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1996), mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002) e doutorado em Espacio Público y Regeneración Urbana – Universidad de Barcelona (2011). É professora adjunta IV e professora permanente no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura Urbanismo e Design (PPGAU+D) na Universidade Federal do Ceará, onde coordena o Varal – Laboratório de Design Social. Atualmente pesquisa Metadisciplina e Design Social.

E-mail: [lilu@daud.ufc.br](mailto:lilu@daud.ufc.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5213698667987689>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2242-1925>

**Camila Bezerra Furtado Barros** é doutora em Comunicação e Semiótica da PUC-SP na linha de pesquisa Análise das Mídias. Possui mestrado em Comunicação e Semiótica, também pela PUC-SP, e graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade de Fortaleza (2006). Professora da Universidade Federal do Ceará do curso de Design com área de concentração em Design Gráfico, Discurso e Linguagem Visual. Atualmente pesquisa a Comunicação-sintoma e os deslocamentos simbólicos propostos pelos discursos midiáticos comprometidos com a manutenção do capital.

E-mail: [camila@daud.ufc.br](mailto:camila@daud.ufc.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2299950546724136>

**Guilherme Philippe Garcia Ferreira** tem graduação em Tecnólogo em Design de Produto pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Santa Catarina (2008), mestrado em Design pela Universidade Federal do Paraná (2014) e doutorado em Design pela mesma intituição (2018). É professor do Magistério Superior na UFC. Tem experiência na área de Design de Produto, atuando principalmente nos campos de: desenvolvimento, comunicação, método, objetos de aprendizagem e inovação.

E-mail: [guilhermepgf@daud.ufc.br](mailto:guilhermepgf@daud.ufc.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5303090512183079>

**Lucas Mota Borges** é Designer gráfico e de produto. Atua e pesquisa Design Social, vinculado ao Varal – Laboratório de Design Social. É graduando no curso de Design, pela Universidade Federal do Ceará.

E-mail: [luscasborges@design.ufc.br](mailto:luscasborges@design.ufc.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6891968812244363>

**Rebeca Melo Frederico** é graduanda em Design na Universidade Federal do Ceará, e possui atuação com ênfase em design gráfico e de produto. É também membro do Varal – Laboratório de Design Social, onde gerencia e pesquisa processos relativos a Design Social.

E-mail: [rebecamelof@design.ufc.br](mailto:rebecamelof@design.ufc.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8851986979401128>

---

Recebido em: 21 de dezembro de 2021

Aprovado em: 30 de março de 2022

Publicado em: 30 de junho de 2022