



Projeto GOTAS em cartografias sensíveis – metodologia em design e território

GOTAS project in sensitive cartography – methodology in design and territory

Ninon Rose Tavares, Ma. em Artes - ICA/UFPA, Universidade do Estado do Pará
ninonrosetavares@gmail.com

Geovana Andrade de Holanda, graduanda em Design, Universidade do Estado do Pará

holandageovana21@gmail.com

Giselle Palheta Moura, graduanda em Design, Universidade do Estado do Pará

gpalhetaellesig@gmail.com

Gleice Gabriely de Souza Dias, graduanda em Design, Universidade do Estado do Pará

gleicedias10@gmail.com

[Linha temática: T4. Design artesanato]

Resumo

Este artigo versa sobre a experiência vivenciada pelo projeto de extensão GOTAS - produções em cultura e design, que é vinculado ao grupo de pesquisa CUIA - Cultura e design em produtos amazônicos, da Universidade do Estado do Pará, e como a partir da metodologia da Cartografia sensível, vem desenvolvendo a relação design e artesanato junto às comunidades artesãs locais. Contribuindo dessa forma para satisfazer além das necessidades básicas de sobrevivência dos envolvidos no projeto, também atender às necessidades simbólicas que remetem à memória, à história e à cultura de um povo.

Palavras-chave: Metodologia; Artesanato; Design

Abstract

This article deals about the experience lived by the extension project GOTAS - productions in culture and design, which is linked to the research group CUIA - Culture and design in Amazonian products, from the State University of Pará, and how, from the methodology of sensitive Cartography, has been developing the relationship between design and handicraft together with local artisan communities.

Contributing in this way to satisfy, in addition to the basic survival needs of those involved in the project, also to meet the symbolic needs that refer to the memory, history and culture of a people.

Keywords: *Methodology; Craftsmanship; Design*

1. Como tudo começou: projeto GOTAS - produções em cultura e design

A contemporaneidade desperta nos sujeitos, em dinâmicas culturais e de mercado, uma crescente demanda por produtos com história, e com marcas que indiquem sua procedência e diferenciais simbólicos próprios de um território (JARDIM et al., 2015). Neste cenário, torna-se fundamental à atividade de design o reconhecimento da potencialidade destas produções dentro do mercado e a orientação para visibilizá-las, reafirmando assim sua identidade cultural. . Como reforça Jardim et al (2015, p. 2)

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

Esses produtos locais, segundo Krucken (2009, p. 17),

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

Nesse sentido, o estado do Pará, enraizado na rica tradição cultural e artesanal das áreas rurais e ribeirinhas, oferece um solo fértil para a atuação do design em sintonia com esses territórios, também impulsionado pela diversidade de matérias-primas que nutre uma produção artesanal rica em significados culturais. É nesse cenário que em 2013 o GOTAS foi criado, resultante de uma abordagem interdisciplinar que relaciona ensino, pesquisa e extensão. Afiliado ao grupo de pesquisa CUIA - Cultura e design em produtos amazônicos, e dialogando com a disciplina Design e Artesanato da UEPA - Universidade do Estado do Pará, o projeto GOTAS visa potencializar o território a partir de produções em design com foco na relação design e artesanato e seus aspectos socioculturais. A partir disso, abrange a melhoria e criação de novos produtos, utilizando métodos de cocriação que os direciona de acordo com as demandas do mercado e as condições que o espaço proporciona. O projeto dedica-se também, quando necessário, à construção de identidade visual, supervisão dos procedimentos de produção, implementação de melhorias em equipamentos e ambientes de trabalho, bem como estabelecer estratégias para interagir de maneira eficaz com o mercado em potencial.

Diante desta premissa, o GOTAS, através das metodologias de design e dos conhecimentos do território, artesanato e cultura, tem potencialidade para reconhecer, desenvolver e potencializar as produções culturais do saber-fazer de comunidades artesãs, reafirmando suas identidades, a fim de que conhecimentos e técnicas ancestrais não se percam ao longo do tempo e que os produtores sejam valorizados pelo conhecimento cultural que possuem.

2. Cartografia sensível

Com base em Krucken (2009), Niemeyer (2003) e Jardim et. al (2019), o GOTAS utiliza como metodologia a Cartografia sensível, que busca reconhecer as qualidades do produto e do território, trazendo à tona as percepções do lugar através da imersão no cenário escolhido. Assim, o percurso metodológico se estrutura em sete dimensões da prática, que não se excluem, mas se compõem sucessivamente, a saber:

Sentir através de uma leitura sensível dos modos de vida da comunidade, explorando os sentidos do habitat, das cenas do cotidiano, da paisagem geocultural e da vida.

Conviver com a comunidade. O ‘estar presente’ é fundamental para a confiança e o desenvolvimento do trabalho em parceria com os artesãos, fazendo “minha casa, a sua casa”.

Olhar para cada lugar de forma nova, como se fosse a primeira vez, vendo além do olhar do viajante, despertando o olhar do designer, sensível e atento, que vê em cada forma uma possibilidade de criação, inspiração e beleza.

Cocriar com os artesãos da comunidade, através de dinâmicas e workshops, onde é acolhida e percorrida, suas memórias e relações com a vida. Uma vivência coletiva entre os componentes da equipe do projeto e os participantes, que gentilmente compartilham suas histórias e lembranças como base de inspiração.

Sistematizar as informações coletadas, as experiências vividas e as histórias ouvidas no curto espaço de tempo de imersão do coletivo no território. Através de técnicas de brainstorming, o uso de palavras-chave vai sugerindo diferentes leituras, caras ao conceito da criação das peças.

Compartilhar com os artesãos, através do workshop de criação coletiva, o conceito das linhas em seu desenvolvimento. Ouvir seus feedback, fazer ajustes necessários e compreender seu sentimento de pertença e representação nos traços desenhados.

Executar o conceito da linha criada, onde os produtos escolhidos são prototipados pelos artesãos, com diversos conhecimentos e saberes dialogando sobre soluções e desafios a serem vencidos. Questões como: Qual o melhor encaixe? Será que sustenta? E se fizermos dessa forma? Alguém já tentou isso antes? E se virarmos do avesso? As possibilidades são diversas e a criatividade é testada no fazer conjunto. (JARDIM et al, 2019).

Dessa forma, a metodologia traz uma abordagem de co-criação dentro do contexto de design, ao tornar-se o gestor de projetos, colaborando com diversos *stakeholders* para alcançar um objetivo comum, o que envolve a criação de dispositivos de conexão que permitem que designers e artesãos, transmitam suas preocupações e interesses para o

processo de design. Essa abordagem é implementada nos projetos através de várias etapas de experimentação e colaboração.

3 Aplicando a cartografia sensível

3.1 GOTAS Soure: *workshop* de design e artesanato

A primeira ação do GOTAS aconteceu em 2013 em parceria com a disciplina de Design e Artesanato, participaram alunos de todas as séries do curso de Design da UEPA, totalizando uma equipe de 19 pessoas entre alunos e professora, com o objetivo de elaborar uma proposta para um *workshop* de criação coletiva com os artesãos do Atelier Arte Mangue Marajó, um coletivo de artesãos que tem por objetivo resgatar os traços culturais originários da cerâmica marajoara, localizado em Soure — município do arquipélago do Marajó, no estado do Pará.

As primeiras etapas da metodologia, **Sentir, Conviver e Olhar**, foram trazidas à tona em percepções do lugar que foram registradas em uma cartografia sensível de Soure, explorando os sentidos da arquitetura, do habitat, das cenas do cotidiano, os caminhos, a paisagem geocultural, os transportes, enfim, a vida marajoara.



Figura 1: Cartografia sensível. Fonte: Autores, 2015.

A cartografia aponta que aquela paisagem cultural está enraizada na vida desses sujeitos, traduzindo-se em uma estética do cotidiano que “[...] se organiza a partir de múltiplas facetas do seu processo de vida e de transformação” (RICHTER, 2003, p. 21). Durante a caminhada, o **olhar** às estéticas da cotidianidade acarretou na observação da arquitetura vernácula. As moradas na Vila do Pesqueiro, vila de pescadores do município, são constituídas de composições formais geometrizarantes que decoram principalmente as varandas das residências, herança estético-formal indígena presentificada e ressignificada pela memória de rastro/resíduo a partir de zonas de contato com outros saberes (GLISSANT, 2005). Esses elementos estéticos são recorrentes em Soure, bem como em todos os municípios da Amazônia Marajoara. Porém, na parte urbana da cidade observou-se a grande influência da colonização com vários exemplares na arquitetura vernacular do estilo Art Déco.



Figura 2: Composições formais das casas da Vila do Pesqueiro. Fonte: Autores, 2015.



Figura 3: Arquitetura vernácula inspirada no estilo Art Déco parte urbana do município. Fonte: Autores, 2015.

No que tange ao **sistematizar**, dentre os aspectos mais relevantes nos registros, há a iconografia das fachadas das casas na Vila do Pesqueiro com sua riqueza estético-formal, que foi vetorizada pelos alunos para aplicação em estampa, usando a técnica do estêncil ou a técnica de incisão em peças cerâmicas; outro aspecto explorado foi a representação do cotidiano em esculturas e objetos utilitários e decorativos; bem como a representação do búfalo, sua história e raças, para estampa e a técnica da incisão. A indicação de possibilidades de linhas de produtos e ações a serem realizadas durante o *workshop* teve base na demanda apresentada pelo grupo: camisetas, objetos decorativos e utilitários em cerâmica.

Desta forma, a equipe dividiu-se para desenvolver as demandas em cerâmica, as pinturas das camisetas, o redesign da marca, o registro do processo e a vetorização das iconografias. Dentre isso, designers e artesãos **compartilharam** entretecidos pela metodologia da Cartografia sensível e a partir da **cocriação**, criaram juntos utilizando o desenho e a experimentação, conhecimento e modos de saber-fazer, assessorado pela professora responsável e pelo coordenador do Atelier Ronaldo Guedes.



Figura 4: *Workshop* de criação coletiva. Fonte: Autores, 2015.

A priori, a **execução** resultou em produtos a nível de protótipo em torno de três eixos: decoração, utilidades e moda. Objetos decorativos e utilitários foram inspirados na cotidianidade local e representam principalmente a arquitetura e a culinária de Soure. Porém, devido a especificidade da matéria prima argila, as peças desenvolvidas em torno manual e com a técnica de placa, não puderam ser finalizadas, nem queimadas, pois há a necessidade de um tempo para a cura da argila, acabamento da peça e o processo de queima. Nesse sentido, a estamparia em camisetas utilizando a técnica do estêncil, foi a que melhor adaptou-se ao tempo disponível para a realização do *workshop*. O design das camisetas fez referência a elementos da arquitetura e o dia-a-dia do cotidiano marajoara.



Figura 5: Protótipos das propostas de decorativos e utilitários. Fonte: Autores, 2015.



Figura 6: Propostas de camisetas. Fonte: Autores, 2015.



Figura 7: Protótipos das camisetas. Fonte: Autores, 2015.

É possível observar nessa dinâmica a Cartografia sensível que possibilita uma imersão profunda no cenário, além de uma proximidade respeitosa entre artesãos e designers, e a valorização dos saberes e fazeres locais.

3.2 Entre o rio e a rua: design e território em abaetetuba/pará/brasil

Esta edição do GOTAS em 2016, abordou a construção de uma linha de mobiliário em miriti inspirados nas memórias e cotidianidade do município de Abaetetuba — localizado na região nordeste do estado do Pará, às margens do rio Maratáuira.

Os brinquedos de miriti são produzidos por artesãos da cidade e são fundamentais para a identidade cultural da região. Os elementos presentes nesses objetos, advém desde o uso de recursos naturais à técnicas de produção tradicionais que refletem a essência do município. Essa tradição não apenas tem relevância econômica, gerando renda para famílias locais, mas resgata valores e memórias importantes para a comunidade. Visando a valorização do saber-fazer local, o grupo de extensão Gotas, em parceria com a associação de artesãos do município de Abaetetuba (Miritong), sob responsabilidade do artesão Valdeli Costa, desenvolveu uma coleção de mobiliários em miriti inspirados nas memórias e cotidianidade do município.

Pelo **Sentir**, **Conviver** e **Olhar** foram realizadas as primeiras impressões no espaço. A partir de uma cartografia sensível, a imersão no cenário trouxe à tona as percepções do lugar. De acordo com os cinco sentidos, os componentes do GOTAS puderam **sentir** o lugar: ver, ouvir, provar, cheirar e tocar. Conforme evidencia Jardim et. al (2015, p. 8), pela cartografia sensível pôde-se **olhar** de forma diferente, perceber os caminhos, as pessoas, a paisagem, a arquitetura, os modos de ser e viver em Abaetetuba, e o ritmo da vida cotidiana.

Primeiramente, as equipes visitaram a parte urbana da cidade de Abaetetuba e as ilhas próximas à cidade, analisando a diversidade do cenário e as particularidades do lugar, evidenciados através dos sentidos. A partir dessa imersão, os alunos **conviveram** com os moradores e registraram narrativas para coleta de informações. A imersão no cenário possibilitou desvelar esses artesãos que buscam na expressão estética de sua cotidianidade, libertar-se e mostrar-se ao outro, marcar seu lugar, e construir sua identidade (JARDIM et al. 2015).

Na etapa de **sistematizar**, ocorreu a identificação das características da coleção, o que contou com uma vivência coletiva entre os componentes da equipe do projeto utilizando o referencial teórico, a pesquisa sobre o município de Abaetetuba e a imersão no cenário, a fim de traduzir percepções em eixos temáticos que comunicasse a essência de Abaetetuba. Conforme cita Lucy Niemeyer (2009 p. 64) “[...] quando se quer comunicar algo, [...] temos que considerar que este algo já tem uma personalidade.”

Posteriormente foi realizada uma sessão de *brainstorming*, onde cada integrante listou palavras referentes às percepções trazidas pela cartografia sensível de Abaetetuba. Para isso, inicialmente utilizou-se a frase “Entre o rio e a rua”, pois a imersão mostrou uma forte relação dos moradores com a zona urbana e rural do município.



Figura 8: Registro do resultado da metodologia de Brainstorming. Fonte: Autores, 2016.

Utilizando o método de Niemeyer (2009, p. 67), ao finalizar o brainstorming, “os termos selecionados serão analisados e a equipe faz sucessivas eliminações até chegar a uma síntese: três ou quatro palavras, que então serão escritas em cartões.

As palavras selecionadas que sintetizam a essência de Abaetetuba foram: Entre, Rio, e Rua. A palavra Entre faz referência a relações de afetividade, comunhão, encontros, disputas, trocas, construção. Rio é o caminho, esse rio é minha rua, o ir e vir, movimento, sinuosidade, vida, que, ao mesmo tempo, nos remete a tranquilidade e paz. Por fim, rua representa a efervescência do urbano, a profusão de cores, formas, cheiros e sons, o movimento, a pulsação da cidade, um caos, mas que tem coerência, simetria e composição. Esses aspectos agregam-se por um sentimento de fé, festividade e sensibilidade artística, muito presentes na cotidianidade abaetetubense. Essas três palavras foram norteadoras para a construção dos painéis visuais e a estética dos produtos, pois conforme cita Baxter (2000, p. 188), é crucial criar uma forma visual do produto que reflita o objetivo pretendido. Assim, para o conceito Rio, as palavras foram sinuosidade, brisa, ir e vir; para o conceito Entre, memória, movimento e relações, e para o conceito Rua, dinâmico, profuso e diversidade.



Gráfico 1: Caracterização da coleção. Fonte: Autores, 2016.

Seguindo esse princípio, elaborou-se painéis representativos das palavras-chaves, com foco nas cores, formas e texturas; e painéis de produtos existentes no mercado que traduzissem e trouxessem o mesmo conceito das palavras-chaves selecionadas.

Ao concluir essa etapa, a equipe adquiriu uma variedade de referências visuais que serviram como fonte de inspiração para a elaboração dos móveis. Além disso, esse material proporcionou a base para a criação de conceitos destinados à coleção e, acima de tudo, para transmitir de maneira eficiente a identidade de Abaetetuba. “De posse da síntese feita, o designer tem um balizamento para a construção do enunciado a que se propõe, dando assim, a ‘voz’ formal à personalidade do produto, seja ele de que natureza for” (NIEMEYER, 2003 p. 64)

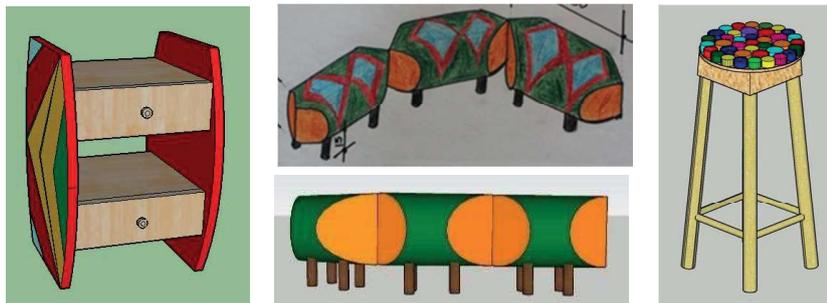
O workshop iniciou-se através do **compartilhamento** dos conceitos da coleção aos artesãos, a criação de um sentido de pertencimento tornou-se fundamental para que os artesãos pudessem sentir-se parte do processo, assim, a **co-criação** definiu os croquis, que foram gerados coletivamente entre designers e artesãos, em um processo de troca de saberes e fazeres.

Com os painéis foi possível identificar padrões de cores, formas e elementos que traduzem as palavras escolhidas durante o *brainstorming*, além de apresentar aos artesãos um novo olhar sobre seu cotidiano que pudesse servir de inspiração para as peças.



Figuras 9: Apresentação do conceito da coleção. Fonte: Grupo Olhar Fotográfico, 2016.

Nesta etapa, cada membro da equipe e artesãos produziram esboços, que foram compartilhados entre todos, o que permitiu a identificação de aspectos positivos e negativos, propostas de alterações, além de contribuições e avaliação da viabilidade dos projetos. Essa abordagem fomentou a colaboração entre os participantes e a geração de um maior volume de projetos exequíveis. Por fim, os esboços ajustados foram apresentados aos artesãos para dar início à **execução** dos protótipos da coleção em mititi “Abaetetuba entre Rios e Ruas”, com a Linha Rio, a Linha Entre e a Linha Rua.



Figuras 10: Móveis da coleção. Mesinha de cabeceira Ribeirinho, Banco Boiúna e Banqueta Profusão, respectivamente. Fonte: Autores, 2016.

A partir disso, constatou-se que a maior parte das peças elaboradas possuem boa viabilidade de serem produzidas com ferramentas básicas dos próprios artesãos devido seu grau de complexidade, assim, o processo de produção torna-se ágil e simplificado, o que gera independência de produção àquele que irá confeccionar.

4 Considerações finais

Os saberes-fazeres tradicionais se desenvolvem para além da satisfação de necessidades básicas de sobrevivência, pois atendem também às necessidades simbólicas que remetem à memória, à história e à cultura de um povo. Tais práticas são transmitidas entre gerações pela oralidade e pelos modos de fazer acarretando no desenvolvimento de produtos locais específicos destes lugares (Jardim et. al, 2019).

Nesse sentido, a cartografia sensível, utilizada pelo projeto Gotas, mostra que as sete dimensões da metodologia são fundamentais para projetos de valorização à produção local através do design. A colaboração entre designers e artesãos evidencia a capacidade de combinar saberes acadêmicos e tradicionais, resultando em um enriquecimento mútuo de conhecimentos e aprimoramento de técnicas, que não seriam possíveis se os contextos fossem isolados.

Além disso, as novas técnicas de produção e criação possibilitaram alternativas para que os artesãos pudessem desenvolver novos produtos com maior liberdade criativa, visibilizando os traços culturais, dessa forma, abre-se a oportunidade de novos mercados e, consequentemente, maior renda para o sustento e autonomia para as comunidades.

Todavia, uma das principais limitações para a equipe do GOTAS são as grandes distâncias dentro do estado do Pará o que dificulta a chegada nas comunidades, visto que a logística demanda custos de alimentação, estadias e demais despesas e, apesar das linhas desenvolvidas nesses dois projetos terem sido implementadas e passarem a fazer parte do



portfólio de produtos dos grupos atendido, não conseguimos acompanhar essa produção e dar continuidade às atividades dos grupos atendidos.

Referências

- BAXTER, M. **Projeto de Produto**. São Paulo: Blucher, 1998.
- BORGES, A. **Design + Artesanato: o caminho brasileiro**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2012.
- CORREIA, Telma de Barros. **Art déco e Indústria, Brasil décadas de 1930 e 1940**. Anais do Museu Paulista, V. 16, N. 2, jul-dez 2008, pp. 47-104.
- GLISSANT, Édouard. **Introdução a uma poética da diversidade**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2005.
- JARDIM, Ninon; FONSECA, Louise; FERREIRA, José Leuan; RAMOS, Arão; SUZUKI, Eric. **PROJETO GOTAS: uma experiência interdisciplinar em design no artesanato**. 5º SBDS, 2015. Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: Blucher Proceedings, 2016. v. 2. n. 5.
- JARDIM, Ninon; 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**. 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**. 7º SDS, 2019. Recife. Anais. Recife: Blucher Proceedings, 2019. v. 6. n. 3, p. 12-23.
- 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.
- KRUCKEN, Lia. **Design e território: valorização de identidades e produtos locais**. Studio Nobel: São Paulo, 2009.
- LOBATO, Lidia; PINHEIRO, Delisa; RIBEIRO, Joyce. A tradição do brinquedo de miriti no currículo das escolas do município de Abaetetuba: iniciando o debate. **Revista Margens**, Abaetetuba – PA, v. 9, n. 12, p. 341-359, 2015. Disponível em: <http://periodicos.ufpa.br/index.php/revistamargens/article/viewFile/3093/3113>. Acesso em: 16 dez. 2016.
- MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.
- 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.



REMÉDIOS, Isabel Cristina. **Contribuições para o atlas prosódico do multimídia do Norte do Brasil – AMPER-POR: Variedade linguística do município de Abaetetuba (PA)**. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2014. Disponível em: http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/bitstream/2011/5243/1/Dissertacao_ContribuicoesAtlasProsodico.pdf. Acesso em: 18 dez. 2016.

SANTOS, Ivamilton; SILVA, Maria de Fátima. Saberes da tradição nos brinquedos de miriti – patrimônio cultural. **Revista Educação, Cultura e Sociedade, Sinop – MT**, v. 2, n. 2, p. 63-77, 2012. Disponível em: <http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/educacao/article/view/673/704>. Acesso em: 18 dez. 2016.