

Desenvolvimento de souvenirs da Baleia Franca para a Ilha do Campeche - SC

Development of Right Whale souvenirs for Campeche Island - SC

Anna Beatriz Prada Yu, Graduanda Design de Produto, UFSC

py.ngalai@gmail.com

Luca Cilento, Graduanda Design de Produto, UFSC

luca_cilento@hotmail.com

Ana Veronica Pazmino, Dra, UFSC

anaverpw@gmail.com

Resumo

Este artigo apresenta o processo de criação de uma série de souvenirs da Baleia-Franca para um projeto de design social destinado ao público jovem sobre a Ilha do Campeche e uma forma de informação e sensibilização da Ilha como patrimônio histórico e cultural, assim como arrecadamento de fundos voltados à proteção da Ilha. Os souvenirs em questão são uma série temática de baleias-franca com diversos itens, produzidos por meio da fabricação digital em polímero reciclável. O projeto teve sua base a partir da disciplina de Metodologia de Produto do curso de Design de Produto da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e envolveu uma pesquisa detalhada como ponto de partida. Essa pesquisa incluiu a história, a fauna e a flora da Ilha do Campeche, além das necessidades e preferências específicas dos estudantes jovens e visitantes da Ilha.

Palavras-chave: Patrimônio; Souvenir; Baleia franca; Ilha do Campeche; Design social

Abstract

This article presents the process of creating a series of souvenirs from the Right Whale for a social design project aimed at young people on Campeche Island and a form of information and awareness of the Island as a historical and cultural heritage, as well as fundraising aimed at protecting the Island. The souvenirs in question are a right whale themed series with various items, produced through digital manufacturing in recyclable polymer. The project was based on the Product Methodology discipline of the Product Design course at the Federal University of Santa Catarina (UFSC) and involved detailed research as a starting point. This research included the history, fauna and flora of Campeche Island, as well as the specific needs and preferences of young students and visitors to the Island.

Keywords: Heritage; Souvenir; Development; Project; Social design

1. Introdução

O seguinte projeto foi desenvolvido com o intuito de auxiliar o Instituto da Ilha do Campeche no arrecadamento de fundos para a melhoria da educação sobre o patrimônio histórico e cultural localizado na ilha de Florianópolis, SC, Brasil.

A Ilha do Campeche é um corpo insular oceânico localizado a 1250m do sudeste de Florianópolis, caracterizado pela vegetação típica da Mata Atlântica, circundada por costões rochosos de rochas graníticas em aproximadamente 50ha de área. O clima é subtropical e ela é considerada o maior conjunto de inscrições rupestres do litoral brasileiro. SANTA CATARINA [1].

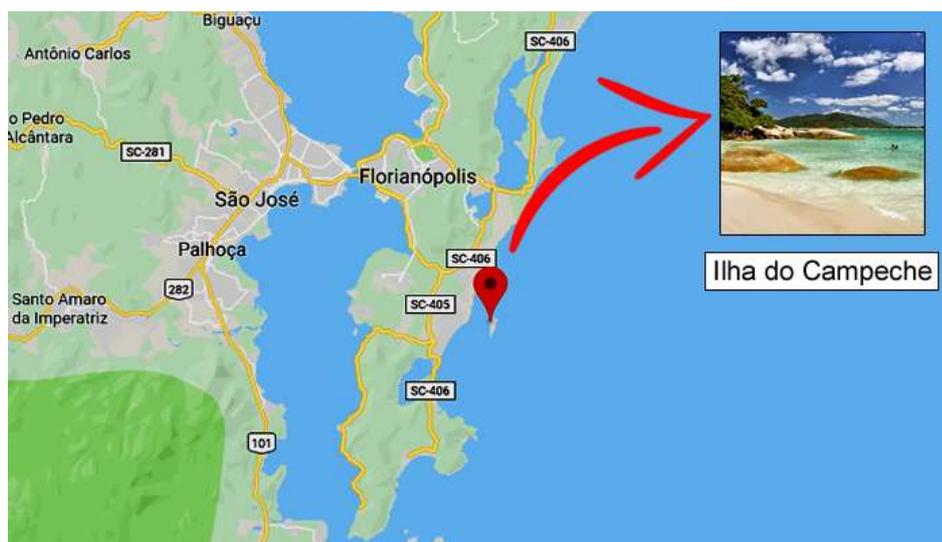


Figura 1: Localização da Ilha do Campeche. Fonte: <https://rotasdeviagem.com.br/>

Enquanto certa parte da sua área foi desmatada para o cultivo pelos colonizadores (que aprenderam e usaram em excesso a técnica de coivara dos povos indígenas), a vegetação natural da ilha do Campeche apresenta partes em estágios inicial, intermediário e avançado de regeneração. Como reconhecimento da sua beleza natural e importância tanto ambiental quanto cultural e histórica, a ilha foi tombada pelo IPHAN no ano 2000.

A Ilha do Campeche é um dos mais importantes atrativos turísticos de Florianópolis e representa, de forma significativa, a relação entre patrimônio cultural e turismo. A Ilha é tombada como sítio arqueológico e paisagístico e contém a maior concentração de gravuras rupestres e oficinas líticas em apenas um sítio, de todo o litoral brasileiro IPHAN [2].

Para os fins de conscientização, foi criado o Projeto Escolas, “uma iniciativa de educação patrimonial [...] que visa à sensibilização da comunidade sobre a importância do patrimônio cultural, bem como a importância da Ilha do Campeche” IPHAN [2].

O Projeto leva crianças de escolas públicas do sul da ilha de Florianópolis para passeios na Ilha do Campeche, iniciando-se na própria sala de aula, onde monitores do projeto as educam sobre a Ilha, sua história, arqueologia, fauna, flora, geografia, etc., e continuando na Ilha em si, apresentando seus principais pontos turísticos em uma experiência cativante. Ao voltar para a sala de aula, as crianças, normalmente com a assistência dos professores, fazem trabalhos de fixação sobre o conteúdo aprendido, que está em carência de materiais didáticos.

A fauna da Ilha consiste de animais nativos terrestres e aquáticos como os pássaros cambacica e tiê-sangue (figura 2), gambá, baleia-franca, tainha, coió, etc., assim como animais invasivos como o quati.



Figura 2: Cambacica (*Coereba flaveola*) Tiê sangue (*Ramphocelus bresilius*) Fonte: AVES CATARINENSES [3]

Um animal que ao longo do tempo tem ficado entre animais em extinção é a baleia franca que era caçada para uso do seu óleo, começou a ser protegida em 1995. Segundo (BALEIA FRANCA [4] a população de baleias-franca está estimada em aproximadamente 550 fêmeas reprodutivas. Estudos com outros cetáceos indicam a existência de áreas ideais para a reprodução, onde existiria uma maior concentração de mães com filhotes, e as regiões periféricas a este núcleo, seriam ocupadas por indivíduos de outras classes, como, juvenis.

As baleias francas são cetáceos de grande tamanho, podendo atingir, segundo registros históricos, mais de 17 metros de comprimento nas fêmeas e pouco menos nos machos, muito embora participantes da caça à baleia franca no litoral do Estado de Santa Catarina nas décadas de 1950/60 afirmem categoricamente que animais com mais de 18 metros foram capturados nas imediações de Garopaba e Imbituba. O corpo é negro e arredondado, sem aleta dorsal e a cabeça ocupa quase um quarto do comprimento total, nela destacando-se a grande curvatura da boca, que abriga, pendentes, cerca e 250 pares de cerdas da barbatana, que são ásperas e na sua maior extensão negro-oliváceas.

[...] o Projeto Baleia Franca propôs em 1999 ao Ministério do Meio Ambiente a criação da Área de Proteção Ambiental (APA) da Baleia Franca, visando harmonizar as atividades humanas com a presença das baleias e promover, de forma sustentável e controlada, o turismo de observação de baleias. BALEIA FRANCA [4]

Há necessidade de proteger a baleia-franca já que segundo (BALEIA FRANCA [4]. Enquanto as francas crescem a uma taxa de 4,8% ao ano, as baleias-jubarte apresentam taxas que chegam a 12%. E este crescimento mais acelerado pode ocorrer pelo fato das jubartes possuírem ciclos reprodutivos menores, podendo ter um filhote a cada dois anos enquanto as baleias-franca possuem um filhote a cada três anos”, explica Eduardo Renault, Gerente do ProFRANCA.

Estes dados foram importantes para direcionar o projeto para atender o projeto escola por meio do design social que é relatado nos próximos itens até o resultado.

2. Desenvolvimento

Na disciplina de Metodologia de Projeto da 2ª fase do curso de design de produto da UFSC. O tema do projeto foi a demanda do Projeto Escolas da Ilha do Campeche que levam crianças do ensino fundamental de escolas públicas para conhecer a ilha no período de baixa temporada.

Para entender o contexto do tema, foi realizada uma pesquisa exploratória por meio da ferramenta AEIOU (Atividades, espaços, interações, objetos e usuários). Posteriormente, foi

elaborado um mapa mental com o resumo da pesquisa para identificação do público-alvo e as oportunidades encontradas.

2.1. Público-Alvo

Como mencionado na introdução, o Projeto Escolas é “uma iniciativa de educação patrimonial [...] que visa à sensibilização da comunidade sobre a importância do patrimônio cultural, bem como a importância da Ilha do Campeche” IPHAN [2]. O Projeto traz para a Ilha crianças e adolescentes principalmente entre as idades de 8 a 14 anos.

Em um questionário direcionado ao público geral, foi evidenciado que o principal público-alvo dos produtos eram crianças e adolescentes. Tendo em mente a intenção de criar o produto mais abrangente possível, foi escolhida a opção dos souvenirs, que podem ser educativos e benéficos para o Instituto, que necessita de financiamento para continuar as suas atividades, o que pode ser obtido a partir da venda dos mesmos. O questionário foi elaborado para entender o público; a partir dele, foram identificados a idade, gênero, objetivos, associações, vivências e experiências com a Ilha, assim como seus interesses e preferências. A pesquisa teve 69 participantes que informaram o tipo de souvenir como temas relacionados a animais marinhos, arqueologia e história, animais e plantas. Sobre levar souvenir 54% levariam. Em materiais 68% madeira e 15,9% plástico.

Percebendo o interesse por souvenir procurado entender o mercado e as tendências, foi feita uma pesquisa, como pode ser visto na Figura 3, que mostram suas características.



Figura 3: Análise sincrônica concorrentes. Fonte: elaborado pelos autores.

Após fazer as pesquisas foi montado uma lista de requisitos que especificaram um conjunto de souvenirs de animais da ilha, principalmente da baleia-franca. O material poderia ser de PLA polímero para ser impresso 3D ou em papel que pudesse ser cortado em laser. Dessa forma, os souvenirs podem ser confeccionados no Lab. de fabricação digital Pronto 3D a um custo reduzido e por demanda. Lembrando que o produto deve ser de baixo custo e em pequenas quantidades.

2.2. Geração de Alternativas

Em sala de aula foi aplicada a técnica de criatividade 635 que permite que 6 pessoas se unam para resolver um problema previamente definido. Durante a atividade, cada um dos seis participantes gerou 3 ideias de projeto em 5 minutos. Completando o ciclo, podem ser criadas 108 ideias. O objetivo da prática é aquecer a mente e priorizar a quantidade sobre a qualidade, desde que as melhores alternativas sejam refinadas posteriormente.

Essa técnica permitiu que outros alunos dessem ideias para os projetos. Algumas ideias foram dadas pelos colegas e outras foram criadas pela equipe para atender os requisitos e as necessidades que as pesquisas apontaram. A figura 4 mostra uma geração de ideias por meio de sketches.

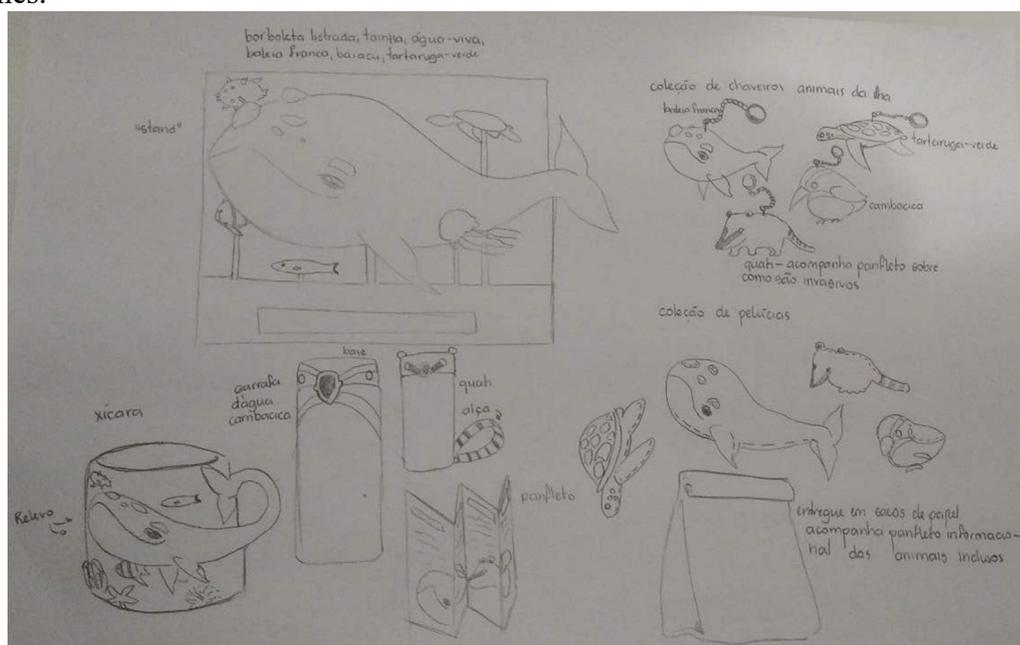


Figura 4: Sketch de algumas alternativas. Fonte: elaborado pelos autores.

2.3. Refinamento

Com os requisitos previamente estabelecidos, foram escolhidos 7 produtos a partir da matriz de decisão, na figura 5, onde cada alternativa de cada produto foi avaliada em acordo com critérios obrigatórios (de maior peso) e desejáveis (de menor peso) com pontos de 0 a 10.

Matriz de decisão quebra-cabeça

Requisitos	Alternativa 1 (baleia)	Alternativa 2 (Quati)	Alternativa 3 (tiê-sangue)
Educativo	6	6	6
Tamanho até 15cm x 10cm x 5cm	6	6	10
Impresc. e Espontânea	0	0	0
Cor (azul, amarelo, verde)	10	6	0
Estética remete à ilha	10	10	10
Todos os lados	3	3	3
Materiais (moderno)	0	0	0
Preço (até R\$200)	5	5	5
Especie nativa	5	0	5
Remete à embalagem	3	5	3
Pontuação final	48	41	42

ALTERNATIVA ESCOLHIDA: 1 (baleia)

Requisito	Não atende	Atende	Atende bem
Obrigatório (pontuação)	0	6	10
Desejável	0	3	5

Figura 5: Matriz de decisão do quebra-cabeça. Fonte: elaborado pelos autores.

Os critérios obrigatórios precisam ser atendidos, portanto, os produtos que obtiveram uma pontuação de 0 nesses requisitos precisaram ser refinados para atender à coerência total do projeto.

O desenho dos produtos aprovados e refinados foi modelado e renderizado de acordo com a textura do material escolhido– nesse caso, madeira (base), plástico (corpo da baleia) e tecido (baleia de feltro).

Os produtos concebidos durante esse trabalho foram cuidadosamente planejados com o objetivo de agradar tanto o público-alvo (ou seja, crianças e adolescentes de 8 a 14 anos) como os visitantes. A baleia-franca serviu de tema principal dos souvenirs por ser um animal que não só faz parte da fauna da Ilha, como também possui um grande papel na sua história, já que foi, infelizmente, alvo de caça ao longo de 87 anos, de 1740 a 1827.

Durante o semestre, chegou-se a uma baleia-franca de três partes, cada parte tem um adesivo que mostra o alimento da baleia, que são: peixes, krill (tipo de camarão) e copépodes (crustáceos). Que pode ser montada e ficar exposta. As figuras 6 e 7 apresentam o refinamento do souvenir e da base. A baleia é Olivia, uma baleia identificada pelo instituto Australis.

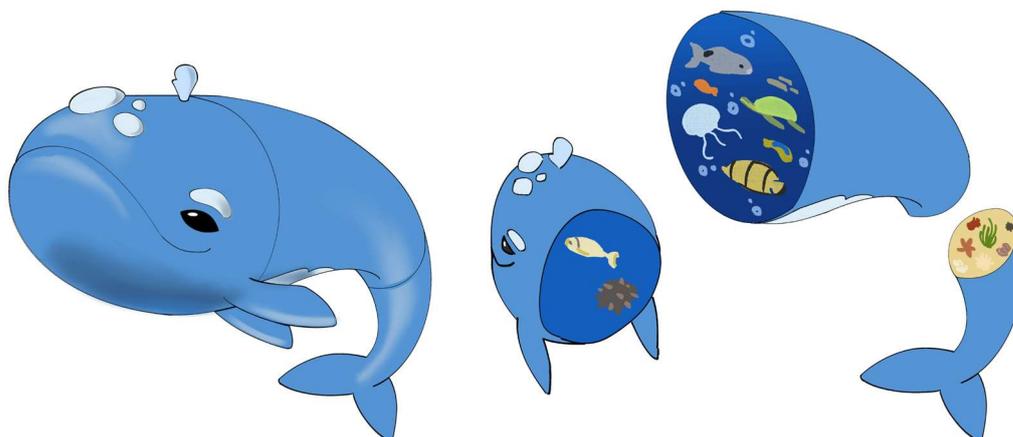


Figura 6: Baleia e interior da baleia. Fonte: elaborado pelos autores.

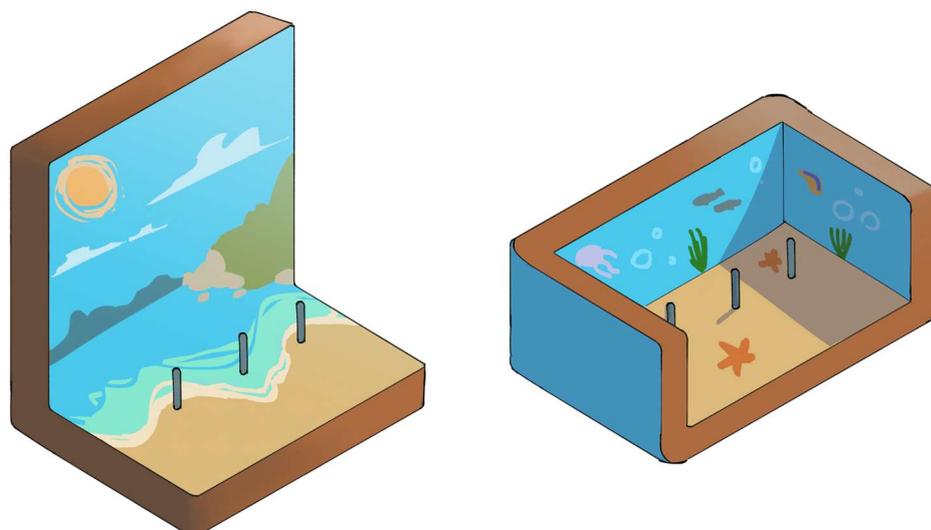


Figura 7: Bases para o suporte do quebra-cabeça da baleia. Fonte: elaborado pelos autores.

A figura 8 mostra um chaveiro e as peças modeladas para serem impressas. Como a cor da baleia é preta ou cinza escura será usado um filamento de PLA cinza na impressão.

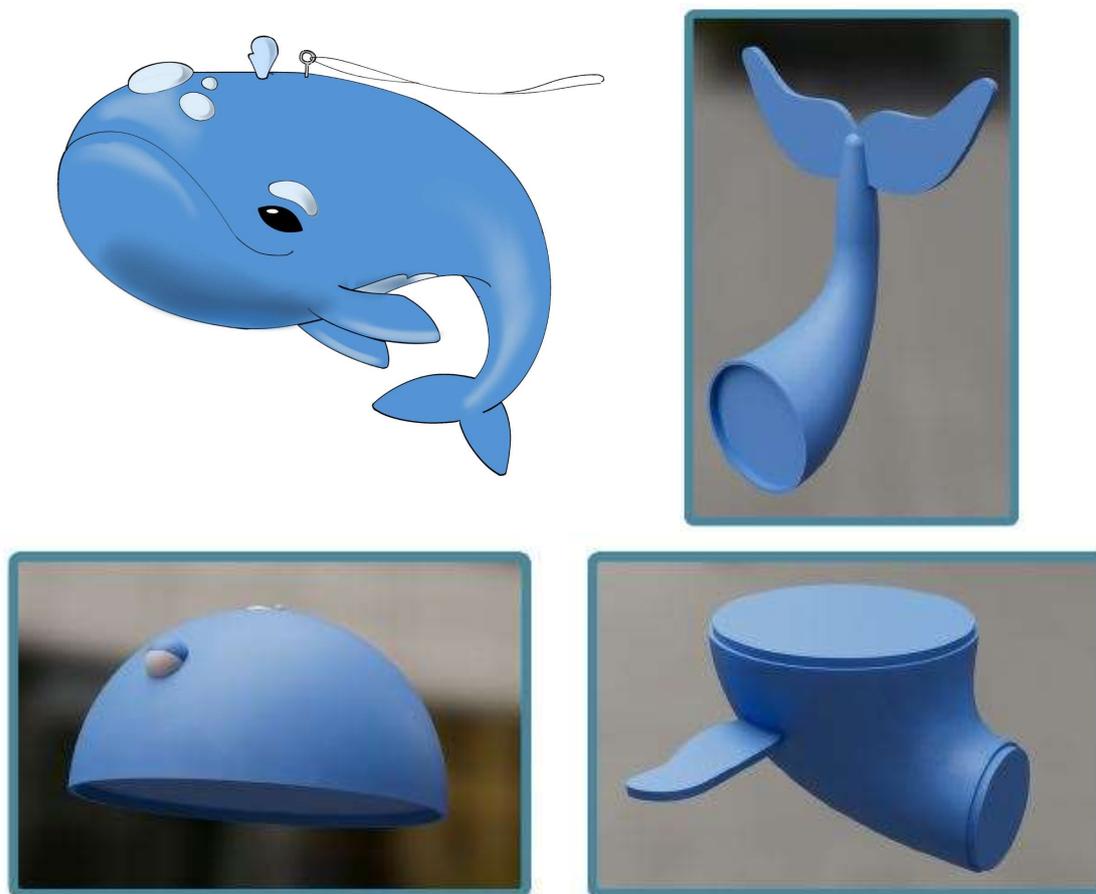


Figura 8: Chaveiro e peças modeladas. Fonte: elaborado pelos autores.

Após a impressão das baleias, chaveiros e montagem dos bonecos de feltro serão entregues ao projeto escola para que possam ser distribuídos para crianças e vendidos aos visitantes como fonte de renda do projeto escola da ilha. A figura 9 apresenta os bonecos em feltro da baleia que foram confeccionados de forma artesanal.



Figura 9: Baleias em feltro. Fonte: elaborado pelos autores.

A aparência das baleias é fofo, ou seja, foi aplicada uma estética amigável para criarem um vínculo emocional e serem protegidas.

3. Conclusão

A concepção dos souvenirs surgiram da demanda dos monitores da Ilha do Campeche, principalmente aqueles responsáveis pelo Projeto Escolas, devido a uma falta de material que facilite o ensino e aprendizado das crianças e adolescentes que são a parte central do projeto; tendo o objetivo principal preservar a fauna. Para o desenvolvimento foram utilizados os métodos de design ensinados na disciplina de metodologia de projeto partindo da pesquisa ampla e passando por várias etapas até o resultado final.

Este projeto pretende não somente proporcionar uma lembrança da Ilha, como também contribuir para preservação da baleia-franca. Como parte da educação ambiental de cuidar dos oceanos que serve de habitat e alimento para os animais marinhos.

Além de tudo, foi um projeto multidisciplinar, das disciplinas oferecidas na 2da fase do curso de design de produto onde além de metodologia de projeto, foram utilizadas noções de sketch e rendering, modelagem 3D, e teoria e prática do design social; já que o projeto envolve um patrimônio cultural e histórico, ele está diretamente conectado com as ideias do designer e educador Victor Papanek sobre a responsabilidade social do designer para que os produtos que ele desenvolve, tenham beleza sem esquecer o seu valor ético, ambiental e social.

Referências

- [1] SANTA CATARINA. Andreoara Deschamps Schmidt. Iphan Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico. **Ilha do Campeche e Educação Patrimonial**. 2019. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Ilha%20do%20Campeche%20e%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Patrimonial%202019%2011%2005_Reduzido.pdf. Acesso em: 22 ago. 2023.
- [2] ILHA DO CAMPECHE E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL. Florianópolis: Iphan, 2020. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Ilha%20do%20Campeche%20e%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Patrimonial%202019%2011%2005_Reduzido.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.
- [3] AVES CATARINENSES (Santa Catarina). **Tiê-sangue**. 2014. Disponível em: <https://www.avescatarinenses.com.br/animais/1-aves/385-tie-sangue/3234>. Acesso em: 04 mar. 2024.
- [4] BALEIA FRANCA (Santa Catarina). **Características**. (20--). Disponível em: <http://baleiafranca.org.br/a-baleia/caracteristicas/>. Acesso em: 16 ago. 2023.