



Além das fronteiras: a jornada de adultos, jovens e crianças na produção da coleção de Acessórios de moda “Horizontes”

Beyond Borders: The journey of adults, youth and children in crafting the “Horizons” fashion accessories collection

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

Gabriel Xavier Praia, Graduando em Design, Universidade do Estado do Pará
gxpraia@gmail.com

Heloisa de Moraes Miranda, Graduanda em Design, Universidade do Estado do Pará
heloisa.mirand4@gmail.com

Marco Antônio Vieira, Graduando em Design, Universidade do Estado do Pará
marco12582@gmail.com

Paulo Vitor Melo Ferreira, Graduando em Design, Universidade do Estado do Pará
melloa.vitor@gmail.com

[Linha temática: T3. Design social]

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 4 linhas que buscam retratar a essência do NAECA e de seu projeto.

Palavras-chave: Design Social; Co-criação; Moda

Abstract

This paper reports the creation process of a fashion accessory collection made by students of the State University of Pará, along with the participants of the “I care” project from the Núcleo de Atendimento Especializado da Criança e do Adolescente - NAECA. The workshop strives to present the possibility of a new income source for the families. As a Result, 4 main lines were designed, in hopes to capture the essence of NAECA and it’s project.

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 com 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, disciplina optativa da matriz curricular 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 as guardas desses jovens, como também atua com o monitoramento dessa guarda e como facilitadora das possíveis dificuldades a serem encontradas.

Durante os 3 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 intuito de proporcionar-lhes a possibilidade de uma nova fonte de renda, fazendo uso dos conhecimentos de processos de Design, que os alunos obtiveram no decorrer do curso e no conhecimento sobre a relação entre Design e Artesanato, obtido na disciplina.

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

O Artigo discorre, principalmente, do processo produtivo das peças, a começar pelo projeto informacional com as conversas iniciais com as participantes e membros do projeto, seguindo pela sua sistematização e exploração da interpretação dos conceitos pelas participantes, em seguida a geração de ideias e primeiros croquis pelos alunos e professora e, por fim, na criação e análise das peças.

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 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 sensível e observadora, que lhes permita compreender com mais profundidade as características do grupo em questão e, assim, identificar áreas de enfoque e aprimoramento.

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 três ações distintas, mas que se completam, sendo elas:



Sentir por meio de um primeiro encontro e introduzir os participantes e alunos, abordando seus interesses, habilidades e experiências, bem como discutir o impacto do projeto “Eu me importo” na vida das pessoas que fazem parte dele.

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

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.

Co-criar com as mulheres do projeto, através de dinâmicas, 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.

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 interesse de cada indivíduo, trabalhando assim, nas cores e composição de cada peça em colaboração com eles.

2.1 Sentir

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 quais são 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 Sistematização

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 esse processo, a equipe tentou buscar por meio do *Brainstorm* (BAXTER, 1998) (fig. 1) palavras que definissem o que seria a essência do projeto “Eu me Importo” do NAECA. Concluído a tempestade de ideias, “os termos selecionados serão analisados e a equipe fez sucessivas eliminações até chegar a uma síntese: três ou quatro palavras”. (NIEMEYER, 2009, p. 67)

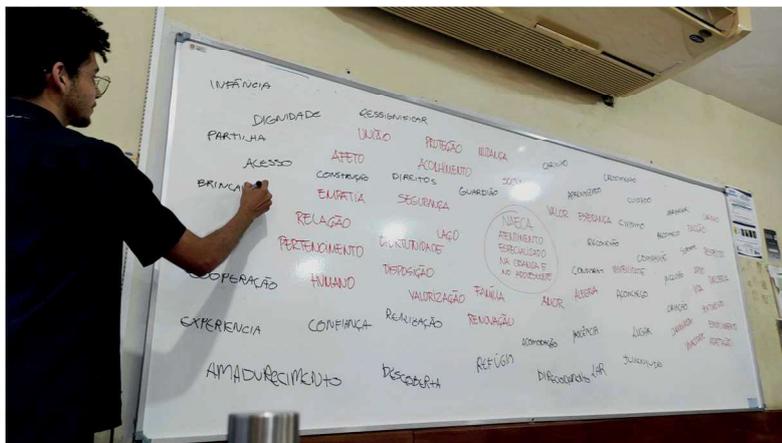


Figura 1 - Brainstorming Inicial. Fonte: Elaborado pelos Autores.

Diante disso, agrupamos as palavras por afinidade, sintetizando cada grupo a uma palavra em comum, definindo assim, as 4 linhas de produto que serão produzidas: **Acolhimento, Compromisso, Diversão e Identidade**. Essas 4 linhas também foram resumidas a uma palavra, que incorpora tanto a essência delas quanto a essência do projeto “Eu me importo”, criando assim, a coleção **Horizontes**. Nesse sentido, Lucy Niemeyer 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” (NIEMEYER, 2009, p. 68).

Com as linhas definidas, a equipe realizou a criação de dois painéis (Fig. 2/3/4/5) para cada uma delas, os Painéis de Expressão do produto e de Tema visual (BAXTER, 1998), que buscam representar a emoção ou o conceito que o produto pretende passar, e que produtos já passam essas sensações ou ideias respectivamente.

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 - Painéis Semânticos de Acolhimento. Fonte: Elaborado pelos Autores.

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

com o workshop.



Figura 3 - Painéis Semânticos de Compromisso. 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, pensar numa linha voltada a esses sujeitos é imprescindível.



Figura 4 - Painéis Semânticos de Diversão. 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 maneira única. A construção da identidade é um processo fluido e contínuo.



Figura 5 - Painéis Semânticos de Identidade. Fonte: Elaborado pelos Autores.

2.3 Co-criar

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 definidas anteriormente.



Figura 6 - Co-Criação no Workshop. Fonte: Elaborado pelos Autores.

A partir desse ponto, a dinâmica foi que cada um representasse os conceitos de Compromisso, Diversão, Identidade e Acolhimento, conforme parecia-lhe mais adequado. Alguns optaram por expressar-se através de desenhos, outros escolheram mensagens escritas e outros por 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 - Co-Criação no Workshop. Fonte: Elaborado pelos Autores.

Outrossim, ao final dessa fase, todo o material produzido foi coletado para análise, que por sua vez, foi dividido em duas categorias: em peças que já estavam em processo de criação na forma de esboços e outra parte contendo desenhos e textos que poderiam ser base para criação de outras peças. Com base nisso, foram desenvolvidos novos desenhos que refletiam as expressões da fase anterior. Os esboços foram refinados e novos croquis foram criados, a fim de tornar a produção viável.

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.

3. Execução

Nesta última fase, o que foi idealizado anteriormente, pôde materializar-se em protótipos que foram produzidos coletivamente, no período de 2 dias. 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 pretos, 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”, a fim de executar as peças de cada linha de maneira padronizada.



Figura 8 - Montagem das Peças. Fonte: Elaboração dos Autores.

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 construção delas. Dessa maneira, o resultado promoveu trocas de conhecimento e aperfeiçoamento de ambas as partes.



Figura 9 - Montagem das Peças. Fonte: Elaborado pelos Autores

3.1 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 4 linhas temáticas: acolhimento (fig. 10/11/12/13), compromisso (fig. 14/15/16/17), diversão (fig. 18/19/20/21) e identidade (fig. 22/23/24/25).

3.1.1 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 10/11/12/13 - Peças da Linha Acolhimento. Fonte: Elaborado pelos Autores.

3.1.2 Linha Compromisso

O compromisso incorpora os princípios da justiça, solidariedade, união e envolvimento. Por isso as peças são compostas por entrelaços e cores análogas.



Figura 14/15/16/17 - Peças da Linha Compromisso. Fonte: Elaborado pelos Autores.

3.1.3 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 18/19/20/21 - Peças da Linha Diversão. Fonte: Elaborado pelos Autores.

3.1.4 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.

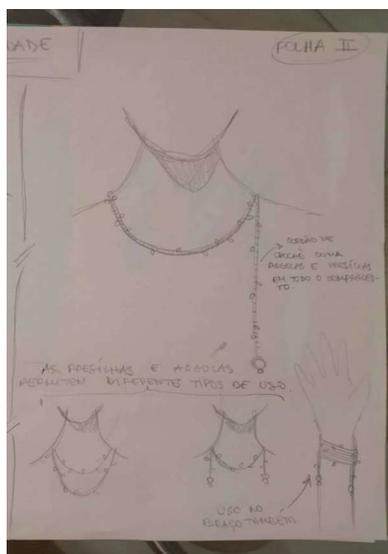


Figura 22/23/24/25 - Peças da Linha Identidade. Fonte: Elaborado pelos Autores.

4. Conclusão ou Considerações Finais

Durante a execução do projeto percebeu-se que algumas peças não poderiam ser efetivamente completadas devido à falta de material. Esse mesmo problema também ocasionou na alteração da ideia principal de diversas peças, para que ao menos o conceito fosse realizado. Visto que o tempo para a execução e obtenção desses materiais era curto, problemas como esses contribuíram para o agendamento de novos encontros com o grupo, para tornar possível a reprodução dos protótipos e reparação dos erros que foram pontuados. Por fim, concluiu-se que a experiência agregou positivamente na jornada de todas as partes do processo, uma vez que a maioria dos objetivos foram alcançados, bem como o ensinamento mútuo de técnicas e saberes. Além disso, com a realização de novos encontros, haverá continuidade dessas trocas entre os designers e os participantes do projeto.



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", p. 121-133. In: Anais do 5º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável [=Blucher Design Proceedings, v.2, n.5]. São Paulo: Blucher, 2016. 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. 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.

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.