

Contribuições do Design para o bem estar social: o Programa CASOS-Catadores de Sonhos

Design contributions for social welfare: The Dream Catchers Program

Glaucinei Rodrigues Corrêa, Universidade Federal de Minas Gerais
glaucinei@ufmg.br

Jameny Sarmiento, Universidade Federal de Minas Gerais
jamenysr@yahoo.com.br

Wilton Duarte Pereira, Universidade Federal de Minas Gerais
wilduarte@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo tem como propósito apresentar o Programa de extensão CASOS: Catadores de Sonhos, o qual desenvolveu ações com o objetivo de promover a inclusão socioeconômica de catadores e de artesãs a partir de dois projetos: Projeto Design Reciclado, com catadores e o Projeto Oficinas Design, com artesãs. Os procedimentos metodológicos utilizados tiveram como direcionamento a participação ativa dos catadores, artesãs e alunos bolsistas na concepção, cooperação e integração de métodos e instrumentos que envolveram todo o Programa. A relação que norteou as atividades desse Programa foi aquela fundada na proximidade entre os sujeitos, uma relação dialógica, concebida a partir do respeito e do reconhecimento mútuo. Como contribuições destaca-se reflexões para a área do design e trabalhos futuros como a necessidade de compreender o grupo ou instituição em todo seu contexto; a importância de entender a complexidade das ações do projeto, as quais podem extrapolar a área do design; a baixa autoestima dos catadores, que merece cuidado e atenção; e a necessidade de se planejar atividades a longo prazo para promover a autonomia desses grupos ou instituições.

Palavras-chave: Design, Catadores, Artesanato.

Abstract

This article presents the CASOS - “Catadores de Sonhos” - extension program, The goal of the project was to promote social-economic inclusion of waste pickers and artisans with two projects: “Projeto Design Reciclado” (Recycled Design Project), which involved waste pickers and “Projeto Oficinas design” (Design Workshop Project) which worked with artisans. The methodological procedures were northed by an active participation of waste pickers, artisans and scholarship students on the conception, cooperation and integration of methods and instruments that involved the whole program. The relation used in the project activities was based on the proximity of subjects; a dialogic relation relied on mutual recognizing and respect. As contributions that can be outlined: reflections for the Design field and future works with the necessity of understanding groups and institutions in all of its contexts; the importance of knowing the complexity of the project’s actions, which can always go beyond the Design field; the low

self-esteem of the waste pickers, which deserve care and attention; the necessity of planning long-term activities to promote the autonomy of these groups and institutions.

Keywords: *Design, Collectors, Handcrafts.*

1. Introdução

O Programa de extensão CASOS: Catadores de Sonhos¹ é uma iniciativa do Curso de Design da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), cujo objetivo foi promover a inclusão socioeconômica de catadores e de artesãs a partir de dois projetos: Projeto Design Reciclado, com catadores da Associação dos Catadores de Papel, Papelão e Material Reaproveitável de Belo Horizonte (Asmare)² e o Projeto Oficinas Design, com artesãs do grupo Oficiniário³.

O Programa teve como característica principal a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, o que provocou impacto positivo na formação dos estudantes, pela geração de conhecimento e pela relação dialógica com a sociedade, à medida que os alunos colocaram em prática o aprendido na Escola. Assim, as atividades do Programa geraram ganhos técnicos-sociais e pessoais aos estudantes ao longo da interação com os catadores do Projeto Design Reciclado, e com as artesãs do Projeto Oficinas Design.

Outra característica importante do Programa foi o foco na sustentabilidade. Ao longo do desenvolvimento dos dois projetos houve uma preocupação constante com o ciclo de vida do produto, da concepção à reciclagem. Assim, o foco principal em ambos os projetos foi trabalhar, dentro do possível, com materiais reaproveitáveis.

Cabe destacar também as surpresas, desafios e, claro, descobertas que aconteceram durante o desenvolvimento dos projetos. Assim como em quase todo projeto de design – neste não foi diferente – os problemas aparecem e, às vezes (ou muitas vezes), mudam o rumo daquilo que havíamos planejado. E esse é o fascínio do trabalho que envolve o design: o acaso, o imprevisto elaborado, também presente em outras áreas, como na dança e no jazz.

O acaso no design tem a ver com as soluções encontradas ao longo do caminho do desenvolvimento de um projeto. Essas soluções são frutos da experimentação, quanto mais o designer experimentar, mais chances terá de encontrar soluções criativas, inovadoras e, assim, obter as melhores descobertas. E quanto mais rápido “prototipar” as ideias e propostas, mais chances terá de melhorá-las e seguir adiante.

Sobre esse assunto, o acaso, vale destacar o que o jornalista brasileiro, Roberto Muggiati (2008), apresenta no livro “Improvizando Soluções”, no qual reconta a história do jazz, as trajetórias de vários jazzistas, os sucessos, os fracassos e, sobretudo, as superações. Em cada um dos oito capítulos ele apresenta uma lição que o jazz pode nos oferecer para a vida. Essas lições

¹ O Programa CASOS: catadores de sonhos, 2015-2017, realizado com recursos do MEC/SESu, contou com um professor coordenador, sete bolsistas e uma designer, além de alguns alunos voluntários. Mais informações sobre o Programa no site: www.arq.ufmg.br/catadores.

² Mais informações sobre a ASMARE: www.asmare.org

³ Grupo de artesãs composto por aproximadamente 30 mulheres, da cidade de Belo Horizonte, que se uniram para buscar meios de divulgar e comercializar seus produtos.

se ajustam perfeitamente à área do design, e a primeira, “Abraça o acaso”, merece destaque:

Procure ter sempre a mente e os sentidos alertas para os sinais do acaso, que estão presentes a cada momento da vida. Inventos e descobertas que salvaram milhões de seres humanos foram obras de um acaso habilmente percebido e aproveitado pelo homem. A penicilina foi uma dessas descobertas. Os grandes navegadores que queriam chegar às Índias acabaram descobrindo a América. No trabalho e demais atividades quotidianas, esteja sempre atento para o elemento surpresa, que num piscar de olhos poderá revolucionar sua existência – e a de muitos outros – para sempre (MUGGIATI, 2008, p. 296).

Ericson Straub e Marcelo Castilho, no livro “Conexões: como designers conectam experiência, intuição e processo em seus projetos”, também constata a necessidade de se lidar com a incerteza, com a desordem, e com a ambiguidade no design e apontam o aprendizado como tentativa de articulação de objetivos contraditórios e cambiantes:

[...] fica claro que o design opera em um campo minado, onde o excessivo zelo pela análise pode levar à paralisia criativa e, por outro lado, um abundante foco em soluções pode tornar-se um emaranhado de possibilidade sem sentido. [...] Objetivos claros, explícitos e estáveis são cada vez mais raros no mercado criativo. Parece que vivemos em um mundo onde a única saída é aceitar o caminho incerto de se arriscar na proposição, experimentação e aprendizado em ciclos sucessivos (STRAUB e CASTILHO, 2010, p. 16).

Esse acaso, de certo modo, permeou boa parte do desenvolvimento das atividades de extensão dos projetos apresentados neste artigo. Com a mente aberta, lidamos com o imprevisto e nos preparamos para ele, como no jazz. À medida que os problemas apareceram (e não foram poucos), tivemos de refazer caminhos, repensar as possibilidades e buscar alternativas que atendessem aos participantes, aos parceiros, aos objetivos e às metas estabelecidas juntas aos órgãos de fomento.

2. Fundamentação Teórica

A relação que norteou as atividades do Programa foi aquela fundada na proximidade entre os sujeitos, uma relação dialógica, concebida a partir do respeito e do reconhecimento mútuo. Nos projetos desse Programa procuramos valorizar as pessoas e, principalmente, compreender o desenvolvimento dos projetos com (e não para) os grupos envolvidos. Esse entendimento se assemelha aos argumentos de Araújo (2017), em relação ao Design em Parceria:

Tratamos aqui de uma evolução ao longo da história, que diz respeito a um posicionamento do design diante das pessoas e como área de atuação. Diferente daquele design para a produção industrial, em que as pessoas eram consumidoras, estamos tratando de um caminho que desconstrói a figura do consumidor apenas, coloca a pessoa como um usuário, no centro do processo de design, e conduz ao entendimento de um design feito com as pessoas, em coautoria (ARAÚJO, 2017, p. 23).

Portanto, foi utilizada a Pesquisa-ação como referência para o planejamento e construção de parte das ações. De acordo com Thiollent (1986), é um tipo de pesquisa social com base empírica, que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo, no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Assim, no Programa, professores, alunos, artesãs e membros da comunidade trocaram entre si seus saberes e descobertas, aprendendo uns com os outros. Tratou-se de um processo que rompeu a relação tradicional na qual o professor ou mestre apenas ensina e o aluno apenas aprende. Lidou-

se com a ideia de aprendizagem de Lave e Packer (2008), ou seja, de que estamos sempre aprendendo e que não dependemos de um local específico para que a aprendizagem ocorra.

Segundo Lave e Wenger (1991), sempre quando pensamos na aprendizagem, o primeiro aspecto que cogitamos é a relação mestre-aprendiz. Mas, na prática, os papéis do mestre são surpreendentemente variáveis no tempo e no espaço, e essa relação mestre-aprendiz não é uma característica definidora da aprendizagem.

Partindo-se desse princípio para descrever como se deu a intervenção do design – no desenvolvimento dos produtos, nas capacitações e nas oficinas –, citam-se alguns trechos de textos de autores que tratam da interferência do design no artesanato, os quais foram importantes para todo o desenvolvimento das atividades deste Programa.

Nemer (2003) discorre sobre a importância de ouvir o artesão. Segundo o autor, o artesanato é fruto da mão do ser humano e depositário de sua cultura complexa. “É importante conhecer a artesã-bordadeira e ouvi-la, criar meios para fazer emergir o que ela considera um ícone. [...] A intervenção adequada consiste, muitas vezes, em apenas ajudá-la a ver, a aperfeiçoar aquilo que ela faz, mas sempre respeitando a sua essência (informação verbal).⁴

Borges (2006, p. 41) trata do respeito que se deve ter no momento das intervenções: “Quando a gente não respeita o artesão, estou convencida de que é melhor deixar quieto do que intervir sem cuidado, com pretensão. O potencial de periculosidade de uma intervenção mal feita é alto e seus efeitos são muito nocivos.”

Barroso (1999, p. 11) questiona a descaracterização do produto: “Como intervir no produto e processo artesanal sem descaracterizá-lo, valorizando e reforçando as tradições regionais, a habilidade dos artesãos e as relações existentes no interior dos grupos enfocados?”

Essas citações refletem a importância que se atribuiu às atividades realizadas nos dois projetos. Acredita-se que o respeito e a valorização da cultura dos grupos/instituições envolvidas, neste caso a Asmare e o Oficinário, deveriam constituir a base para todo o desenvolvimento do trabalho. De outra maneira, os resultados poderiam ficar incompletos e comprometidos.

Nesse sentido, Bonsiepe (2010, p. 71-72) argumenta que há pelo menos seis “posturas” que aparecem em forma pura ou misturadas na relação do design com o artesanato: 1) o enfoque conservador, o qual procura proteger o artesão contra influências do design vindas de fora; 2) o enfoque estetizante, que “considera os artesãos representantes da cultura popular e eleva seus trabalhos ao status de arte popular”; 3) o enfoque produtivista, o qual considera os artesãos como mão-de-obra qualificada barata para produzirem os produtos desenvolvidos pelos designers; 4) o enfoque culturalista, o qual “considera os projetos locais dos artesãos como ponto de partida para o que seria denominado como verdadeiro design latino-americano”; 5) o enfoque paternalista, o qual considera os artesãos em primeiro lugar como clientela política para programas assistenciais e exerce uma função mediadora entre os produtos e a comercialização”; 6) o enfoque promotor da inovação, que “advoga a autonomia dos artesãos para melhorar suas condições de subsistência.”

⁴ Palestra de José Alberto Nemer no VII Encontro Design e Artesanato do Museu, realizada em 26 de setembro de 2003. Disponível em: <<http://www.acasa.org.br/ensaio.php?id=46&modo=painel>>. Acesso em: 20 nov. 2006.

Neste Programa tentou-se colocar em prática o último enfoque citado por Bonsiepe (2010), ou seja, uma das metas foi tornar os catadores e as artesãs autônomas em relação às atividades de desenvolvimento de produtos para que, com o tempo, não mais dependessem das ações da Universidade.

3. O Projeto Design Reciclado

A Associação dos Catadores de Papel, Papelão e Material Reaproveitável de Belo Horizonte (Asmare), fundada em 1990, surgiu a partir do trabalho de mobilização e capacitação dos catadores, realizado pela Pastoral de Rua da Arquidiocese de Belo Horizonte, fruto de um intenso processo mobilizatório. A associação atende diretamente 180 associados e ex-moradores de rua em duas unidades (denominadas galpões), as quais apresentam diferenças, tanto de infraestrutura quanto de relação dos associados/catadores com a instituição.

O galpão principal, e maior, situa-se na região central de Belo Horizonte, na Avenida do Contorno, o qual recebe o material trazido pelos próprios catadores das ruas, os quais possuem pequenos espaços onde cada um realiza a triagem do próprio material e vende para a associação ao final da semana. Nesse galpão, há uma marcenaria – que era utilizada para manutenção dos carrinhos dos catadores – a qual estava desativada na época do desenvolvimento desse Projeto. O segundo galpão, é menor, localizado mais afastado do centro, Rua Ituiutaba, recebe principalmente materiais em grande escala, vindos da prefeitura, por meio da coleta seletiva e de doações de empresas. O material é então triado por todos os catadores que lá trabalham, e o lucro ao final da semana é dividido igualmente entre eles.

O ponto de partida para o Projeto foi atender a uma demanda da Asmare em ter produtos próprios fabricados com os materiais recicláveis que seus associados coletam – principalmente os de menor valor comercial para a associação, como por exemplo a madeira – para que pudessem produzir, comercializar e ter uma fonte de renda alternativa à catação. E, além disso, reativar a marcenaria e aproveitar a infraestrutura instalada para produção dos novos produtos. A comercialização desses produtos poderia dar maior autonomia aos associados e melhorar a condição de vida das pessoas que estão envolvidas com as atividades da associação.

Tendo a economia solidária como eixo articulador das ações deste Projeto, o design pôde contribuir para essa nova proposta econômica, a qual adota os seguintes conceitos e estratégias: a) o consumo ético: como resposta sustentável às necessidades humanas; b) a produção autogestionária: os trabalhadores com direito à propriedade; c) a gestão coletiva, na qual a empresa é concebida como uma comunidade: o comércio justo, o crédito cooperativo, a educação cooperativa e a comunicação dialógica (ARRUDA, 2003, p. 30).

Portanto, a proposta deste Projeto foi unir as demandas da Asmare – que está entre as organizações que buscam novos formatos que operam nas bases da economia solidária – e o Design, área de conhecimento que está envolvida com características que devem atender a uma série de fatores em relação às necessidades de usuários, da sociedade e do mercado, os quais dizem respeito aos aspectos sociais, econômicos, produtivos, ambientais, simbólicos, culturais, entre outros (CORRÊA; CASTRO, 2013).

Nesse sentido, as atividades do Projeto funcionaram em sintonia com os conceitos da economia solidária, com o Projeto Pedagógico do Curso de Design e com o Plano de Desenvolvimento da UFMG.

3.1 Procedimentos metodológicos

Os procedimentos metodológicos utilizados tiveram como direcionamento a participação ativa dos associados da Asmare, dos alunos bolsistas e colaboradores convidados em ações que envolveram todo o Projeto.

Nessa perspectiva, as etapas desenvolvidas ao longo do Projeto foram:

Etapa 1 – Capacitação dos alunos para o trabalho com a comunidade, para lidar com esse tipo de público alvo: pessoas normalmente excluídas, de alguma forma, da sociedade. Houve necessidade, em primeiro lugar, de um treinamento que desse conta de esclarecer as formas e maneiras de lidar com o grupo. Assim, esta primeira etapa teve como objetivo preparar os alunos de modo a elucidar quem são essas pessoas, os possíveis problemas que iriam enfrentar e, principalmente, os modos para lidar com a situação.

Etapa 2 - Realização de estudos e pesquisas sobre grupos e instituições no Brasil e no mundo que lidam com esse tipo de atividade. Esta etapa do Projeto teve como meta pesquisar o estado da arte em relação às associações e outros tipos de organizações que desenvolvem trabalhos semelhantes ao da Asmare. Ou seja, organizações governamentais ou não, que desenvolvem algum tipo de projeto que tenha como foco a reciclagem, a produção artesanal e/ou o envolvimento do design com a produção artesanal, para propiciar a troca de experiências entre alunos, professores e instituições.

Nessas duas primeiras etapas, ao mesmo tempo em que se pesquisou sobre o assunto, semanalmente faziam-se reuniões para discutir os textos pesquisados e selecionados, que tratavam de temas relacionados às atividades do Projeto. A cada semana um bolsista ficava responsável pela apresentação, que deveria conter: a) resumo e estrutura do artigo; b) biografia do autor; c) trechos principais interessantes à discussão; d) reflexão relacionada ao Projeto; e) referências utilizadas no artigo. Essa prática tornou as reuniões semanais mais dinâmicas e proporcionou a todos os participantes maior conhecimento sobre os autores e assuntos pesquisados.

Etapa 3 - Preparação do material didático para o Projeto: os alunos prepararam o material a ser utilizado na capacitação dos associados da Asmare. O material abordou temas que os ajudaram a entender melhor o funcionamento do projeto, os quais foram definidos previamente com a diretoria da associação: conceitos relacionados ao design, ao artesanato e ao mercado; criatividade e desenvolvimento de produto; tendências de comportamento e linhas de produto; estudo da cor e da forma; propriedades e processos dos materiais; embalagem. Os recursos para essas atividades abarcaram aulas expositivas e oficinas práticas.

Etapa 4 - Capacitação dos associados da Asmare para o desenvolvimento de produtos. Esta etapa previa a preparação dos catadores envolvidos no projeto para que pudessem ter uma noção

do desenvolvimento de produtos e, assim, pudessem contribuir e participar ativamente de todo o processo. Os alunos é que fariam todo o treinamento. Seriam encontros semanais com os associados participantes, que passariam por uma capacitação para o desenvolvimento dos produtos. A própria Asmare é que indicaria quais seriam os associados que participariam desse processo. Infelizmente, esta etapa não foi finalizada. Após a terceira oficina, foi necessário interromper o processo. Os motivos serão elucidados mais adiante.

Etapa 5 - Desenvolvimento dos produtos, marcas e embalagens, juntamente com os catadores/associados. Esta etapa incluiu todo o desenvolvimento dos produtos. Dessa forma, os alunos puderam experimentar e colocar em prática o que estavam aprendendo em sala de aula. Além disso, tiveram o compromisso de envolver os associados no desenvolvimento dos produtos.

O processo de desenvolvimento dos produtos constituiu-se de quatro fases: investigativa, analítica, propositiva e executiva. Na fase investigativa, os alunos fizeram pesquisas bibliográficas sobre produção artesanal, economia criativa, métodos de criação, dinâmicas de grupo, bem como pesquisaram os possíveis usuários dos produtos e também projetos similares. Ainda nesta fase, realizaram análise do mercado a fim de se levantar o interesse sobre consumo de produtos sustentáveis.

A fase analítica compreendeu pesquisas específicas, levantamento de produtos similares e correlatos, tradução de valores em requisitos e definição das especificações dos projetos (também chamado de briefing).

A fase propositiva envolveu a geração de alternativas, por meio de desenhos, modelos, estudo do dimensionamento dos objetos, elaboração de requisitos técnicos e das técnicas de produção. Além disso, nesta etapa foram desenvolvidas/projetadas as embalagens, os nomes e as marcas para os produtos. A todo momento foi necessário rever o que estava sendo desenvolvido/criado, se estava de acordo com as especificações e se seria viável ser produzido pelos catadores. Independentemente da responsabilidade de cada bolsista do projeto, todos participaram ativamente desta fase. A cada semana realizavam-se reuniões para avaliar o andamento dos projetos, fazer experimentações, rever e refazer modelos.

Na fase executiva, os bolsistas construíram os protótipos e desenvolveram as especificações para produção. Ainda nessa fase, em função dos resultados, foi necessário rever algumas soluções dos projetos e alterar alguns detalhes para melhorar os produtos, bem como para facilitar a produção. Além disso, os bolsistas elaboraram toda a documentação técnica para fabricação dos produtos.

Etapa 6 - Divulgação dos resultados (processos e produtos desenvolvidos) alcançados com o Programa. Esta última etapa consiste na elaboração de artigos, preparação do evento final/mostra, e elaboração de um livro, no qual se divulgará todo o processo e a metodologia adotada no Projeto, assim como os resultados alcançados.

3.2 Desafios durante a execução do Projeto

Durante todo o desenvolvimento do Projeto Design Reciclado objetivou-se uma relação aberta e dialógica entre os envolvidos: a coordenação do projeto, os bolsistas e os catadores/associados da Asmare – a qual esteve, quase sempre, representada pela diretoria – a fim de que, conjuntamente, se buscassem as soluções para que os objetivos do projeto fossem alcançados.

Apesar de todo o esforço para a realização do Projeto, enfrentaram-se diversos desafios, os quais afetaram, de alguma forma, o cumprimento dos objetivos iniciais previstos. Todos os problemas foram tratados da maneira mais aberta possível, sempre tentando não prejudicar as atividades principais da associação: a catação, a triagem e a comercialização de materiais. Os problemas foram importantes para o amadurecimento dos envolvidos, que a todo momento tiveram de (re)pensar caminhos alternativos ao planejado.

A seguir, estão listados os principais problemas (os quais se tornaram desafios), as alternativas conjecturadas para solucioná-los, bem como o desfecho das ações.

3.2.1 O início do Projeto e a nova realidade da Asmare

Logo no início do Projeto, em janeiro de 2015, recebeu-se a notícia de que a Prefeitura de Belo Horizonte, a partir daquele momento, iria suspender a verba que repassava mensalmente à Asmare, o correspondente a R\$61.000,00 (sessenta e um mil reais), naquela época. Essa verba era utilizada para: a) pagar os três técnicos que trabalhavam na administração; b) pagar as passagens para que os catadores/associados fossem trabalhar; c) fazer manutenção na oficina de marcenaria; d) dar manutenção nos caminhões utilizados para coletar materiais.

Com a suspensão da verba, os técnicos foram dispensados e os associados tiveram de lidar com a autogestão e, ao mesmo tempo, manter a associação funcionando, ou seja, continuar a coleta, triagem e comercialização dos materiais reciclados. Mas, como não foram preparados para lidar com as atividades administrativas e financeiras, o dia a dia da associação, nos primeiros meses de 2015, se tornou um caos.

Esse fato, do abandono da associação pela Prefeitura, está presente na argumentação de Bonsiepe (2013, p. 63), sobre a erosão do espaço público nas últimas três décadas:

[...] Verificamos um esvaziamento do conceito de democracia, com incremento dos interesses privados, provocando a crescente atrofia dos interesses sociais. Esse processo tem motivado o surgimento de vozes que clamam por uma reinvenção do domínio público como espaço democrático, visando a recuperação efetiva da democracia.

Em meio a essa desordem, enquanto os associados aprendiam a lidar com a nova realidade, iniciaram-se as duas primeiras etapas do projeto: a capacitação dos alunos bolsistas e a realização de estudos e pesquisas sobre grupos e instituições que lidam com esse tipo de atividade.

Apesar de toda dificuldade, resolveu-se dar início às atividades do projeto, por acreditar que, de alguma maneira, o Projeto Design Reciclado poderia contribuir para que os associados pudessem se reerguer novamente, beneficiando-se dos resultados do Projeto. Além disso, havia

um compromisso de cumprir um cronograma previamente aprovado junto à instituição de fomento (MEC/SESu) deste Projeto.

3.2.2 *Diferença entre as duas unidades da Asmare*

Em função dessa nova fase da Asmare (sem o recurso financeiro da Prefeitura e tendo que lidar com a autogestão), houve dificuldade em agendar uma reunião com os catadores para dar início à terceira e à quarta etapas do Projeto: preparação do material didático e capacitação dos associados. Além dessa nova situação, houve também eleição e posse de uma nova diretoria da associação – a qual não teve acesso à elaboração deste Projeto no ano anterior – o que agravou ainda mais a situação de início das atividades. Portanto, a primeira reunião com os associados da Asmare foi realizada somente em abril de 2015, na unidade da Avenida do Contorno, e contou com a participação de nove associados.

Nessa primeira reunião, os objetivos do Projeto foram apresentados, além dos acertos de como as oficinas (capacitações) seriam realizadas e o plano de desenvolvimento dos produtos com os associados. Os participantes da Asmare reforçaram a necessidade de se pensar a questão do horário das oficinas, já que os catadores não poderiam parar a produção para participar. Sendo assim, ficou acordado com os presentes na reunião que as oficinas ocorreriam às sextas-feiras no período da tarde, dia da semana em que os catadores geralmente estariam com menos atividades.

A segunda reunião (Figura 1), também em abril, com os associados foi realizada na unidade da Rua Ituiutaba e contou com a participação de 16 catadores. Fez-se a mesma apresentação em relação aos objetivos e funcionamento do Projeto. Para os catadores da Rua Ituiutaba, seria melhor se as oficinas de capacitação fossem realizadas às segundas-feiras.



Figura 1: Participantes da segunda reunião do Projeto.

A diferença de organização entre os galpões nos fez repensar as maneiras de conciliar conteúdo e horários com as demandas das unidades. Decidiu-se em conjunto que as oficinas para atender aos dois galpões deveriam ocorrer separadamente, já que os locais eram relativamente distantes um do outro e, principalmente, porque os interessados em fazer parte do projeto tinham disponibilidades diferentes para participar das atividades.

Assim, definiu-se uma escala, com o dia e o horário em que seriam realizadas as oficinas nos dois galpões e, como se tratavam de dois grupos diferentes, os bolsistas também foram divididos, ficando dois alunos responsáveis por desenvolver o trabalho em cada galpão.

3.2.3 Participar do projeto ou continuar a atividade de catação?

A partir das primeiras reuniões, iniciou-se o planejamento, com todos os envolvidos, de como se dariam as oficinas de capacitação em ambos os galpões.

A dificuldade inicial foi em relação à comunicação. Por não existir um canal oficial de comunicação dentro da associação, o convite para a participação no Projeto foi realizado de “boca-a-boca”, mas nem sempre chegava da maneira correta a todos os associados.

Como estratégia para solucionar o problema, afixamos cartazes pelos dois galpões para dar informações sobre o tema e o dia da oficina. Utilizamos também uma espécie de folder, um pedaço de papel chamado pelos catadores de ‘mosquito’, que foi entregue em mãos aos catadores para reforçar o convite para as oficinas. A intenção era que as oficinas despertassem o interesse, principalmente dos catadores mais idosos, ou seja, aqueles que não possuíam condições físicas para o trabalho da catação e triagem, sendo essa oportunidade uma alternativa de renda especialmente para estas pessoas.

Mesmo as oficinas ocorrendo nos dias e horários estabelecidos com os catadores, notou-se uma baixa participação dos associados. Percebeu-se, então, que a participação no projeto estava resultando em uma pausa nas atividades rotineiras do galpão e, conseqüentemente, uma pequena, mas significativa redução da produção semanal de material do galpão. As atividades principais, como coleta e triagem, estavam sendo afetadas de maneira negativa, porque a associação funciona por meio do trabalho coletivo, no qual cada produção individual é importante para a meta final. Além disso, as pessoas que iriam participar das atividades do projeto provavelmente teriam suas metas semanais afetadas, ou teriam de trabalhar a mais, e, ao final da semana, na contagem/pagamento, ganhariam a mesma quantia que os outros que atingiriam a meta. Essa situação estava causando um certo atrito entre os catadores.

Diante desse impasse, discutiram-se com os catadores/associados diversas alternativas, com a intenção de se prover um retorno financeiro imediato aos participantes, para que eles pudessem parar as suas atividades para participar das ações do Projeto, ou seja, das oficinas de capacitação.

Entre as alternativas discutidas, estava o desenvolvimento de uma linha de camisetas e ecobags (sacolas) com estampas personalizadas e exclusivas da Asmare, todas com a temática sustentável. A venda desses produtos poderia cobrir a diferença no pagamento final aos catadores participantes do Projeto. A dificuldade encontrada para se colocar essa ideia em prática deu-se em relação ao investimento inicial necessário para a primeira remessa das camisetas. Além disso, a produção pelos próprios associados demandaria trabalho e tempo, o que acabaria no mesmo problema. Por essa razão, essa alternativa não foi implantada.

A solução para esse desafio foi uma conversa franca com os envolvidos a fim de fazê-los perceber que em longo prazo os resultados do Projeto poderiam vir a contribuir para a associação.

Nessas conversas, buscou-se aproximar as pessoas, entender o que de fato elas estariam dispostas a aprender, e posicionar a atuação no Projeto, não como um “trabalho extra” para eles, mas, sim, como uma “capacitação”, um investimento, o que fez despertar neles o interesse.

Outro fator que influenciou negativamente a participação dos catadores no Projeto foi a experiência negativa em projetos anteriores, nos quais o catador participou pouco, ou quase nada do processo, e ao final recebia um resultado que não correspondia à necessidade da associação. Ocorreram casos também nos quais os catadores participaram apenas de uma parte do processo de criação, e com isso não se tornaram capazes de criar seus próprios produtos ao término do projeto. Em relação às experiências negativas que tiveram, deixou-se bem explícito que um dos objetivos deste Projeto era torná-los independentes e autônomos.

3.2.4 Alterações no rumo do Projeto

Para que houvesse maior participação dos catadores nas oficinas, foram feitas várias tentativas para incentivá-los, como reuniões em dias e horários estabelecidos por eles mesmos e reuniões com lanche – por sugestão dos próprios catadores, para tentar atrair mais associados –, para explicar e detalhar melhor o Projeto e como seria a participação deles nas atividades. Foram muitas as tentativas frustradas. Após a terceira oficina, percebeu-se que não mais seria possível continuar insistindo nisso. A adesão dos catadores ao Projeto estava muito baixa e, naquele momento, junho de 2015, decidiu-se, em comum acordo com a diretoria da associação, rever as formas de atuação do Projeto, de maneira a continuar a atender a demanda da Asmare, bem como não desviar dos objetivos principais.

As alternativas encontradas para alterar a maneira de atuação do Projeto foram: a) atuar no desenvolvimento de produtos (brindes) exclusivos da Asmare, mesmo sem ter concluído o processo de capacitação dos catadores; e b) criar e desenvolver um site para a associação.

Em relação ao desenvolvimento de produtos, decidiu-se, em conjunto com a diretoria da Asmare, que os catadores participariam de todas as fases, por meio de reuniões de apresentação do andamento dos projetos, e que o processo de capacitação ocorreria na fase de produção dos brindes, o que facilitaria o engajamento dos catadores, por ser uma atividade mais objetiva, na qual o resultado seria mais evidente para os participantes.

A proposta de desenvolvimento do site foi uma solicitação dos próprios catadores, com o objetivo principal de divulgar as atividades da associação, facilitar a doação e comercialização dos materiais e, além disso, poder divulgar a história e a importância da Asmare para a sociedade.

3.5 Desenvolvimento dos produtos e do site

Na fase investigativa, percebeu-se uma grande demanda provinda de empresas, com interesse de vincular às suas identidades corporativas os valores de sustentabilidade. Objetos de mesa utilizados em escritório e objetos de decoração foram os que mais levantaram interesse das lojas, empresas e pessoas pesquisadas.

Em função disso, definiram-se três produtos para serem desenvolvidos: um brinquedo/jogo, um brinde comemorativo para a Asmare e um brinde corporativo. A solução encontrada para o jogo foi criar vários jogos em um só produto, conforme demonstrado na Figura 2. São 16 cubos, agrupados em 4 por 4, nos quais, em cada face, forma-se um tipo de jogo diferente. É todo fabricado em madeira de pínus (oriunda dos paletes doados para a associação). Os jogos são impressos na madeira por meio de silkscreen.



Figura 2: Imagens ilustrativas do jogo.

O brinde comemorativo para a Asmare é direcionado aos parceiros da associação, empresas que oferecem algum suporte e/ou apoio a seus funcionários. A solução agrega ao carrinho de catador um valor simbólico, que representa a imagem da associação.

Assim, a solução encontrada foi fazer um carrinho em escala menor, que pudesse ser utilizado também como porta-objeto para mesas. É também fabricado com madeira de pínus (Figura 3).



Figura 3: Brinde comemorativo que pode ser utilizado também como porta objetos.

Para o brinde corporativo, a solução foi um porta-objetos que pode ser utilizado em conjunto ou separadamente. Os 3 módulos se encaixam um nos outros para diminuir o espaço ocupado na mesa, como também para diminuir o volume no transporte e armazenamento do produto (Figura 4).



Figura 4: Ilustração do brinde corporativo.

Para o site da Asmare (Figura 5), os requisitos foram: a) conter uma página com a história da associação, com uma linha do tempo, mostrando sua origem e salientando o foco social que ela vem exercendo; b) espaço exclusivamente dedicado para as empresas (grandes geradoras), apresentando o serviço da Asmare como solução para os “problemas” relacionados aos resíduos, mostrando sua importância para a logística reversa; c) espaço para depoimentos de catadores que saíram da situação de rua graças à Asmare; d) espaço destinado a informações sobre a reciclagem, especificando os benefícios do trabalho dos catadores para a sociedade, apresentando estatísticas relacionadas às atividades e aos resultados da associação.



Figura 5: Página principal do site da ASMARE (asmare.org).

4. O Projeto Oficinas Design

O ponto de partida para o Projeto Oficinas Design foi atender a necessidade das artesãs do Oficinarário de melhorar seus produtos e torná-los mais atrativos, por meio de técnicas e processos de design. O contato inicial com esse grupo de artesãs se deu por intermédio da instituição INSEA,⁵ que dá apoio às associações de catadores de papel e materiais recicláveis. Depois de

⁵ Organização não governamental voltada para a assessoria técnica de grupos comunitários, empresas e organizações não governamentais, em especial com catadores de materiais recicláveis e população de rua, na criação e no desenvolvimento de modelos de gestão ambiental. Mais informações, acesse: <www.insea.org.br>.

conhecê-las e entender as demandas, iniciaram-se o desenvolvimento dos temas e conteúdos das oficinas do Projeto, buscando-se sempre a troca de saberes.

4.1 Etapas desenvolvidas no Projeto

As duas primeiras etapas foram realizadas em conjunto, com o objetivo de preparar os alunos para o trabalho a ser desenvolvido, esclarecendo as formas de lidar com o grupo e de conhecer os seus produtos e seus modos de produção. Essas etapas foram: 1) capacitar os alunos para o trabalho com a comunidade; e (2) realizar estudos e pesquisas sobre grupos e instituições que lidam com esse tipo de atividade. Essas duas atividades foram realizadas conforme descritas no Projeto Design Reciclado.

Com a etapa (1), ocorreram encontros importantes que propiciaram momentos de identificação e aproximação das artesãs do grupo Oficinarário com a equipe do Projeto, os quais foram a base para se pensar e planejar o conteúdo das oficinas da fase posterior.

Para o estudo e avaliação dos produtos confeccionados pelas artesãs, foi solicitado, nos encontros iniciais, que levassem e apresentassem os seus trabalhos/produtos (Figura 6). Esse momento possibilitou conhecer melhor o trabalho de cada uma delas, a partir da explicação de seus métodos de produção, exposição de seus anseios, dificuldades em relação à produção e à comercialização dos produtos.



Figura 6: Primeiros encontros para conhecer os produtos das artesãs.

Nesse momento também foram observados o trabalho e os produtos das artesãs quanto à possibilidade de classificação em relação ao tipo de artesanato do grupo. De acordo com Barroso (2003), o artesanato pode ser classificado em: arte popular, indígena, tradicional, conceitual, de referência cultural, produtos típicos e doméstico (manualidades).



Figura 7: Visita à casa de uma das artesãs.

O artesanato desenvolvido pelo grupo foi classificado como do tipo doméstico, ligado às manualidades, com pouco ou nenhum aspecto evidente de referência cultural. Suas atividades artesanais quase sempre foram citadas como fonte de renda alternativa (69%), já que a maioria das participantes tinha mais de 60 anos de idade e estavam aposentadas.

Ainda nessa fase inicial foram realizadas algumas visitas às casas/ateliês das participantes (Figura 7) para conhecer, de uma maneira mais próxima e pessoal, o trabalho e o cotidiano delas, com o objetivo de se identificar potencialidades e dificuldades, principalmente relacionadas à produção artesanal.

A terceira etapa tratou da produção do material didático a ser utilizado nas oficinas. As entrevistas e as visitas realizadas na fase anterior auxiliaram na elaboração do que seria o “perfil” das participantes, o que foi decisivo para se definir quais seriam os eixos temáticos das oficinas.

Foram definidas, então, um total de 10 oficinas. Os temas definidos em cada uma delas foram: 1) conceito de design e artesanato; 2) estudo da cor e da forma; 3) tendências de comportamento; 4) identidade; 5) criatividade; 6) mercado; 7) linhas de produto; 8) desenvolvimento de produto; 9) comunicação; e 10) custos.

Todo o material didático utilizado nas oficinas foi desenvolvido pelos bolsistas sob supervisão do coordenador do Projeto. Os bolsistas tiveram de estudar os assuntos, organizar e sintetizar todo o conteúdo abordado, além de formular as atividades e os exercícios que auxiliariam na compreensão do tema pelas artesãs.

Esse material era composto de apresentações de slides, que auxiliavam as oficinas teóricas, de material complementar, que era um resumo impresso do conteúdo das oficinas, e de exercícios dados para a fixação do conteúdo.

A quarta etapa tratou da realização das oficinas, que ocorreram de maio de 2015 a dezembro de 2016, com encontros semanais com as artesãs, com duração de dois encontros de três horas cada.

A quinta e última etapa teve como foco o acompanhamento do trabalho das artesãs pelos alunos bolsistas. Ao longo de 4 meses, os bolsistas tiveram encontros com cada uma das artesãs para acompanhá-las e orientá-las em relação ao desenvolvimento dos produtos. Nesses encontros,

buscou-se reforçar todo o conteúdo visto ao longo dos 10 temas nas oficinas. Para finalizar, marcou-se uma data para que as artesãs pudessem apresentar seus produtos, tendo como referência tudo o que aprenderam e ensinaram durante as atividades do projeto.

4.2 Desenvolvimento das Oficinas

Participaram do Projeto 17 artesãs, das quais: sete com Ensino Superior completo; oito, o Ensino Médio completo; e duas ainda não tinham concluído o Ensino Fundamental. Essa heterogeneidade sinalizou, logo no início, o grande desafio que seria abordar e aprofundar os conteúdos das oficinas com esse público.

Durante o processo, percebeu-se a pluralidade do grupo tanto no que diz respeito às necessidades e anseios quanto às especificidades e limitações, que envolviam muitos aspectos, como disponibilidade de tempo, conhecimento prévio do assunto e nível de escolaridade. Com essas informações, iniciaram-se as oficinas.

Detalhamento de cada oficina:

Oficina 1 – Conceitos de Design e Artesanato: teve o objetivo de contextualizar o design, o artesanato, as relações entre ambos, bem como os valores da cultura artesanal. Foi dividida em dois encontros, o primeiro com foco no design e o segundo, no artesanato. No primeiro, discutiu-se sobre os conceitos de design. No segundo, com foco no artesanato, iniciou-se a discussão com uma pergunta sobre o entendimento de cada artesã em relação ao que é considerado artesanato. Em seguida, cada artesã pôde contar um pouco de como se dava o processo de aprendizagem ou aperfeiçoamento na sua atividade artesanal. Logo depois disso, foram abordados assuntos relacionados à identidade e ao artesanato de Minas Gerais, conceitos que aprofundaram a reflexão sobre a importância cultural do artesanato. Para finalizar e exemplificar os tipos de artesanato e suas diferenciações, uma dinâmica foi realizada para que as participantes pudessem classificar diferentes objetos em relação aos conceitos: decorativo, utilitário, lúdico, litúrgico ou conceitual (Figura 8).



Figura 8: Artesãs fazendo a classificação dos produtos artesanais.

Oficina 2 - Estudo da cor e da forma: discussões sobre a aplicação das cores no cotidiano e suas influências nas pessoas, principalmente com o seu uso no marketing das grandes empresas.

Para a dinâmica proposta para essa oficina, foram utilizadas tintas das cores primárias. As participantes tiveram de misturar e criar suas próprias cores e cada uma pintou uma folha formato A3 com a cor desejada. Após a secagem, as participantes formaram no chão uma grande escala cromática que classificava as cores em quentes e frias, conforme pode ser observado na Figura 9. Para exemplificar o círculo cromático, utilizou-se uma folha A4 com um grid, pelo qual as participantes, utilizando tintas diversas, pintaram e formaram o seu próprio círculo cromático. Durante a atividade, enquanto realizavam a tarefa, os bolsistas explicaram o objetivo da atividade e os resultados esperados.



Figure 9: Escala cromática feita pelas artesãs.

Oficina 3 - Tendência de comportamento: esta oficina teve como objetivo evidenciar como as mudanças culturais, econômicas e tecnológicas interferem no cotidiano e, conseqüentemente, no modo de vida das pessoas. A oficina iniciou-se com uma conversa sobre comportamento e sua interferência na evolução dos produtos. Para exemplificar, foram utilizadas fotos de produtos que demonstravam claramente uma alteração, formal e/ou conceitual, de acordo com o tempo, seguindo as mudanças de comportamento e as necessidades das pessoas. Para finalizar esta oficina, lançou-se uma última questão para debate: “para que serve tudo isso?” Destacou-se, com isso, a importância de elas se manterem atentas ao seu cotidiano, ao contexto sociocultural, ao que as pessoas desejam e ao que tende a mudar, buscando sempre observar as oportunidades para desenvolver novos produtos com um foco maior no consumidor.

Oficina 4 – Identidade: com o objetivo de reforçar o aspecto simbólico do artesanato, assim como os assuntos relacionados à iconografia e à cultura, esta oficina, considerada uma das mais importantes, começou com uma exposição dialogada sobre identidade, utilizando como exemplo a impressão digital e os questionamentos: nossa digital nos define?, o que nos faz diferentes uns dos outros? Concluiu-se, com isso, que são as características, as vivências, as experiências e a cultura que definem a identidade de cada indivíduo. Foram realizados diversos exercícios sobre o tema para ativar a reflexão e a discussão sobre esse assunto.

Oficina 5 - Criatividade: teve como objetivos apresentar técnicas para aguçar a criatividade, observar os diferentes perfis criativos e a influência que o ambiente exerce durante a criação. Os trabalhos foram iniciados com as perguntas: o que você pensa quando se fala em criatividade?; uma pessoa?; um lugar?; uma experiência? Iniciar com essas perguntas teve o objetivo de desmistificar o senso comum sobre a criatividade como algo inato, quase milagroso, levado a

excepcionalidade. Por meio das respostas dadas, concluiu-se que a criatividade, ou o resultado criativo, provém de trabalho, esmero e dedicação. Assim como argumenta Sakamoto (2000), a criatividade é uma “atividade” que expressa um potencial humano, é um processo que gera resultados. A partir dessas reflexões, passamos à atividade do “maxmallows”, que visava um desafio que devia ser superado mediante um processo criativo, passando por tentativas, erros e acertos. Essa atividade foi finalizada com a discussão de quais processos foram utilizados para se chegar às soluções encontradas, e se isso poderia ser considerado como criatividade.

Oficina 6 – Mercado: esta oficina iniciou-se com a abordagem do assunto competitividade, salientando-se sempre que, para ser competitivo, é necessário ter o foco em agregar valor a um produto, e não à sua redução de preço. A partir disso, a conversa foi norteada na tentativa de responder à pergunta: no que consiste esse valor essencial de um produto? A discussão serviu para reforçar a importância do efeito simbólico dos produtos artesanais. No encontro seguinte, foi abordado o tema relacionado à concorrência, assunto delicado por se tratar de um grupo que atua diretamente no mesmo mercado. Então, buscando-se uma abordagem mais técnica, foi apresentado o método de análise da concorrência: forças, fraquezas, oportunidades e ameaças (modelo SWOT – strengths, weaknesses, opportunities and threats). O método foi colocado em prática, aplicando a ferramenta no seu contexto. Os resultados foram satisfatórios, uma vez que levaram as participantes a reconhecer a necessidade de se visualizar e analisar o cenário do negócio de modo integral, ou seja, conhecer a fundo as suas potencialidades, assim como todo o contexto de atuação no mesmo segmento de mercado. Por fim, foram apresentados os conceitos do Mix de Marketing (KOTLER, 1993), produto, preço, praça e promoção, com foco na sua aplicação e importância por meio de exemplos.

Oficina 7 – Linha de Produto: depois desta oficina, buscou-se uma abordagem mais objetiva, voltada especificamente para o produto artesanal, com o objetivo de aplicar os conceitos estudados nas oficinas anteriores. O foco desta oficina foi demonstrar como um produto ou uma identidade podem atuar com sucesso em uma linha, com diferentes aplicações. Como o objetivo era realizar uma oficina mais prática, propôs-se, então, uma atividade na qual o conceito do produto deveria agregar o prédio da Escola de Arquitetura (local onde ocorreram as oficinas). Houve uma orientação inicial para se evidenciar as mais diversas formas de se reconhecer, em determinado assunto, e de aplicar em um produto a iconografia. Entende-se por iconografia o ato de identificar e reunir os elementos visuais que povoam o imaginário de um povo no decorrer de sua vivência cotidiana e ao longo da sua história (MORAES; CAVALCANTE, 2012).

Oficina 8 – Desenvolvimento de produto: considerada como a principal oficina, as participantes foram incentivadas a analisar as anotações feitas na oficina anterior e, com base nelas, produzir alguns rápidos desenhos, que foram verificados e retrabalhados para se tirar deles a possibilidade de produzir padrões, repetições ou ícones – técnica muito utilizada em estampanaria – que poderiam vir a ser empregados nos produtos. As participantes foram conduzidas a pensar em adequar o conceito do produto a um público específico, que, no caso, foi definido como o estudante da Escola de Arquitetura, e os produtos seriam supostamente vendidos numa feira que seria realizada na escola. Dessa forma, foi lançado o desafio para as participantes mesclarem os conhecimentos e as técnicas estudadas nas oficinas e pensarem em fatores ligados à identidade cultural, às experiências, hábitos, tradições e como isso tudo poderia vir a alterar de maneira

significativa todo o produto. Também tiveram de pensar em assuntos relacionados ao mercado para identificar as oportunidades diante desse perfil em específico, levando-se em consideração suas características, necessidades, desejos, e descobrir o quanto o consumidor-alvo está disposto a gastar com um produto artesanal. A tarefa era desenvolver produtos pensando em uma linha composta de pelo menos três peças, utilizando-se as seguintes etapas da metodologia do Design Thinking: entender, observar, definir, idealizar, prototipar e testar (BROWN, 2010).

Já na fase de idealizar, as participantes fizeram uma sessão de brainstorming e algumas ideias surgiram para possíveis alternativas de produtos. Em um ambiente de criação e descontração, as pessoas puderam andar livremente pela sala e observar diversas fotografias da Escola de Arquitetura que estavam coladas em um painel a fim de obterem por meio delas mais ideias que poderiam vir a ser atributos estéticos e/ou visuais para os produtos.

A seguir, as participantes tiveram o desafio de dar forma às principais ideias, trazendo-as para o modo tridimensional, ou seja, foram desenvolvidos alguns modelos de papel e outros materiais alternativos. A todo instante as participantes foram incentivadas a gerar alternativas e a testá-las, sem preconceitos nem julgamentos, ou seja, nenhuma alternativa, mesmo que parecesse estranha, deveria ser deixada de lado; a ideia era a de sempre tentar enxergar possibilidades.

Oficina 9 – Custos: trata-se de um tema complexo que a maioria das artesãs costumava deixar de lado, e, por isso, não calculava o preço de seus produtos da forma adequada, pelas dificuldades de registrar todos os passos e tempo gasto em cada etapa da confecção. As artesãs tiveram de fazer o levantamento de tudo que envolve a formação de custo e preço dos seus produtos, por exemplo, o valor da matéria prima ou material com que elas trabalham, quanto tempo gastam para produzir cada peça, a margem de lucro em cada produto, entre outras informações relevantes para a formação do preço.

Oficina 10 – Comunicação: esta oficina objetivou mostrar que a marca deve estar presente em todos lugares em que os produtos e os artesãos estão, é a sua identidade representada de forma gráfica ou não. Por isso, a oficina foi iniciada com uma recapitulação de todos os temas já discutidos, com foco principal na identidade e linha de produtos, evidenciando que este assunto já estava presente desde a primeira oficina. Deu-se continuidade com as formas de divulgação da marca (em redes sociais e outros meios digitais), e com o cartão de visita, de um modo mais interativo, além de tags, sacolas e outras formas.

O Projeto Oficinas Design foi finalizado em dezembro de 2016, com seis artesãs, que participaram do início até o final, apresentando os seus próprios produtos desenvolvidos durante as oficinas. Cada artesã fez sua apresentação para o grupo utilizando recursos diversos, apresentação oral, com projetor audiovisual, com vídeo, ou com o recurso com que se sentisse mais à vontade (Figura 10). Ao final de cada apresentação, todos puderam fazer suas considerações sobre os produtos e sobre a evolução do trabalho das artesãs. Esse encontro final foi mais um momento de troca de saberes e aprendizado, no qual todos puderam perceber o quanto amadureceram e desenvolveram suas habilidades.



Figure 10: Apresentação dos produtos desenvolvidos por cada uma das artesãs.

5. Considerações Finais

De uma maneira geral, pode-se concluir que os resultados foram satisfatórios nos dois projetos do Programa CASOS: catadores de sonhos, tanto em relação ao público atendido quanto aos alunos/bolsistas.

No caso do Projeto Oficinas Design, o desafio maior foi manter o interesse das artesãs ao longo dos dois anos de desenvolvimento do Projeto. Das 17 que iniciaram no Projeto, apenas seis concluíram. Desde o início, já se esperava que aconteceria essa evasão, em função do perfil dessas pessoas, do longo prazo de duração do projeto, como também das dificuldades de manter a proposta de gerar autonomia para as participantes.

Quando se analisa tudo o que foi feito ao longo do Projeto Oficinas Design: capacitação dos alunos, envolvimento com as artesãs, preparação e aplicação das oficinas, acompanhamento no desenvolvimento dos produtos, percebe-se que se pôde, por meio do design, contribuir de alguma maneira para a melhoria da qualidade de vida dos envolvidos, tanto pelas relações quanto pelos produtos, nos quais se observa desenvolvimento técnico e prático. Durante todo o desenvolvimento, teve-se o cuidado de intervir no produto sem descaracterizá-lo e, ao mesmo tempo, valorizar as habilidades das artesãs.

Como exemplo dos resultados positivos do Projeto Oficinas Design, as artesãs deixaram explícito que a participação nas oficinas foi importante por terem conhecido métodos e ferramentas de design com os quais, provavelmente, nunca teriam tido contato se não fosse pela participação no Projeto, e isso lhes gerou uma nova percepção sobre tudo o que envolve o meio artesanal.

Em relação ao Projeto Design Reciclado, pode-se concluir que grande parte dos objetivos foram abarcados, apesar das dificuldades encontradas e das mudanças ocorridas ao longo do desenvolvimento das atividades. Desde o início, sabia-se que não seria fácil levar esse projeto a diante e que surgiriam muitos desafios em função da complexidade das ações, da quantidade de pessoas envolvidas e, principalmente, da peculiaridade da forma de atuação da associação, que é a valorização das pessoas em detrimento da parte comercial.

De certo modo, vários dos desafios foram superados, sempre levando-se em consideração a relação dialógica entre os envolvidos. Essa prática facilitou encontrar alternativas viáveis para todos os problemas ao longo da execução do Projeto.

Ao final, surgiram dificuldades para a fabricação dos produtos e, conseqüentemente, para fazer o acompanhamento da sua comercialização. Primeiro porque as atividades principais da associação são catação e triagem, portanto, para os catadores acrescentarem qualquer outra atividade, seria necessário um processo lento de mudança. Segundo, para implantar um projeto, leva-se tempo, e como houve atraso nas atividades, não houve esse tempo para fazer o acompanhamento da parte comercial.

A partir disso, pode-se refletir sobre alguns aspectos que, de alguma maneira, podem contribuir com a área de conhecimento do design na relação com grupos e instituições como no caso desses projetos.

Primeiro, é preciso entender a instituição (ou grupo) em seu contexto, ou seja, compreender as atividades que ela exerce, as pessoas que estão envolvidas, como é o dia a dia, os entraves, sobretudo, os principais problemas relacionados ao contexto ou mercado no qual atua. No caso da Asmare, a peculiaridade está na forma de atuação, que valoriza e acolhe pessoas em situação de rua e ex-detentos, em detrimento dos aspectos comerciais. Essa maneira de lidar com as pessoas e com a sociedade faz com que a associação se diferencie das demais associações de catadores, porque lida com outros valores, os quais vão muito além dos comerciais, por exemplo, a valorização da vida, sobretudo, o respeito às pessoas. Nesse caso, ter entendido esse aspecto fez toda a diferença no andamento das atividades, bem como nos resultados alcançados com os projetos de modo geral.

Outro aspecto importante é o entendimento da complexidade das atividades e ações que envolvem todo o projeto em questão. Nem sempre o designer terá condição e capacidade para resolver todos os problemas que aparecem ao longo do caminho. Nesse sentido, faz-se necessário contar/planejar para que a equipe seja multidisciplinar para superar os desafios e dar conta de encontrar soluções que ultrapassem a área de design. Na continuidade do Projeto Design Reciclado, pretende-se propor uma equipe multidisciplinar, com alunos de outros cursos, por exemplo, alunos da Engenharia de Produção, da Administração, da Dança, do Teatro, os quais poderão contribuir para um melhor andamento das atividades e, com isso, chegar a melhores resultados.

Outro aspecto percebido e que merece destaque é a baixa autoestima dos catadores, a qual comprometeu, de certa forma, os resultados do Projeto. Aliado a isso, estão também a falta de segurança e confiança, percebidas durante todo o desenvolvimento. Por essa razão, no projeto de continuidade, prevê-se a participação de professores e alunos do curso de Dança, para que possam trabalhar com os catadores atividades relacionadas à expressão corporal. Conforme relata a dançarina e professora de dança Anamaria Fernandes Viana:

Quando o corpo se expressa através do movimento poético sem qualquer forma de preconceito, ele torna-se linguagem e expressão para si, para o outro e para o grupo. Torna-se um veículo de comunicação, um território de encontro consigo mesmo que permite a interação com o outro e a criação de uma outra espacialidade para esse corpo. Tomando como eixo principal o desenvolvimento da riqueza que constituem a diferença e a singularidade de cada um (informação verbal)⁶.

⁶ Relato da professora Anamaria Fernandes Viana em conversa sobre a possibilidade de participação dos alunos do curso de Dança na continuidade das ações do Projeto Design Reciclado.

Portanto, nas atividades futuras para o Projeto Design Reciclado, serão incluídas oficinas de Expressão Corporal, as quais visam construir um espaço de escuta no qual cada liberdade criativa terá seu espaço e poderá se desenvolver plenamente.

Outro aspecto relevante a ser destacado é a aprendizagem, que conforme argumentam Lave e Wenger (1991), está em toda parte e não depende de um local específico para que ocorra. Foi possível perceber, no dia a dia, o quanto houve de aprendizagem para todos os participantes: professores, alunos, catadores e artesãos. A troca de experiências e saberes foi um dos principais ganhos dos projetos que fizeram parte deste Programa.

A autonomia, na relação do design com o artesanato, conforme argumenta Bonsiepe (2010), é o aspecto “promotor da inovação”. Embora esse tenha sido um dos objetivos deste Programa, conclui-se que, para tornar uma comunidade, grupo ou instituição autônoma, leva-se tempo, é preciso investir em recursos e, principalmente, considerar um trabalho em longo prazo. Atividades pontuais realizadas em poucos anos podem até resultar em melhorias, mas a autonomia virá com a realização de ações de longa duração. Portanto, quando um projeto que lida com comunidades e, principalmente, com os órgãos de fomento tendo a autonomia de seus participantes como objetivo, é preciso rever os prazos para que isso possa ocorrer.

Para concluir, um último aspecto relevante para reflexão é que, embora não tenhamos atingido plenamente todas as metas do Projeto Design Reciclado, o que fizemos – desenvolvimento dos produtos e do site para a associação – têm feito a diferença no cotidiano dos catadores, contribuindo para a melhoria na autoestima e na qualidade de vida. O site tem dado mais visibilidade para a associação, tem proporcionado aumento significativo na quantidade de doações de materiais, sobretudo, tem demonstrado para as pessoas a contribuição que a Asmare tem dado para o meio ambiente e conseqüentemente, para a sociedade.

Por fim, vale destacar que o Programa “CASOS: catadores de sonhos” foi premiado na Semana do Conhecimento UFMG – 2016, como destaque de atividade de extensão, na categoria “Trabalho e renda”. Além disso, gerou algumas matérias jornalísticas⁷. Toda essa divulgação, além do reconhecimento relacionado às atividades do Programa, tem contribuído para dar mais visibilidade para a Asmare, uma associação negligenciada pelo poder público, que merece todo o nosso reconhecimento e, principalmente, contribuição para que continue funcionando de modo eficiente e duradouro.

Referências

ARAÚJO, Renata Mattos Eyer de. Um olhar sobre o design social e a prática do design em parceria. In: *Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil* [livro eletrônico]. Organização Alfredo Jefferson de Oliveira, Carlo Franzato, Chiara Del Gaudio. São Paulo: Blucher, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Carlo_Franzato/publication/318505970_Ecovisoes_pr>

⁷ Matérias jornalísticas sobre o Programa CASOS: catadores de sonhos: a) no Boletim UFMG, n. 1976, de 8 de maio de 2017, ver: <<https://www.ufmg.br/boletim/bol1976/6.shtml>>; b) na TV UFMG, em 12 de maio de 2017, ver: <<https://www.ufmg.br/online/arquivos/047471.shtml>>; e c) na Rádio UFMG Educativa, em comemoração aos 90 anos da UFMG, ver: <<https://ufmg.br/comunicacao/noticias/radio-veicula-pilulas-sonoras-com-curiosidades-sobre-ufmg>>.

[ojetuais pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil/links/596e4b3c4585152dd4ab649d/ECovisoes-projetuais-pesquisas-em-design-e-sustentabilidade-no-Brasil.pdf](https://www.scribd.com/document/329513314/Artesanato-Intervencoes-e-Mercado1-2-pdf)>

ARRUDA, Marcos. Situando a economia solidária. In: Economia Solidária: desafios para um novo tempo. Cadernos FLEM, n.5, Salvador, 2003, p. 1932.

BARROSO NETO, Eduardo. Design, Identidade, Cultura e Artesanato. In: JORNADA IBEROAMERICANA DE DESIGN NO ARTESANATO, 1, 1999. Anais. Disponível em: <<http://www.eduardobarrosoneto.com.br>>.

BONSIEPE, Gui. Identidade e contra-identidade do design. Cadernos de Estudos Avançados em Design – Identidade. Barbacena, UEMG, p. 63-75, 2010.

BONSIEPE, Gui. Tendências e antitendências no design. Cadernos de Estudos Avançados em Design - Humanismo. Barbacena, Ed.UEMG, p. 61-69, 2013.

BORGES, Adélia. A intervenção do design no produto de artesanato. In: SEMINÁRIO ARTESANATO: INTERVENÇÕES E MERCADOS (CAMINHOS POSSÍVEIS). Centro de Negócios de São Paulo, 25 de out. 2006. Anais...São Paulo: Artesanato Solidário/Artesol; SEBRAE, 2006. Disponível em: <<https://www.scribd.com/document/329513314/Artesanato-Intervencoes-e-Mercado1-2-pdf>>.

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

CORRÊA, Glaucinei Rodrigues; CASTRO, Maria Luiza A. C. O pensamento complexo de Edgar Morin e o design. Revista Estudos em Design (online). Rio de Janeiro, v. 21, n 1, p. 115, 2013.

KOTLER, P.; ARMSTRONG, G. Princípios de Marketing. Rio de Janeiro: Prentice Hall do Brasil, 1993.

LAVE, Jean; PACKER, Martin. Towards a social ontology of learning. In: NIELSEN, K. et al. A qualitative stance: essays in honor of Steinar Kvale. Oxford: Aarhus Universitetsforlag, 2008.

LAVE, Jean; WENGER, Etienne. Situated learning: legitimate peripheral participation. New York: Cambridge University Press, 1991.

MORAES, Juliane Castilho; CAVALCANTE, Ana Luisa Boavista Lustosa. Estudos iconográficos para a valorização do artesanato de Londrina e região. Projética Revista Científica de Design. Londrina, v.3, n.1, jul. 2012.

MUGGIATI, Roberto. Improvisando Soluções. Rio de Janeiro: BestSeller, 2008.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. Criatividade: uma visão integradora. Revista Psicologia: Teoria e Prática. São Paulo, v. 2, n.1, p. 50-58, 2000.

STRAUB, Ericson; CASTILHO, Marcelo. Conexões: como designers conectam experiência, intuição e processo em seus projetos. Curitiba: Infolio, 2010.

THIOLLENT, M. Metodologia da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez, 1986.

Sobre os autores

Glaucinei Rodrigues Corrêa

É professor adjunto do Departamento de Tecnologia do Design, da Arquitetura e do Urbanismo da Escola de Arquitetura da UFMG. Doutor pelo Programa de Pós-graduação (NPGAU) na mesma instituição. Mestre em Engenharia de Materiais pela Redemat (UFOP/CETE/UEMG) e bacharel em design de produto pela Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Tem experiência na área de Design Industrial, Setor Moveleiro, Design e Artesanato,

Materiais e Processos de Fabricação, e Design Social.

glaucinei@ufmg.br

Jameny Sarmiento

É bacharelanda em Design pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Bolsista do Programa de Extensão, Casos - Catadores de Sonhos.

jamenysr@yahoo.com.br

Wilton Duarte Pereira

É bacharelando em Design pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Técnico em Computação Gráfica pela RedZero Computação Gráfica. Com experiência em gestão e consultoria pelo Programa de Extensão, Casos - Catadores de Sonhos.

wilduarte@yahoo.com.br