

2

**Coleção “Horizontes”:
uma experiência em Design Social**

COLEÇÃO "HORIZONTES": UMA EXPERIÊNCIA EM DESIGN SOCIAL

THE "HORIZONS" COLLECTION: AN EXPERIENCE IN SOCIAL DESIGN

Ninon Rose Tavares

ninonrosetavares@gmail.com – Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Gabriel Xavier Praia

gxpraia@gmail.com – Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Heloisa de Moraes Miranda

heloisa.mirand4@gmail.com – Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Marco Antônio Vieira

marco12582@gmail.com – Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Resumo: O artigo relata o processo de criação de uma coleção de acessórios de moda realizada por alunos da Universidade do Estado do Pará - UEPA, em conjunto das participantes do projeto "Eu me importo", do Núcleo de Atendimento Especializado da Criança e do Adolescente – NAECA. A oficina tem como objetivo trazer uma possível fonte de renda para as famílias. Como resultado, a coleção possui quatro linhas que buscam retratar a essência do NAECA e de seu projeto.

Palavras-chave: Design Social, Cocriação, Moda

Abstract: *The present paper describes the design process of a collection of fashion accessories by students of State University of Pará, in partnership with members of the "I care" project. The accessories were co-created by the students and the participants of the project to exchange knowledge between both parts through a workshop. It resulted in a Collection named "Horizons" that possesses four main lines intending to capture the essence and history of the "I care" project and the institute that oversees it.*

Keywords: *Social Design; Co-creation; Fashion.*

1. Introdução

Com a mudança nas práticas de consumo observadas na contemporaneidade, os indivíduos têm demonstrado culturalmente e mercadologicamente uma demanda por produtos contendo histórias e diferenciais simbólicos, que sejam próprios de seu território e de seu povo (Jardim *et al.*, 2015). É neste contexto que a disciplina de Design e Artesanato, optativa do curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará – UEPA, realizou uma oficina em conjunto com o projeto “Eu me importo”, do Núcleo de Atendimento Especializado da Criança e do Adolescente – NAECA, que visa o bem estar das crianças, adolescentes e famílias que receberam a guarda desses jovens, como também atua com o monitoramento dessa guarda e como facilitadora das possíveis dificuldades a serem encontradas.

Durante os três dias de execução do projeto (17, 18 e 19 de agosto de 2023), a equipe promoveu uma oficina de confecção de acessórios de moda às famílias assistidas pelo projeto, com o intuito de proporcionar uma nova fonte de renda. A oficina foi uma oportunidade de aplicação dos conhecimentos que os alunos obtiveram no decorrer do curso sobre processos de design e sua relação com o artesanato.

Para este estudo, o grupo dialogou epistemologicamente com Ninon Jardim (2013; 2016; 2017; 2019), Lia Krucken (2009), para entender a relação que existe entre design, artesanato e território. No que se refere à metodologia projetual, foram utilizadas ferramentas propostas por Mike Baxter (1998) e Lucy Niemeyer (2009). A principal problemática ocorreu em relação ao pouco tempo disponível para a execução, sendo necessária a adaptação dessas metodologias para a execução do projeto no tempo definido, bem como da quantidade de materiais para a confecção das peças.

A metodologia empregada passou por pequenos ajustes para se adequar, tanto às informações necessárias sobre os participantes e o projeto do NAECA, quanto ao prazo disponível para todo o processo do *workshop*. Com esse resultado, as etapas metodológicas foram estruturadas em quatro ações distintas, que se completam: sentir, sistematizar, compartilhar/ cocriar, executar.

2. Cartografia sensível

Para conceber um projeto de design que visa valorizar o produto específico, é fundamental reconhecer que ele carrega em si um conjunto de elementos intrínsecos que definem a sua essência. Esse conjunto é resultado de várias ações realizadas pelos indivíduos que compõem sua cadeia de valor (Krucken, 2009). Para alcançar esse objetivo, os designers devem adotar uma abordagem mais sensível e observadora, que lhes permita compreender com mais profundidade as características do grupo em questão e assim identificar áreas de enfoque e aprimoramento.

2.1. Sentir

- **Sentir:** A sensibilidade foi ativada por meio de um primeiro encontro onde foram apresentados os participantes e alunos, abordando seus interesses, habilidades e experiências, bem como discutido o impacto do projeto “Eu me importo” na vida das pessoas que fazem parte dele.

Nesta etapa da oficina, o grupo foi ao local do projeto conhecer o seu objetivo e quem são as pessoas assistidas por ele. Assim, o grupo entrou em contato com as participantes e buscou reconhecer as suas habilidades e se possuíam prática com a confecção de bijuterias. Durante essa etapa, percebeu-se que a maioria das participantes não tinha experiência com esse tipo de trabalho manual; porém, algumas conheciam técnicas de crochê, que foram incorporadas em diversas peças.

2.2. Sistematizar

- **Sistematizar:** As informações adquiridas, tanto do projeto quanto das pessoas que fazem parte dele, foram sistematizadas em sala de aula. A técnica do *brainstorm*, foi usada para criar o nome, o conceito da coleção e as linhas a serem seguidas.

Após o primeiro encontro com os participantes do projeto, o grupo retornou para a sala de aula para sistematizar as informações obtidas na etapa anterior. Para isso, a equipe tentou buscar palavras que definissem o que seria a essência do projeto “Eu me Importo” do NAECA, fazendo uso do *brainstorm* (Baxter, 1998) (Figura 1). Conforme indicado por Niemeyer (2009, p. 67), após essa fase, foi feita uma síntese do resultado do *brainstorm*, fazendo análises e eliminações até se chegar a apenas três ou quatro termos.

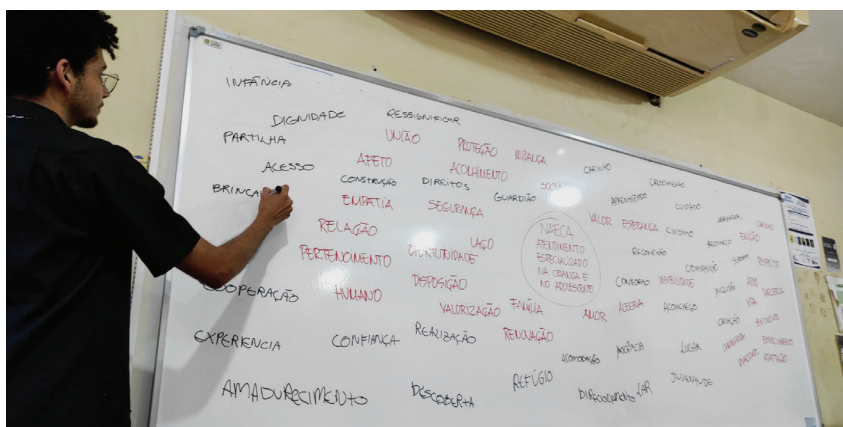


Figura 1 – Processo de *brainstorming* inicial feito para captar a “essência” do NAECA. Fonte: acervo dos autores.

As palavras foram agrupadas por afinidade, sintetizando cada grupo por uma palavra em comum, definindo assim, as quatro linhas de produto a serem produzidas: **Acolhimento, Compromisso, Diversão e Identidade**. Essas quatro linhas também foram resumidas por uma palavra, que incorpora a sua essência bem como a essência do projeto “Eu me importo”, criando

assim, a coleção **Horizontes**. Nesse sentido, Lucy Niemeyer (2009, p. 68) coloca que “[...] de posse da síntese feita, o designer tem um balizamento para a construção do enunciado a que se propõe, dando, assim, a ‘voz’ formal à ‘personalidade’ do produto, seja ele de que natureza for”.

Com as linhas definidas, a equipe criou dois painéis para cada uma delas – os painéis de expressão do produto e de tema visual (Baxter, 1998) –, que buscam representar, respectivamente, a emoção ou o conceito que o produto pretende passar, e quais produtos já passam essas sensações ou ideias.

A linha **Acolhimento** visa representar princípios relacionados à segurança e proteção do núcleo familiar; ela é expressa por meio de valores como empatia, confiança e aconchego. Desse modo, é fundamental reconhecer que crianças e adolescentes necessitam de um espaço seguro e que lhes proporcione apoio, o que é imprescindível para a sua formação (Figura 2).



Figura 2 – Painéis semânticos da linha Acolhimento: painel de expressão (esq.) e tema visual (dir.). Fonte: elaborado pelos autores.

Compromisso é uma qualidade que é exigida do ser humano em todos os aspectos da vida, sendo um dos alicerces que sustenta a cidadania. Essa linha tem o propósito de representar os compromissos do projeto: dos guardiões com os jovens; da defensoria com as famílias; dos estudantes e da professora com o *workshop* (Figura 3).



Figura 3 – Painéis semânticos da linha Compromisso: painel de expressão (esq.) e tema visual (dir.). Fonte: elaborado pelos autores.

Ao pensar na juventude, as primeiras coisas que vêm à mente são a ludicidade, a alegria, o brincar. Pensando nisso, foi desenvolvida a linha **Diversão**, visto que o lazer é um direito fundamental da criança e do adolescente. É nele que as crianças aprendem, socializam e criam amizades. Portanto, ao realizar um projeto que frequentemente lida com esse público, é imprescindível pensar numa linha que dialogue com eles (Figura 4).



Figura 4 – Painéis semânticos da linha Diversão: painel de expressão (esq.) e tema visual (dir.). Fonte: elaborado pelos autores.

A linha **Identidade** surgiu com a ideia de que a individualidade é algo fluido. Ao mesmo tempo que possui suas raízes, cada experiência, cada memória, escolha, erro e acerto moldam as pessoas de forma única. A construção da identidade é um processo fluido e contínuo (Figura 5).



Figura 5 – Painéis semânticos da Linha Identidade: painel de expressão (esq.) e tema visual (dir.). Fonte: elaborado pelos autores.

2.3. Compartilhar/ Cocriar

- **Compartilhar** as ideias desenvolvidas sobre o conceito da coleção e apresentar as diferentes linhas aos participantes. Receber o *feedback* deles e realizar alterações conforme necessárias.
- **Cocriar** com os participantes do projeto, através de dinâmicas, onde suas memórias e relações com a vida são percorridas e acolhidas. Constitui-se em uma vivência coletiva entre os componentes da equipe do projeto e os participantes, que gentilmente compartilham suas histórias e lembranças como base de inspiração.

Após o *brainstorm* realizado em sala de aula e a definição das linhas que serviram como base para o projeto, um encontro foi organizado com os participantes. No início deste encontro, os participantes foram apresentados à coleção “Horizontes” e como suas linhas seriam abordadas, conforme definido anteriormente (Figura 7).



Figura 6 – Apresentação da coleção "Horizontes" e linhas aos participantes do NAECA. Fonte: acervo da equipe.

A partir desse ponto, a dinâmica foi cada um representar os conceitos de **Compromisso, Diversão, Identidade e Acolhimento**, conforme lhe parecesse mais adequado. Alguns optaram por se expressar por desenhos, outros escolheram mensagens escritas e outros linguagens verbais e não verbais associadas. Além disso, algumas pessoas começaram a compartilhar suas interpretações a respeito das temáticas, já com desenhos de peças para as coleções.



Figura 7 – Processo de cocriação no *workshop*. Fonte: acervo da equipe.

Ao final dessa fase, o material produzido foi coletado para análise, dividindo-o em duas categorias: peças que já estavam em processo de criação na forma de esboços; e desenhos e textos que poderiam ser base para criação de outras peças. Foram então desenvolvidos novos desenhos que refletiam as expressões da fase anterior. Os esboços foram refinados e novos croquis foram criados, para viabilizar a produção.

Por fim, nos dias que seguiram, com os croquis prontos, mais dois momentos de trabalho foram dedicados exclusivamente para produção de protótipos de forma artesanal. Foram combinadas diversas técnicas, incluindo a modelagem do arame, trabalho com miçangas, crochê e outras técnicas manuais de trabalho. Estes esforços visavam transformar as ideias em realidade e criar protótipos tangíveis dos conceitos explorados.

2.4. Executar

- **Executar** o conceito final da coleção ao criar desenhos inspirados nos painéis visuais de cada linha, juntamente com os participantes na sala do NAECA. Após essa etapa, criar protótipos que combinam as técnicas baseadas nas habilidades e interesses de cada indivíduo, trabalhando assim, nas cores e composição de cada peça em colaboração com eles.

Nesta última fase, as ideias anteriores, puderam materializar-se em protótipos que foram produzidos coletivamente, durante dois dias (Figura 8). A partir dos croquis feitos na fase anterior, trabalhou-se em consonância com as participantes para criar as peças, utilizando diversas técnicas. Algumas delas já faziam parte do repertório de algumas das participantes, como o crochê, e outras foram desenvolvidas no processo. Assim, baseado nos painéis semânticos, definiu-se as paletas de cores da coleção, compostas majoritariamente por tons terrosos e escuros, quentes e brancos para a linha “Identidade”; coloridos para a linha “Diversão”; cores quentes para a linha “Acolhimento”; e o entrelaçamento de peças para a linha “Compromisso”, para executar as peças de cada linha de maneira padronizada.



Figura 8 – Montagem das peças. Fonte: acervo da equipe.

No decorrer da atividade, o trabalho coletivo proporcionou soluções para pequenos entraves que surgiram, como a falta de material para o acabamento de determinadas peças, ou até para a confecção delas. Dessa maneira, o resultado promoveu trocas de conhecimento e aperfeiçoamento de ambas as partes (Figura 9).



Figura 9 – Montagem das peças. Fonte: acervo da equipe.

3. Coleção “Horizontes”

Dessa maneira, surgiu a coleção “Horizontes”, imersa nas raízes do artesanato, transformando simples objetos em artes carregadas de significações e valores. A coleção buscou representar os laços familiares cheios de afetos, que promovem diversos horizontes para a vida das crianças, dos adolescentes e dos adultos que fazem parte do projeto “Eu me importo”. Assim, ela se divide em quatro linhas temáticas: Acolhimento, Compromisso, Diversão e Identidade.

3.1. Linha Acolhimento

Representa segurança e proteção do núcleo familiar, empatia, confiança e aconchego. Dessa forma, são configuradas as peças com representação de família nas formas e com cores quentes e confortáveis (Figura 10).



Figura 10 – Peças da linha Acolhimento. Fonte: acervo da equipe.

3.2. Linha Compromisso

O compromisso incorpora os princípios da justiça, solidariedade, união e envolvimento. consequentemente as peças são compostas por entrelaçamentos e cores análogas (Figura 11).



Figura 11 – Peças da linha Compromisso. Fonte: acervo da equipe.

3.3. Linha Diversão

A diversão é a que mais pulsa vivacidade nos corações das pessoas, ela simboliza alegria e renovação. Assim foram feitas as peças dessa linha, repletas de cores para representar o sentido de ser criança e se divertir (Figura 12).



Figura 12 — Peças da Linha Diversão. Fonte: acervo da equipe.

3.4. Linha Identidade

A construção da identidade é como a tecelagem de uma tapeçaria. Cada fio representa uma experiência, uma memória, um aprendizado. Dessa forma, surge essas peças, emanando fluidez e diversidade nas composições (Figura 13).



Figura 13 – Peças da linha Identidade. Fonte: acervo da equipe.

4. Novos encontros

Devido à dificuldade de executar diversas peças por falta de material ou tempo, sentiu-se a necessidade de novos encontros com o grupo do projeto com a finalidade de produzir protótipos e reparar os erros que foram pontuados no decorrer das oficinas. Dessa maneira, nos dias 04, 05 e 06 de setembro, após a compra de novos materiais, foram realizadas novas reuniões a fim de se chegar no resultado mais polido e bem executado das oficinas.

4.1. Resultados

Por fim, como resultado final dos protótipos, optou-se por manter o que fora estabelecido inicialmente, como as paletas e as formas das peças, porém, com a adição de novos materiais e melhores acabamentos. Assim, os participantes foram capazes de finalizar as peças de forma mais polida e como os croquis indicavam, trazendo mais unidade entre as linhas (Figura 14).



Figura 14 – Protótipos finais das peças. Fonte: acervo da equipe.

Referências

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2011.

BORGES, A. **Design + Artesanato: o caminho brasileiro**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2012.

JARDIM, Ninon Rose. **Mulheres entre enfeites & caminhos**: cartografia de memórias em saberes e estéticas do cotidiano no Marajó das florestas (S.S. da Boa Vista – PA). 2013. 225f. Dissertação de mestrado – Universidade Federal do Pará, Curso de Pós-Graduação em Artes.

JARDIM, Ninon Rose; FONSECA, Louise Alencar; FERREIRA, José Leuan Monteiro; RAMOS, Arão Neves de Oliveira; SUZUKI, Eric Satoro. PROJETO GOTAS: uma experiência interdisciplinar em design no artesanato. *In*: 5º Simpósio de Design Sustentável, 2016, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2016, v. 2, n. 5, p. 121-133. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-sbds15-2st601a

JARDIM, Ninon Rose; BORGES, Amanda; CAMINO, Bianca; LEITE, Camilla; NORAT, Karolina; COHEN, Lauro; VALENTE, Paulo. Between the river and the road: Design and territory in Abaetetuba, Pará, Brazil. *In*: SBDS+ISSD, 2017. Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: Blucher Proceedings, 2017, v. 3, n. 6, p. 156-163.

JARDIM, Ninon; COSTA, Manoela; FARO, Mariana Faro. Cartografias do design: Memória e cotidianidade do Marajó das Florestas em mobiliário de Jupati. *In*: 7º SDS, 2019, Recife. **Anais [...]**. Recife: Blucher Proceedings, 2019. v. 6. n. 3, p. 12-23.

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

NIEMEYER, L. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

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