UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

VIVIANE MAGALHÃES GALLINDO

MODELO DE DESIGN PARA CRIAÇÃO E DIVERSIFICAÇÃO DOS PRODUTOS RECICLÁVEIS DA REGIÃO METROPOLITANA DO RECIFE: Os 7 Passos

Recife
2018

VIVIANE MAGALHÃES GALLINDO

MODELO DE DESIGN PARA CRIAÇÃO E DIVERSIFICAÇÃO DOS PRODUTOS RECICLÁVEIS DA REGIÃO METROPOLITANA DO RECIFE: Os 7 Passos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Área de concentração: Planejamento e Contextualização de Artefatos.

Orientador: Profº. Dr. Leonardo Augusto Gómez Castillo.

Recife
2018

Catalogação na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

G169m Gallindo, Viviane Magalhães
Modelo de design para criação e diversificação dos produtos recicláveis da Região Metropolitana do Recife: Os 7 Passos / Viviane Magalhães Gallindo. – Recife, 2018.
99f.: il.

Orientador: Leonardo Augusto Gómez Castillo.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2018.

Inclui referências, apêndices e anexo.

1. Sustentabilidade. 2. Inovação Social. 3. Estratégias de design – Os 7 Passos. I. Gómez Castillo, Leonardo Augusto (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-221)

VIVIANE MAGALHÃES GALLINDO

MODELO DE DESIGN PARA CRIAÇÃO E DIVERSIFICAÇÃO DOS PRODUTOS RECICLÁVEIS DA REGIÃO METROPOLITANA DO RECIFE: Os 7 Passos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Aprovada em: 30 / 11 / 2018

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Leonardo Augusto Gómez Castillo (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Ney Brito Dantas (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profª. Drª. Maria Cecília Loschiavo dos Santos (Examinadora Externa)
Universidade de São Paulo

Dedico este trabalho ao mundo.

.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao meu querido Rafael Efrem que sem ele em minha vida, nada disso teria sido alcançado!! Pelo amor, paciência, encorajamento e "cascudos" de minha mãe, Telma Maria Magalhães, minha tia-mãe, Lourdinha Gallindo e minha gata, Shyvana; Olga Hazin, Priscilla Lepre, por terem me acolhido nos meus momentos super mega extra cafeinados.

Aos meus queridos primos que quando mais precisei foram mais que uma família para mim, Liliane Gallindo, Rodrigo Gallindo, André Gallindo, Narizinho (haha) e Lúcio Galindo; Ao orientador Dr. Leonardo Castillo por me fazer enfrentar situações nunca antes vivenciadas em minha trajetória acadêmica que acabaram por contribuir para com meu amadurecimento;

A Prof. Dra. Maria Loschiavo e Rafael Cardoso pelo apoio, torcida e presença na minha banca de defesa; A todos os artesãos, com quem tanto aprendi e por terem participado com tanto empenho durante a minha pesquisa de campo realizada em Cabo de Santo Agostinho;

A Prefeitura do Recife por ter permitido minha presença em suas atividades na Cooperativa Ecovida Palha de Arroz; A Ana Borba da Lixiki por ter compartilhado sua forma de trabalho passo a passo; A FACEPE, pelo apoio financeiro;

Ao Marcelo da secretaria do Departamento de Design que sempre me ajudou em todos os momentos acadêmicos; A minha colega de mestrado Laura, e Professoras Kátia Araújo e Ana Emília, vocês são incríveis! A todos que me fizeram parte desta caminhada, meu muito obrigada!

We’re so self-important, so self-important. Everybody’s gonna save something now. Save the trees, save the bees, save the whales, save those snails. And the greatest arrogance of all, save the planet. What? Are these fecking people kidding me? Save the planet? We don’t even know how to take care of ourselves yet. We haven’t learned to care for one another—we’re gonna save the feckin’ planet? I’m gettin’ tired of that shit. Tired of that shit. Tired. [...] there is nothing wrong with the planet. The planet is fine. The people are fecked. Difference. (CARLIN, 2007)

RESUMO

Diante de um problema de impacto social e ambiental como a poluição trazida pelas garrafas PET e sacolas plásticas dentro de um sistema econômico que há tempos não atende as reais necessidades humanas de maneira sustentável, é papel do designer se envolver de maneira empatética trazendo soluções inovadoras. Esta dissertação traz uma colaboração para a solução desse problema multifacetado discutindo a posição do designer, levantando a necessidade da implantação de um sistema econômico sustentável através de uma postura mais humana levando em conta a necessidade do exercício da empatia e subordinando o Meio Econômico (WALKER, 2014) a um segundo plano dentro do processo de produção artesanal. Trazendo o problema para o nível local, Região Metropolitana do Recife, foi desenvolvido e testado um modelo de intervenção de design em comunidades de artesãos aqui entitulado de Os 7 Passos a fim de se contribuir para o supracitado. Na construção desse trabalho, foi refletido sobre o design e suas estratégias para a sustentabilidade; sobre a economia com desenvolvimento local; trazemos uma análise de 3 modelos de intervenção aplicados na Região Metropolitana do Recife; além de uma discussão sobre Agregação de valor a produtos oriundos de materiais reciclados e recicláveis e da carga semântica envolvida com os mesmos, a fim de se desenvolver uma nova proposta, Os 7 Passos. Esse modelo foi então testado em Cabo de Santo Agostinho com o intuito de verificar a sua eficiência tendo como resultados produtos com melhor valor agregado e artesãs mais empoderadas de seu próprio processo de criação. Por fim, concluímos a pesquisa analisando o desenvolvimento do método e seus resultados incitando o leitor para temas futuros, além de trazer os problemas enfrentados e como resolvê-los.

Palavras-chave: Sustentabilidade. Inovação Social. Estratégias de design - Os 7 Passos.

ABSTRACT

Faced with such a social and environmental problem as the pollution brought by PET bottles and plastic bags within an economic system that has long failed to meet real human needs in a sustainable way, it is the role of the designer to engage in an empathetic way bringing innovative solutions. This dissertation brings a collaborative solution to this multifaceted problem by discussing the designer's position, raising the need for the implementation of a sustainable economic system through a more humane posture taking into account the need to exercise empathy and subordinating the Economic Means (WALKER, 2014) to a lower priority within the artisanal production process. Bringing the problem to the local level, Metropolitan Region of Recife, a design intervention model was developed and tested in artisan communities here titled The 7 Steps in order to contribute to the aforementioned. In the construction of this work, was reflected on the design and its strategies for sustainability; on the local development economy; we present an analysis of three intervention models applied in the Metropolitan Region of Recife; in addition to a discussion on Value added to products from recycled and recyclable materials beyond the semantic load involved with them, in order to develop a new proposal, The 7 Steps. This model was then tested in Cabo de Santo Agostinho in order to verify its efficiency, resulting in products with better value added and artisans more empowered in their own creation process. Finally, we conclude the research by analyzing the development of the method and its results, inciting the reader to future issues, and bringing the problems faced and how to solve them.

Keywords: Sustainability. Social Innovation. Design strategies - The 7 Steps.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O tripé da sustentabilidade (The Triple Bottom Line) 21
Figura 2 – Sistemas de organização das economias 24
Figura 3 – O Resultado Final Quádruplo de Sustentabilidade e Inovações Significativas 31
Figura 4 – Segunda oficina no Galpão de Reciclados da Cooperativa Ecovida Palha de Arroz, ministrada pelo grupo Angú 34
Figura 5 – Chegada do caminhão de Coleta Seletiva na Estação Ecovida Palha de Arroz 35
Figura 6 – Mesa de Triagem alocada no sentido errado e usada com a esteira desligada 36
Figura 7 – O material é arremessado do caminhão diretamente ao chão sem distinção (plástico, metais, vidros, papéis) 37
Figura 8 – Sol muito quente que entra diariamente no galpão as 15hs 38
Figura 9 – O sol muito forte a tarde é intolerável 39
Figura 10 – Banheiro feminino no Galpão de Reciclados Palha de Arroz 40
Figura 11 – Produtos finalizados sem saída para o mercado guardados com material de limpeza do local 41
Figura 12 – Módulo utilizado como base das criações da Lixiki 42
Figura 13 – Árvore de Natal feita a partir da combinação de vários dos módulos 42
Figura 14 – Flores feitas a partir de garrafas PET enfeitando o caule de uma árvore 43
Figura 15 – Oficina ministrada pela Lixiki 44
Figura 16 – Flores feitas a partir de garrafas PET 44
Figura 17 – Modelo de atuação do Laboratório O Imaginário 45
Figura 18 – Fotos de produtos e de participantes da comunidade de Cabo de Santo Agostinho - PE em projeto realizado pelo O Imaginário 46

Figura 19 – Primeiro encontro com as artesãs 56
Figura 20 – Representação visual da Criatividade no Google Imagens
Figura 21 – Significados de Criatividade no Google 58
Figura 22 – Puffs feitos com garrafas PET pela Artesã S. durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação 58
Figura 23 – Colar feito em PET pela Artesã R. durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação 60
Figura 24 – Parte de uma luminária feita com garrafa PET, garrafa de vidro e fios telefônicos pela Artesã R. durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação 60
Figura 25 – Chinela feita em crochet com sacolas plásticas e uma flor em crochet tradicional feito pela Artesã R. durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação 61
Figura 26 – Segunda chinela feita em crochet com sacolas plásticas em crochet tradicional feito pela Artesã R. durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação 61
Figura 27 – Artesãs ao final de todas as estapas preencheram tabelas Likert para avaliação do método 7 Passos 62
Figura 28 – Produtos feitos com garrafas PET e sacolas plásticas antes do experimento dos 7 Passos 63
Figura 29 – Pufs feitos com garrafas PET pela artesã S. após o experimento dos 7 Passos 64
Figura 30 – Produtos feitos com garrafas PET e sacolas plásticas após o experimento dos 7 Passos 64
Figura 31 – Produtos feitos com garrafas PET e sacolas plásticas após o experimento dos 7 Passos 65
Figura 32 – Flores feitas de sacolas plásticas a partir da técnica do crochê 66
Figura 33 – Pesquisadora com artesãs em Cabo de Santo Agostinho 71

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Tabela com os métodos analisados 47

Tabela 2 – Perfil de Respostas 55

Tabela 3 – Sentimentos a serem trabalhados 57

Tabela 4 – Calendário resumo das atividades do experimento 66

Tabela 5 – Instrumento de Coleta de Dados por Objetivo Específico 67

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 14

1.1 JUSTIFICATIVA 17

1.2 OBJETIVOS 19

1.2.1 OBJETIVOS GERAIS 19

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 19

1.2.3 OBJETO DA PESQUISA 19

1.2.4 OBJETO DE ESTUDO 19

1.3 ESTRUTURA 19

2 REFERENCIAL TEÓRICO 20

2.1 SUSTENTABILIDADE E DESIGN ESTRATÉGICO 20

2.2 ECONOMIA DISTRIBUÍDA 24

2.3 AGREGAÇÃO DE VALOR 28

3 ESTRATÉGIA DE INTERVENÇÃO SOCIAL EM RECIFE 33

3.1 ESTRATÉGIA DE ATUAÇÃO DA PREFEITURA DO RECIFE NO GALPÃO DE RECICLADOS 33

3.2 ESTRATÉGIA DE ATUAÇÃO DA EMPRESA LIXIKI 41

3.3 ESTRATÉGIA DE ATUAÇÃO DO IMAGINÁRIO 44

3.4 COSNTRUÇÃO DO MODELO DE INTERVENÇÃO EM COMUNIDADES DE ARTESÃOS 48

3.5 OS 7 PASSOS 50

4 EXPERIMENTO 53

4.1 PRIMEIRO ENCONTRO 56

4.2 SEGUNDO ENCONTRO 58

4.3 TERCEIRO ENCONTRO 62

4.4 QUARTO ENCONTRO 63

4.5 COLETA E ANÁLISE DE DADOS 67

5 CONCLUSÃO 69

5.1 PROBLEMAS ENFRENTADOS 70

5.2 DESDOBRAMENTOS 72

REFERÊNCIAS 73

APÊNDICE A – ESCALA LIKERT E CERTIFICADO 76

APÊNDICE B – MATERIAL UTILIZADO PARA DESENVOLVER ACERVO VISUAL 80
ANEXO A – RESPOSTAS DAS ARTESÃS 92

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi motivada pela ainda crescente inportância de colaborar com o arcabouço teórico sobre produtos recicláveis e a influência do Designer na proposição de melhores soluções para a sociedade e para o meio ambiente a fim de se alcançar o desenvolvimento sustentável [nota] . A crise econômica e ambiental propagada por todo o mundo, declara que o Capitalismo atual precisa ser substituído por um sistema que leve em consideração aspectos sociais e ambientais, que trate do indivíduo, da produção em pequena escala (Allan Johansson et al. (2005)) .

A insustentabilidade gerada pelo sistema econômico do Capitalismo vem sido agravada desde o desenvolvimento tecnológico, ocorrido e intensificado pelas Revoluções Industriais. Apesar disso, o capitalismo tornou possível o que se chamou de Globalização Econômica surgida no pós-guerra e que se fortaleceu no início da década de 70, ao longo dos anos 80, até os dias atuais. E que, juntamente ao capitalismo, moldou a sociedade de consumo, que busca na aquisição material uma sensação de inclusão social fortalecendo o sistema da obsolescência programada e sua mais direta consequência, excesso no número de resíduos (Santos;Walker, 2014; Cardoso, R, 2012). O nível atual de insustentabilidade é resultado desse modo de vida fundamentado no consumo material que tem sido devastador para o meio ambiente, dividindo a sociedade, economicamente falando, além de ter produzido um sentimento de falta de significado nas sociedades contemporâneas (Wilkinson;Pickett, 2009; SCHWARTZ, B (2004); TAYLOR, C (2009); Santos;Walker, 2014) .

O processo de Globalização, como defendido por alguns autores, vêm acontecendo desde o início da História da humanidade, contudo, esta dissertação trabalhou com o conceito de Rattner ((Henrique Rattner (1995)) que entende que a Globalização se dá no início do Pós Guerra com a expansão acelerada da internacionalização da economia causando efeitos massivos sobre os mais variados aspectos sociais. Como Rafael Cardoso mencionou

> Entre meados do século XVIII e fins do século XIX - o período que corresponde, a grosso modo, ao surgimento dos sistemas de fábricas em boa parte da Europa e dos Estados Unidos - houve um aumento estonteante da oferta de bens de consumo, combinado com queda concomitante do seu custo, ambos provocados por mudanças de organização e tecnologia produtivas, sistemas de transporte e distribuição. Nunca antes na história da humanidade, tantas pessoas haviam tido a oportunidade de comprar tantas coisas. Era a infância da sociedade de consumo. (Cardoso, R, 2012, p. 15)

A Revolução Industrial trouxe grande desenvolvimento tecnológico, estabeleceu o capitalismo e com ele novas formas de acúmulo de capital, novos paradigmas sociais e políticos, dividindo boa parte da população em duas grandes classes, a dos burgueses e a dos proletários. Um marco na história da humanidade, e que forneceu ao mundo grandes descobertas científicas sobre novos materiais, entre tantas outras inovações que não cabe nesta dissertação. Porém, o desenvolvimento e a aplicação de tais invenções ignoraram por muitos anos tanto os consumidores quanto o meio ambiente, por se tratar de um ” modelo de desenvolvimento econômico (que) requer sempre mais recursos naturais" (PENGUE, W. A, 2008) .

Neste trabalho vemos como o autor Fisher, que no livro Cultura, Consumo e Identidade trata da experiência do usuário ao interagir com o produto e focando nos plásticos como matéria prima a ser estudada pela sua imensa carga simbólica, o que se alinha ao objetivo desta pesquisa. Ele afirma que os produtos, principalmente os de plástico, são consumidos de uma forma que demonstram a relevância que os consumidores dão à materialidade, à experiência do toque além das suas propriedades físicas e simbólicas, valores que são normalmente ignorados pelo sitema econômico (FISHER, 2006, cap. 4).

O valor agregado pelos consumidores para com os produtos sustentáveis também é aqui trabalhado dentro do ponto de vista do autor Stuart Walker (Santos;Walker, 2014, p. 22-23) que classifica em quatro níveis básicos os produtos sustentáveis (aqueles que permanecem na história da humanidade indiferente de cultura, classe social, crenças e línguas.), são eles:

- Significado Prático: supre as necessidades humanas básicas de maneira ambientalmente responsável e materialmente sustentável.
- Significado Social: provê as necessidades como seres sociais como valores morais, éticos, tolerância, empatia, e a necessidade humana da companhia e de depender de outras pessoas.
- Significado Pessoal: refere-se a profundidade do ser humano em termos de espiritualidade, necessidades superiores, a busca pelo significado na vida.
- Meios Econômicos: subordinado aos anteriores e considerado um meio para atingir um fim, não um fim em si.

Para que o design possa participar de forma positiva no bem estar da humanidade, é necessário se desligar "da cultura do consumo como principal conformador de sua identidade e encontrar um terreno onde possa começar a repensar seu papel no mundo" (Margolin, 2014, p.130). Para isso, novas estratégias podem ser elaboradas, que possuam uma visão de longo termo, com uma mentalidade ecológica, tecnológica, humanística e dominante (XEROX (2000) apud Borja de Mozota, Brigitte (2003), cap.11) . Como mencionado por Borja de Mozota, Brigitte (2003) (cap. 11, p. 1) "Na prática, estrategia é mais uma trajetória que uma sucessão de decisões importantes." A estratégia aqui desenvolvida foi do tipo "Construída" como definido por Borja e Brigitte (2003), ou seja, desenvolvida através de planejamento estratégico incremental, personificação racional, política ou influência cultural. Possui ênfase na prototipação, colaboração e rápida iteração ao invés de esperar para iniciar o desenvolvimento dos produtos apenas após quando todas as possíveis questões tenham sido respondidas.

Pela imensidão de produtos existentes dentro da denominação genérica de "Plástico", esta pesquisa trata da agregação de valor aos artefatos produzidos com base ou em sua maioria, sacolas plásticas e ou garrafas PETs reaproveitados a fim de beneficiar tanto ao meio ambiente quanto artesãos e comunidades locais na melhoria de sua subsistência. As garrafas e as sacolas foram escolhidas pela sua composição físico-química que possibilita sua reutilização manual além de serem materiais que poluem bastante o meio ambiente e precisam de uma nova forma de serem trabalhados.

Estratégias utilizadas atualmente foram analisadas para determinar as diretrizes para a estratégia a ser desenvolvida e testada nesta pesquisa. Dentre elas estão a utilizada atualmente pela Prefeitura da Cidade do Recife, dO Imaginário e a da Lixiki.

Foram feitas na cidade de Recife (Região Metropolitana) visitas a artesãos em comunidades catadoras e recicladoras ou reutilizadoras de garrafas PET e sacolas plásticas, com uma abordagem mais centrada nos artesãos de maneira empática.

Como empatia, entende-se o conceito apresentado por Vygotsky:

> Segundo essa teoria, a obra de arte não suscita sentimentos em nós como as teclas de piano suscitam os sons, cada elemento da arte não introduz em nós o tom emocional, mas a questão se dá exatamente ao contrário. De dentro de nós mesmos nos inserimos na obra, projetamos nela esses ou aqueles sentimentos que brotam do mais profundo do nosso ser e, evidentemente, não estão na superfície dos nossos próprios receptores mas relacionados à mais complexa atividade do nosso organismo.(VYGOTSKY, L. S (1999) apud BROLEZZI, A. C (2014), p. 158)

Por estar em fase inicial, essa definição, segundo Vygotsky, não desvenda a relação entre os sentimentos e os objetos percebidos, mas ainda assim afirma que essa teoria é muito fecunda e que "alguns dos seus elementos integrarão a futura teoria psicológica objetiva da estética" (VYGOTSKY, L. S (1999), p. 263).

A forma como Vygotsky aborda o tema da arte e o relaciona com questões da formação das pessoas é bastante relevante nos dias de hoje. Ao trabalhar a empatia no contexto da estética da arte ele associa esse tema à sua contribuição fundamental para a construção da percepção da síntese entre o biológico e o cultural (BARROCO; SUPERTI, 2014), elevando as questões ligadas ao desenvolvimento humano a temáticas mais complexas(BROLEZZI, A. C (2014), p. 165).

Com base nos conhecimentos descritos acima e com a finalidade de se obter uma diferenciação no valor agregado aos produtos artesanais feitos com garrafas PET e sacolas plásticas (reciclados/recicláveis), serão feitos questionamentos que guiarão essa pesquisa: Quais são os valores que os artesãos agregam aos produtos já produzidos com plástico e garrafas PETs? O conhecimento desses valores pode contribuir para a consolidação dos atuais artesãos de baixa renda dentro do mercado local, oferecendo a eles a oportunidade de obterem uma renda extra melhorando assim, sua qualidade de vida?

As respostas a essas perguntas foram como guias dos passos a serem trilhados nesta pesquisa.

1.1 JUSTIFICATIVA

Tratamos aqui de uma discussão da atuação crítica do design em prol do meio ambiente e da sociedade que leva ao desenvolvimento de um método que busca auxiliar os designers em suas atividades em intervenções em comunidades. Sendo esse o universo de interesse da presente pesquisa e foco do trabalho de vida da pesquisadora, dentro desse universo, fazemos um recorte de um problema atual, mas que possui raízes culturais fortes, a situação do excesso de resíduos sólidos produzidos desde a Revolução Industrial, mais especificamente, garrafas PET e sacolas plásticas. O foco nesses materiais se dá devido a sua preocupante abundância prejudicial ao meio ambiente, aliada a sua facilidade de manuseio, além das propriedades físicas e potencialidades estruturais. Boa parte desses polímeros já oferecem as características desejadas para seu uso contínuo. O grande desafio ambiental aqui se concentra, portanto, no pós-consumo, no que é descartado, pois isso nem sempre recebe tratamento adequado ou tem seu reaproveitamento consolidado. E além da problemática ambiental, tratamos aqui do lado social, onde temos catadores e artesãos que trabalham com esses materiais como sua única fonte de renda, tendo de lidar no dia a dia com os valores que a sociedade agrega não só a tais atividades mas também aos materiais envolvidos nessas atividades. Entende-se que a solução para essa problemática demanda uma ação integrada que envolve a indústria, governo e consumidores, indo além de questões técnicas, envolvendo também uma revisão profunda de comportamentos da própria sociedade.

Nossas atuais maneiras de viver são insustentáveis - interpretações modernas sobre a boa vida não apenas resultaram devastadoras para o meio ambiente, causando divisões sociais e iniquidade econômica, mas também nutriram um descontentamento disseminado e ajudaram a criar um sentido de falta de significado nas sociedades contemporâneas baseadas no consumidor (Wilkinson;Pickett, 2009; SCHWARTZ, B (2004); TAYLOR, C (2009), p. 158). Um dos fatores mais importantes e trabalhados aqui, é o dos valores agregados a garrafas PET e sacolas plásticas além de produtos provenientes desses, ou seja, deixar de ver os resíduos como resíduos e sim, como matéria prima. Entende-se aqui que, esses valores agregados através de sua materialidade, influenciam no comportamento das pessoas que chegam a facilmente demonstrar nojo/repulsa pelo material plástico como visto por Fisher, Tom (2004) apud L. Barbosa;C. Campbell (2006). Esse comportamento relacionado diretamente a materialidade dos plásticos é considerada neste documento, por influenciar diretamente no ciclo de vida social e no descarte desse material, como visto por Tom Fisher (2004, 2006). Pretende-se oferecer com este documento, uma opção de um novo ciclo para o excesso de resíduos plásticos existentes no ambiente.

Para esta pesquisa fizemos um recorte dessa preocupação ambiental focando na Região Metropolitana do Recife (RMR). Sendo a cidade do Recife a localidade que produz mais resíduos sólidos dentre os municípios que formam a RMR, segundo dados apresentados no “Resíduos sólidos Perspectivas e desafios para a gestão integrada” da Professora Soraya Giovanetti El-Deir (2014), que ainda mostram o quão necessário se faz desenvolver projetos/soluções em torno dos resíduos, em especial nesta cidade. Esse estudo mostra que a RMR também é a que gera o maior volume de resíduos, 46,5% do total do Estado. A composição gravimétrica dentre os recicláveis é representada por 10,0% de papel/ papelão, 8,9% de plástico, 3,5% de vidro e 2,4% de metais. Se observada a gravimetria destes resíduos, a maior quantidade de todos os tipos é em Recife, seguido de Jaboatão dos Guararapes e Cabo de Santo Agostinho. Valores que somados resultam anualmente em R$ 284.650.335 milhões de Reais que estão sendo perdidos na RMR com o não aproveitamento econômico desses materiais recicláveis, sendo 49,4% desse total só no município de Recife. Valor que poderia pagar aproximadamente 42 mil salários mínimos além da possibilidade de serem utilizados para geração de renda e novos trabalhos (EL-DEIR, 2014). Como Margolin, 2014 (p. 129) afirmou "O desafio de criar um mundo sustentável passou do reino do idealismo para o da necessidade".

O governo Brasileiro identificou a necessidade de mudança e tem aprovado o Projeto de Lei do Senado que:

> Estabelece cronograma de dez anos contados da publicação da lei, para a completa eliminação do plástico não biodegradável da composição de pratos, copos, bandejas, talheres, canudos e outros utensílios destinados ao acondicionamento e ao manejo de alimentos prontos para o consumo.(Projeto de lei n° 92, de 2018)

Contudo, apesar de uma excelente iniciativa, o problema ambiental existe pois a produção diária continuará e esse material levará centenas de anos para se degradar. O material que foi produzido até hoje, continuará na natureza ainda por um tempo indeterminado, levantando a necessidade de se lidar com esse material continuamente, não de produzir mais, mas de dar uma finalidade ao material existente enquanto outras outras tecnologias e materiais substituam tais polímeros. Além da reciclagem e do reuso, outras formas de lidar com esse problema mundial estão sendo trabalhadas e pesquisadas com resultados muito promissores. Como a recente (2016) descoberta bactéria Ideonella Sakaiensis que possui enzimas que consomem exclusivamente o PET, e testes tem sido realizados para que essa bactéria possa consumir o PET em grandes quantidades. Contudo, existem riscos em se "produzir um ser vivo" que ainda não pode ter seus efeitos analisados a médio ou longo prazo, por isso sua aplicação ainda não está prevista.

Portanto, aqui se trabalha com o que se sabe sobre os seres humanos, de como suas ações e emoções influenciam na agregação de valor a um determinado material ou produto, sendo, portanto, os artesãos o foco de aplicação do método aqui desenvolvido. Não só por trabalharem com o material acima especificado e por produzirem produtos a partir desses materiais, mas por lidarem no dia a dia com as consequências dos valores agregados tanto a esses materiais como as suas atividades.

Esta pesquisa aqui desenvolvida, dá continuidade aos estudos realizados pelo nosso grupo de pesquisa na área de design para a sustentabilidade e trazendo contribuições específicas para essa área no que se refere ao desenvolvimento de métodos e ferramentas que possam ser aplicados na criação de novos produtos e serviços sustentáveis.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GERAL

Determinar diretrizes para um Processo de Intervenção de Design em Comunidades com foco nos artesãos. De modo a se obter agregação de valor aos produtos elaborados com material reciclável /reciclado produzidos por esses artesãos beneficiando o meio ambiente.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analisar modelos de estratégia de intervenção em comunidade de artesãos utilizados atualmente na região metropolitana do Recife;

2. Propor um modelo de estratégia de intervenção em comunidade de artesãos com foco no design para a sustentabilidade;

3. Confrontar o modelo de estratégia de intervenção em comunidade de artesãos proposto no ambiente artesanal ao analisar um grupo local produtivo que utilizam sacolas plásticas e garrafas PETs reaproveitados.

1.2.3 OBJETO DE PESQUISA

Design de Processo como estratégia de Design Sustentável com foco nos artesãos.

1.2.4 OBJETO DE ESTUDO

Design de Processo

1.3 ESTRUTURA

Esta dissertação se divide, além da Introdução, em mais 4 capítulos, sendo eles o Referencial Teórico; as Estratégias de Intervenção Social em Recife; o Experimento; e por fim, a Conclusão. No segundo capítulo temos o Referencial Teórico que dá a base bibliográfica para esta dissertação, tratando de Sustentabilidade, Design Estratégico, Economias Distribuídas como um novo sistema econômico a ser considerado para uma melhor compreensão do modelo aqui proposto, e Agregação de Valor. No capítulo 3, uma discussão sobre três das estratégias de intervenção praticadas em comunidades Recifenses analisadas para a construção desta dissertação e que também conformam base do método dos 7 Passos visto em 3.1.

No Capítulo 4 trazemos o experimento realizado em Cabo de Santo Agostinho com o Modelo dos 7 Passos tendo os encontros são descritos e expostos através de fotos e relatos. Nos subcapítulos temos também como foram feitas as coletas e a análise dos dados assim como os resultados do experimento. Finalizando assim com o capítulo 5. Conclusão e tratamos dos problemas enfrentados no desenvolver desta dissertação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Dos tópicos 2.1 ao 3.1, estaremos desenvolvendo os passos que nos levaram ao desenvolvimento dos 7 Passos. Existia desde as pesquisas iniciais, tanto em campo quanto bibliográficas, a clara necessidade de se focar no aspecto da Empatia na aplicação de um método de intervenção em comunidades, por isso, esse ponto é inerente a esta pesquisa. No subcapítulo 2.1 vamos tratar de conceitos de Sustentabilidade em termos gerais e focados para o campo do Design, além do Design Estratégico. Como estratégia vemos como possibilidade a aplicação das Economias Distribuídas, 2.3, e em seguida como e por quê agregar valores aos produtos produzidos através de materiais reciclados/recicláveis como as garrafas PET e sacolas plásticas.

2.1 SUSTENTABILIDADE E DESIGN ESTRATÉGICO

O termo "Sustentabilidade", veio surgir oficialmente em 1987 no relatório Brundtland, na Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento (CMMAD), da Organização das Nações Unidas (ONU) e definido como

> [...] a capacidade de satisfazer as necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de satisfazerem suas próprias necessidades” (COMISSÃO MUNDIA... (1988), p. 09)

Apesar do termo da Sustentabilidade ter sido reconhecido internacionalmente como descrito acima, o campo do design vem se aproximando cada vez mais do efêmero e da moda, muitas vezes em detrimento de sua tradicional vocação para a solução inteligente de problemas. Design continua sendo associado a "objetos caros, pouco práticos, divertidos, com formas rebuscadas e gamas cromáticas chamativas", como afirmado por Bonsiepe, 2011 (p. 18). É necessário que o foco seja redirecionado, como Tomás Maldonado enfatizou:

> A estética é apenas um dos fatores, entre muitos, com os quais o designer de produtos trabalha, não sendo o mais importante e nem tampouco aquele dominante. Ao lado do fator estético, existem os fatores da produção, da engenharia, da economia e também dos aspectos simbólicos. (1958, apud BONSIEPE, 2011, p. 53)

Victor Papanek foi um dos pioneiros a levantar a bandeira da sustentabilidade, um conceito que tem sido tratado com maior seriedade em meio aos profissionais de Arquitetura, Engenharia e Design. Nas últimas décadas houve um crescimento de objetos mais ecologicamente corretos, mas eles ainda não dominam as prateleiras das lojas. Durante todo o ciclo de vida de um produto, há várias formas de se trabalhar o mesmo produto, ou até mesmo inovar completamente, de maneira sustentável.

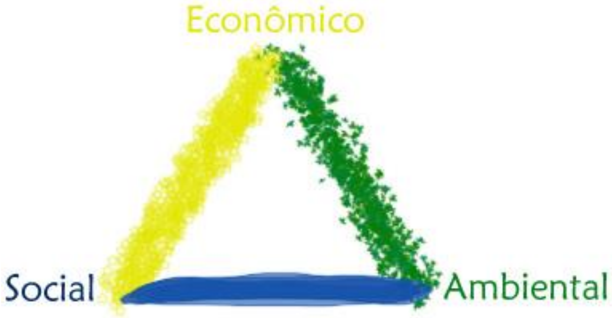
> Hoje, o design industrial colocou o assassinato em uma base de produção em massa. Ao projetar automóveis criminosamente inseguros que matam ou aleijam quase um

> milhão de pessoas por ano no mundo inteiro, ao criar novas espécies inteiras de lixo permanente que se amontoam na paisagem e ao escolher materiais e processos que poluem o ar que respiramos, os designers se tornaram uma raça perigosa. (Papanek, Victor (1972) apud Margolin, 2014, p. 123)

Essa crítica mostra que o designer tem responsabilidade social, econômica e ambiental para com a sociedade na qual vive, e com o contexto no qual está inserido. O designer deve compreender o mundo à sua volta, estudá-lo a fundo e perceber suas reais necessidades e propor reais soluções para os desafios socioambientais que se acumulam. Esse agravamento dos problemas socioambientais e a busca pelo equilíbrio entre as três dimensões social, econômica e ambiental nos retoma ao discurso da sustentabilidade.

Por ter uma relação mais próxima com as práticas organizacionais do âmbito empresarial, John Elkington, J, 2004 cunhou a expressão Triple Bottom Line (TBL) – as bases que devem nortear a gestão das empresas –, também conhecida como o Tripé da Sustentabilidade, como se vê a seguir

Figura 1 - O tripé da sustentabilidade (The Triple Bottom Line)



Fonte - Elkington, J (2004)

O Triplé da Sustentabilidade tem por enfoque ajudar as empresas a mensurarem seu nível de sustentabilidade. Por se tratar de um projeto de mestrado, pelo seu curto tempo entre outras limitações próprias de uma intervenção solo, vale ressaltar que nesta dissertação é dado um enfoque maior na base Social, sendo direcionado para a promoção da inovação, advogando a autonomia dos artesãos a fim de melhorar suas condições de subsistência com a participação ativa dos produtores locais de Recife. Para a realização de uma intervenção em comunidades, o designer trabalha numa constante "construção de pontes".

Como Cardoso, R, 2012 afirmou, o design tende ao infinito, e deve dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento, e ele segue, “A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação dos saberes” (Cardoso, R, 2012, p. 234) .

Stuart Walker (Santos;Walker, 2014) define o Design como uma disciplina capaz de solucionar problemas perversos (questões complexas) através da integração do conhecimento intelectual com a criatividade humana. Walker (Santos;Walker, 2014) considera o desafio contemporâneo da sustentabilidade como um desses problemas perversos, por abranger fatores de ordem ambiental, social, econômica, além de noções intrínsecamente subjetivas como a definição de bem estar do ser humano dentro dessa realidade insustentável.

A produção excessiva de resíduos e poluição tem como causa fundamental o sistema econômico predominante baseado no consumo material (Santos;Walker, 2014). Enquanto a necessidade da instalação de um novo sistema econômico não se concretiza, é possível trabalhar por uma mudança positiva, ambientalmente responsável, socialmente inclusiva e economicamente satisfatória para pobres ou ricos (Wilkinson;Pickett, 2009).

A união do Capitalismo com as possibilidades desenvolvidas pela Tecnologia levou a Globalização. Ela não apenas aproximou diferentes culturas mas, também impulsionou uma nova prosperidade econômica, melhorando o desenvolvimento em diversas áreas e catalisando os processos sociais naturais, como os relacionamentos entre as pessoas (Costa, E, 2009). Além disso, ela tem impactado fortemente o meio ambiente. Existem várias facetas da Globalização, mas tratamos aqui de quatro aspectos principais concentrados pelo Designer Gui Bonsiepe: a Tecnológica, a Econômica, a Cultural e a Política (Bonsiepe, 2011).

O primeiro aspecto, o Tecnológico, que trouxe uma maior interligação entre os sistemas econômicos nacionais e internacionais, pelos avanços na informática, comunicação e transportes. Favorecendo assim, o aspecto Econômico que trouxe um comércio sem limites e sem fronteiras de capital. No Cultural, ocorreu uma fragilização do tecido cultural, onde ocorreu uma difusão mundial dos valores ocidentais, reforçando o último aspecto, o Político, promovendo uma recolonização da Periferia, o chamado “Terceiro Mundo” (Bonsiepe, 2011).

A Globalização acarretou em diversas questões positivas e negativas, dependendo especialmente de qual país tal perspectiva está sendo analisada. Pois, para alguns países, esse sistema acarretou grandes riquezas, enquanto que para outros, miséria. Nestes países que sofrem com a recolonização, a Globalização intensificou problemas sérios aos níveis cultural e ambiental.

A Obsolescência programada chegou a ser pensada como solução para a crise de 1929, quando os fabricantes propositadamente, reduziram a vida útil de seus produtos para que assim, obtivessem maior lucro, ou seja, a programação (planejamento) de tornar um produto obsoleto (ultrapassado).

O Mundo Globalizado prega o consumismo e a obsolescência programada através dos meios de comunicação, “O que é transmitido à maioria da humanidade é, de fato, uma informação manipulada que, em lugar de esclarecer, confunde” (SANTOS, 2001). Tal manipulação se dá pois, quanto maior o consumo, mais forte será o Capitalismo e consequentemente, os detentores do capital gerado por esse sistema. Mas essa arbitrariedade logo mostra seu lado nocivo, ao oferecer uma falsa sensação de inclusão social aos consumidores, que se concretiza com a aquisição de um mundo material, e assim, deixando um rastro de resíduos sólidos que marca a passagem desse sistema, impactando negativamente o meio ambiente. Nas palavras de Zygmunt Bauman

> A economia consumista se alimenta do movimento das mercadorias e é considerada em alta quando o dinheiro mais muda de mãos; e sempre que isso acontece, alguns produtos de consumo estão viajando para o depósito de lixo. Numa sociedade de consumidores, de maneira correspondente, a busca da felicidade – o propósito mais invocado e usado como isca nas campanhas de marketing destinadas a reforçar a disposição dos consumidores para se separarem de seu dinheiro (ganho ou que se espera ganhar) – tende a ser redirecionada do fazer coisas ou de sua apropriação para sua remoção – exatamente do que se precisa para fazer crescer o PIB. (BAUMAN,Z. (2008), p. 51)

O que nos mostra que na realidade, o PIB (Produto Interno Bruto) cresce com o descarte dos produtos, e a velocidade na qual isso vem acontecendo, consumo, uso e descarte, trouxe uma dano massivo ao meio ambiente. Pela sua influência sob a população, existe atualmente a necessidade social quanto a mudança nas campanhas publicitárias e o que elas estimulam. Deve ser função dessas informar e incentivar o consumo sustentável e sobre a importância do pós-consumo, pois, segundo a Associação Brasileira de Empresas de Limpeza Pública e Resíduos Especiais (ABRELPE, 2016), a quantidade de resíduos sólidos urbanos produzidos pelos Brasileiros foi de 71,3 milhões de toneladas, sendo que 7 milhões de toneladas de resíduos sólidos tiveram destino impróprio. Houve queda de 0,7% nos recursos aplicados pelos municípios para os serviços de limpeza urbana e a geração de empregos no setor de limpeza pública também apresentou queda de 5,6% em relação ao ano anterior e perdeu mais de 17 mil postos formais de trabalho no setor.

Ainda há muito o que se trabalhar efetivamente no que se concerne à degradação ambiental e à disparidade social. É necessário repensar a nossa cultura material de forma geral, fazer contribuições sociais significantes e contribuir com produtos emancipadores, produtos que não sejam controlados pelo marketing. E a disparidade social pode ser notada, entre outros fatores, pela taxa de desemprego. A taxa de desocupação no país, no trimestre encerrado em Fevereiro de 2016, foi estimada em 10,2% segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE (2017)). Essa foi a maior taxa de desemprego registrada desde o início da pesquisa em 2012.

A própria dinâmica interna de desenvolvimento do capitalismo explica o aprofundamento e expansão das desigualdades sociais. Para Chesnais: A economia global é excludente porque é regida somente pelo movimento do capital. É intrínseco ao capitalismo dividir, marginalizar e excluir (SANTOS, 2001). Ainda como afirmado por Gui Bonsiepe: o importante tema social do desemprego, até o momento, não teve um papel relevante no discurso projetual (BONSIEPE, 2011), enfatizando a urgência de uma nova postura dos Designers para com essa problemática.

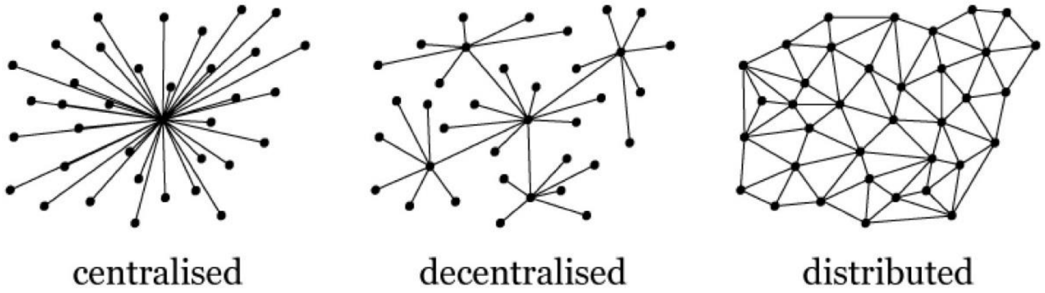
Mundialmente os dados são ainda mais alarmantes, de acordo com relatório do Banco Mundial “What a Waste” (WORLDBANK, 2017), cerca de 1,3 bilhão de toneladas de resíduos sólidos urbanos são gerados globalmente a cada ano e que em 2025, este número deverá duplicar.

2.2 ECONOMIA DISTRIBUÍDA

Os dados levantados na sessão anterior nos revelam uma crise tanto econômica quanto ambiental, e fica claro que o sistema desenvolvido desde a primeira revolução industrial precisa ser substituído. O capitalismo, é um sistema baseado no conceito que não leva o meio ambiente em consideração, a da Economia de Escala, que “ocorre quando o custo médio de produção fica mais barato à medida que aumenta a quantidade de produtos produzidos” (SEBRAE, 2017). Dessa forma, se torna necessário pensar em outras estratégias de sistema econômico que possam vir a ser mais eficientes do ponto de vista ambiental.

Os tipos de sistemas de organização das economias são os Centralizados, Descentralizados e Distribuídos.

Figura 2 - Sistemas de organização das economias



Fonte - Baran (1964), p.2.

O sistema utilizado na Idade Média das corporações de ofício, onde os artesãos possuíam domínio sob suas ferramentas e conhecimento de todo o processo de produção, estando os mesmo sob a supervisão de um Mestre-artesão, é um exemplo de sistema Descentralizado. Quando o processo passou a ser de manufatura a partir da Primeira Revolução Industrial, ou seja, os mestres-artesãos passaram a dominar os meios de produção e tendo os artesãos limitados ao conhecimento específico de uma determinada parte do processo, esse é um exemplo de um sistema Centralizado.

O Distribuído “é um conceito que foi desenvolvido como uma resposta aos sistemas de produção industrial, que promove o desenvolvimento da pequena escala, descentralizada, flexíveis que são sinergicamente ligados uns aos outros e fazem uso de recursos locais” (VAN DEN DOOL, A (2009)). Uma estratégia para guiar a produção industrial para um modo mais sustentável pode ser encontrada nas Economias Distribuídas, termo cunhado por Allan Johansson et al. (2005). Segundo este autor, o conceito da DE (Distributed Economies - Economias Distribuídas) pode ser descrito como uma abordagem para se promover um novo equilíbrio entre a produção em pequena e larga escala e, entre o fluxo de recursos que ocorre nas fronteiras regionais.

Nesse contexto de DE, a “pequena escala” é representada pelas regiões que operam em redes oferecendo a vantagem da flexibilidade e resiliência ao responder às crises. Como exemplo podemos citar os Distritos Industriais Italianos que nas últimas décadas têm transformado a economia Italiana.

Do ponto de vista do desenvolvimento regional, a característica predominante dos distritos industriais fica pautada no surgimento e crescimento de uma rede de pequenas empresas especializadas por etapas do processo produtivo, e integradas entre si, o que potencializa as economias de aglomeração. As políticas de desenvolvimento regional têm mudado ao longo das últimas décadas, priorizando, cada vez mais, o processo de desenvolvimento em nível local, ou seja, são priorizadas intervenções endógenas (ALONSO, J. A (1994)).

Dessa forma, os distritos conseguem potencializar pequenas e médias empresas, gerando mais emprego e a criação de novas micro empresas. Garantindo dessa forma, com a valorização das potencialidades locais disponíveis pelo processo de descentralização, uma flexibilidade produtiva mais eficiente, o que impacta na organização da própria cidade. Conforme GAROFOLI, G (1993) “(...) este modelo de desenvolvimento alternativo que ocorreu na Itália foi espontâneo e baseou-se na pequena empresa”.

O sucesso desses distritos mostrou como é importante que se adote um sistema econômico em menor escala passível de uma manutenção mais prática e sem as enfadonhas redes reguladoras. Além de promoverem um crescimento que pode ser vivenciado pelos indivíduos pelo empoderamento por estarem ativos no processo e ainda oferecendo um aumento na qualidade de vidas desses sujeitos.

Johansson[1] indicou algumas áreas fundamentais para as Economias Distribuídas, seguem:

- Criação de riqueza para o maior número de pessoas: Essa riqueza não significa necessariamente riqueza financeira, mas uma forma de que uma maior quantidade de pessoas possa usufruir de necessidades básicas como alimentação, roupas, um lugar para morar, segurança, educação e saúde.

- Reinventar a qualidade e colocá-la acima de produção eficiente: Qualidade é normalmente relacionada com a funcionalidade física do produto mas em sua definição mais ampla, design e ética estão incluídos. Mesmo sendo subjetivo, mensurar o serviço que um produto proporciona não só pela sua qualidade funcional mas também pela sua qualidade emocional, é isso que o torna genuíno. Levando a uma infinita dimensão não material de valores agregados que podem ser utilizados como as mundialmente conhecidas, artes e jóias.

- Heterarquia e inovação aberta ao invés de hierarquias e inovação fechada: Como Stark (JOHANSSON et al., 2005) afirma, desenvolvimento e inovação não podem mais ser projetadas, controladas ou gerenciadas hierarquicamente. Fala-se de heterarquias onde o conhecimento é distribuído e a diversificação das organizações se torna crucial. Um sistema de produção centralizado e hierárquico não é adequado para esta nova era de inovação aberta.

- Sistema de produção em pequena escala e flexível: a habilidade de perceber os sinais de novas demandas o mais rápido possível e projetar e implementar soluções inovativas que satisfaça essa demanda dinâmica, se tornou cada vez mais importante para a sobrevivência das empresas. Sistemas de produção flexíveis e de pequena escala, possuem uma vantagem natural para atender esses desafios.

- Diversificação das necessidades e desejos- novos consumidores, novos comportamentos: Notam-se tendências, mais intensamente entre os mais jovens, que causam problemas para sistemas centralizados. Como por exemplo, o aumento da individualidade, na forma de se vestir, de consumir, de estilo de vida, além deles terem se tornado “fornecedores” de ideias, demandas e desejos influenciando diretamente no sistema de produtos.

- Relações simbióticas - Maior performance necessária para problemas futuros que vêm de processos de auto-organização e não competitivos: Quando existem diferentes pessoas resolvendo diferentes partes de um problema num mundo em comum. Essas interações se combinam de uma forma que sua performance é melhor e mais robusta, do que seria previsto apenas olhando para a performance dos indivíduos no sistema (JOHANSSON,2005) .

- Diversidade econômica, social e ecológica são pré-requisitos para sistemas de produção eficientes: Economias Distribuídas também possuem maior performance como afirmado por Johnson (JOHANSSON, 2005), não por conta da natureza competitiva dos indivíduos nem por conta da cooperação direta, mas por conta da interdependência dos diversos elementos da economia. E mesmo que sejam estudados os aspectos competitivos, diversidade se torna um elemento importante na economia, pois competição requer diversidade.

- Qualidade de vida como um componente integrado para o desenvolvimento e inovação: Não há particularmente um limite para como as técnicas de produção moderna e os conceitos de design de produtos podem ser agregados ao fluxo de materiais. A integração dessas atividades em redes funcionais podem ser utilizadas para adicionar verdadeira qualidade de vida - ao invés de criar ainda mais produtos baratos.

- Novo relacionamento produtor-consumidor: Historicamente falando, ser amplo significava atender ao mercado internacional, enquanto que as companhias pequenas ficavam reduzidas aos mercados locais. Atualmente as tecnologias como a internet tem possibilitado a empresas de relativo pequeno porte, terem uma presença global com um relativo baixo custo e sem terem a necessidade de serem empresas grandes. Companhias menores certamente podem oferecer maior atenção às reais necessidades e desejos.

- Design e inovação integrados: Um mito muito comum é o de que o progresso é conduzido apenas por pensamento racional, quando na realidade emoção e imaginação são os fortes condutores desse processo. Criatividade e design são valores fundamentais mas são normalmente separados do processo de inovação. Existe uma imensa possibilidade de inovação ao unir inovação e design no início do processo.

- Capital Social e Ecológico como vantagem: Nas Economias Distribuídas, existe uma clara ênfase no uso do capital social e ecológico, que é uma forma natural de de se utilizar as habilidades locais que oferecem valores únicos e valores mistos, se bem projetados e utilizados. Como retorno, oferece a possibilidade de atrair um maior capital financeiro e humano.

- Um renovado equilíbrio e simbiose entre sistemas produtivos de pequena e grande escala: O conceito de Economias Distribuídas não defende o fim do sistema de produção em larga escala, pelo contrário, haverá sem dúvidas a necessidade de se produzir em larga escala. Em alguns setores não há como se produzir em pequena escala. Entretanto, se propõe um equilíbrio, uma simbiose e coexistência que possa beneficiar ambos os sistemas.

- Colaboração e espírito coletivo: Todas as grandes coisas começam pequenas. Entretanto, as coisas pequenas parecem ser muito insignificantes para inspirarem e que as coisas importantes não são possíveis de serem realizadas em pequena escala quando confrontadas com a indústria de massa. O elemento essencial nas Economias Distribuídas para anular essa anormalidade, é o uso da coletividade, do esforço coletivo, onde a melhoria na qualidade de vida é compartilhado pela comunidade que possui ambições e valores parecidos.

- Um novo equilíbrio nas trocas de recursos entre intra-regional e inter-regional: Como explicitado anteriormente, Economias Distribuídas requerem um renovado equilíbrio entre as trocas de recursos materiais, energético, de conhecimento, humano, cultural e financeiro que se manifestem entre regiões e aqueles que atravessam limites. Entretanto, não se sabe onde deve ser delineado esse equilíbrio. Uma substituição que agregue mais valor aos recursos locais, retendo mais benefícios desse valor na região, levando a produtos de elevada qualidade nos intercâmbios inter-regionais.

Em resumo, as Economias Distribuídas focam na flexibilidade e resiliência dos sistemas industriais, ao invés de apoiar eficiência da produção. Além de trazer a organização a um nível que possa ser eficientemente gerenciado através de decisões individuais que envolvam respostas e motivação humana. O foco tem se modificado ao longo dos séculos e atualmente esse foco está voltado para as questões sociais e ambientais.

Allan Johansson et al. (2005) finalizam seu artigo afirmando que “o conceito [de Economias Distribuídas] introduz um importante elemento da dinâmica da auto-organização vital para a sobrevivência no futuro de aumento da complexidade”. Quando confrontados pelo aumento da complexidade, uma única trajetória, além de poder ser completamente inútil, pode também se mostrar contraprodutiva. E essa busca nos leva a uma perda de tempo precioso. Inevitavelmente, a implementação de uma única estratégia trará rigidez ao sistema incapacitando a geração de lucro diante o constante fluxo de conhecimento.

Dessa forma, entende-se a importância de se desenvolver um modelo de estratégia de intervenção flexível e que preze pelo sistema da economia distribuída.

2.3 AGREGAÇÃO DE VALOR

Para a construção do que chamamos aqui de Modelo 7 Passos, que tem por intenção primordial ser melhor que os modelos atuais utilizados, a agregação de valor ao produto também foi considerada. Pois:

> Talvez o sinal mais óbvio de que precisamos de métodos melhores para projetar e planejar é a existência, nos países industriais, de enormes problemas não resolvidos que foram gerados pelo uso de objetos produzidos pelo homem, como congestionamento de trânsito, falta de estacionamento, acidentes rodoviários, congestionamento em aeroportos, ruídos, decadência urbana e escassez crônica de serviços como tratamento médico, educação em massa e investigação de crimes. (John Chris Jones (1980) apud Thomas Mitchell (1993), p. 39-40)

Essa afirmação feita por Mitchell aponta a forte necessidade de um reflexão sobre a posição do profissional de Design com o surgimento de novas correntes intelectuais, sociais e pela influência da tecnologia. Além da necessidade, como afirmou Margolin, 2014 (p. 130) do designer de se desconectar da cultura do consumo como conformadora de sua identidade, também se faz necessário uma nova consciência do designer pois, os modelos antigos não mais funcionam, e muitos dos novos conceitos destinam-se apenas a reformar a cultura do consumo sem contribuir para uma nova visão da prática do design.

No decorrer desta pesquisa, notamos que a maioria dos artesãos são na realidade mulheres em situações de risco, esta pesquisa não pretendeu fazer um afunilamento baseado em gênero, essa seleção aconteceu pela realidade apresentada na Região Metropolitana do Recife. Por isso trazemos que um dos fatores da mudança de postura de ação do design proposta aqui parte do que foi argumentado por Cheryl Buckley:

> até agora, os historiadores do design valorizaram mais e consideraram mais dignos de análise os criadores de objetos produzidos em massa... Excluir o artesanato da história do design é, na verdade, excluir da história do design grande parte do que as mulheres projetaram. Para muitas mulheres, os modos de produção artesanal eram o único meio de produção disponível, porque elas não tinham acesso nem às fábricas do novo sistemas industrial nem à formação ofertada pelas escolas do novo design. De fato, o artesanato propiciava às mulheres uma oportunidade para expressarem suas habilidades criativas e artísticas fora da profissão do design dominada pelos homens. (BUCKLEY, 1986 in MARGOLIN, 2014, p.278)

Entende-se aqui que é necessário dar o devido valor a produção artesanal para inicialmente, empoderar as mulheres artesãs que durante o decorrer desta pesquisa, se mostraram como dominantes no ramo, a fim de que esse valor seja internalizado e assim, repassado para sua produção. O mesmo pensamento segue para os materiais utilizados, as garrafas PET e sacolas plásticas. Enquanto esses objetos forem vistos apenas como "garrafas e sacolas descartáveis", seu valor agregado será negativo em sua origem, enraizando assim o antigo preconceito para com esse material.

A preocupação trazida nesta pesquisa se mostra nos resultados de uma pesquisa realizada pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA, 2015) que trabalha na conformação do Atlas da Vunerabilidade Social. Levando em consideração infraestrutura urbana e renda de trabalho como dois grandes fatores de 16 indicadores, para determinar as condições de vulnerabilidade, no período entre 2011 e 2015, a Região Metropoliatana do Recife (RMR) foi a que obteve o pior resultado, apresentando um crescimento de 16,3% nas condições de vulnerabilidade. Um resultado que pode colocar os projetos sociais realizados nessa localidade em uma posição desconfortável quanto aos seus ditos resultados positivos.

Como Bonsiepe, 2011 (p.63) afirma, o tema do artesanato e design apresenta algumas posturas que podem aparecer "puras ou misturadas". O autor lista 6 posturas que determinam o enfoque das mesmas e ressalta como os programas são caracterizados pelos atributos da sustentabilidade e do socialmente responsável, contudo, como afirma Bonsiepe, os aspectos relativos ao fomento da autonomia dos artesãos não se é mencionado, e se trata justamente do fator que evitaria uma recaída ao assistencialismo.

Portanto, uma estratégia que trabalhe com o social necessita incluir o fomento a autonomia do artesão. O assistencialismo tem se mostrado como um ciclo vicioso e com consequências negativas profundas nas comunidades visitadas durante esta pesquisa. Como por exemplo, o grupo da Cooperativa Ecovida Palha de Arroz, que em sua maioria apenas participava das oficinas oferecidas por ser obrigação de quem participa dessa cooperativa ou quando lanches ou retorno financeiro eram oferecidos. O assistencialismo em projetos sociais em Recife tem se mostrado um problema político e cultural.

Devido às várias tentativas de definição de um conceito unificado para o termo Cultura, faz-se necessário explicitar qual dessas noções é utilizada neste trabalho. Acredita-se que a mais adequada é a do Antropologista Clifford James Geertz (1989, p.4, cap. 1):

> O conceito de cultura que eu defendo, (...) é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado.

Em seu livro A Interpretação das Culturas publicado em 1989, Geertz define a cultura como sendo um padrão de significados historicamente transmitidos através de símbolos. Assim, um mesmo objeto pode possuir diferentes valores, regras e comportamentos, considerando o contexto e visão de mundo de determinadas sociedades. O que levou a cultura a ser vista não mais como um acúmulo de conhecimento, mas como as pessoas vivem dentro de seus costumes, do seu dia a dia.

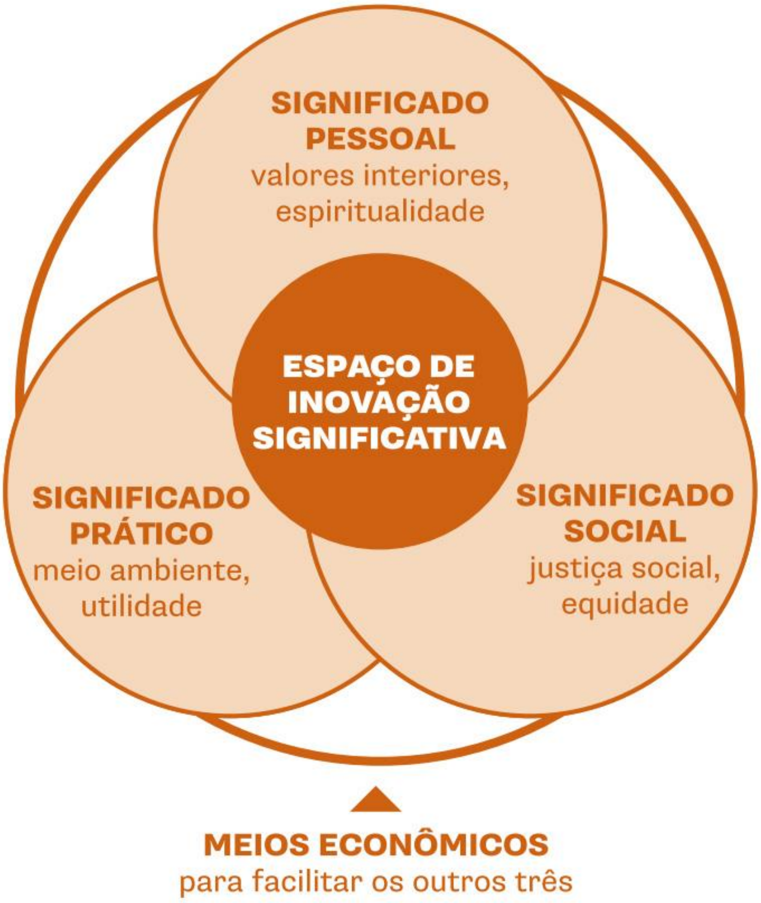
Outro autor relevante é FISHER, 2006 que, em seu artigo “Plásticos: a cultura através das atitudes em relação aos materiais artificiais”, traz uma parte de sua pesquisa tratando sobre as relações culturais e as práticas de consumo de consumidores, especificamente dos Ingleses contemporâneos. Ele aponta como a matéria-prima dos produtos a serem consumidos são também capazes de nos informar sobre a relevância cultural do mesmo.

Através de sua pesquisa, FISHER, 2006 mostra especificamente, como a aversão que as pessoas sentem ao terem contato com produtos plásticos, foi implementada na cultura através do tempo. Essa formação do valor simbólico vai ao encontro do que GEERTZ, 1989 explica sobre a cultura como um sistema simbólico que é determinado pelos costumes de um determinado grupo e que se espalha e pode ser modificado com o tempo.

Mas da mesma forma que há objetos que sofrem alterações em seus significados, há também os que permanecem quase intactos com o tempo. Esse ponto é trazido por Stuart Walker, que em seu livro Sustainable by Design: Explorations in theory and practice, explica que “uma solução sustentável pode ser entendida como uma que possua valor duradouro em termos de seu significado e características” (Walker, 2006), ou seja, aqueles artefatos produzidos através de longos períodos, abrangendo diversas culturas, são objetos a serem seriamente estudados por demonstrarem a nossa forte relação com os artefatos materiais e assim, nos auxiliar a lidar com os problemas atuais de sustentabilidade e manufatura.

Em 2006, Walker demonstrou como caracterizar os objetos sustentáveis em três categorias gerais, mas numa publicação mais recente, Walker (Santos;Walker, 2014) traz o seu modelo atualizado e com uma categoria a mais vistos anteriormente, **Significado Prático; Significado Social; Significado Pessoal; Meios Econômicos.**

Figura 3 - O Resultado Final Quádruplo de Sustentabilidade e Inovações Significativas


SIGNIFICADO PESSOAL
valores interiores, espiritualidade
ESPAÇO DE INOVAÇÃO SIGNIFICATIVA
SIGNIFICADO PRÁTICO
meio ambiente, utilidade
SIGNIFICADO SOCIAL
justiça social, equidade
MEIOS ECONÔMICOS
para facilitar os outros três

Fonte - Walker (2014, p. 190)

A modernidade trouxe uma conjuntura de fatores nada sustentáveis; Crescimento da Industrialiação, Urbanização, Produção em massa, Obsolescência Programada e suas consequências devastadoras para o meio ambiente. Fatores que convergiram para uma busca insasiável por bens materiais que passaram a representar o progresso dentro da sociedade moderna (Santos;Walker, 2014). Walker enfatiza como esse dito Progresso, voltado para a aquisição de bens materiais, é muito limitado, por se referir a avanços na ciência e tecnologia, assim como benefícios humanos, de base predominantemente material.

No início da Revolução Industrial, a tecnologia se voltava para a própria indústria, e só *a posteriori*, ela passou a ser empregada na vida doméstica. Como o lucro era obtido através da venda dessas tecnologias, um sistema de consumo contínuo foi desenvolvido para atender a expansão da fabricação em massa. Esse sistema se tornou bastante eficaz por ser apoiado pela massiva indústria da publicidade através do que ficou conhecido por Americanismo[nota] (QUILLEN, 1928). E como reforçado por Victor Papanek no seu livro Design For The Real World (1971), há poucas profissões mais de araque (do Inglês phonier, tradução própria) que a do Designer Industrial, e esta é a:

> "(d)o design publicitário, por persuadir as pessoas a comprarem coisas que não precisam, com o dinheiro que não

> têm, para impressionar pessoas que não estão nem aí, é provavelmente o campo mais fraudulento que existente hoje". (tradução própia). (PAPANEK, 1971, Prefácio)

Faz-se aqui importante recordar do manifesto First Things First, de 1963, onde Ken Garland desafiou os designers a mudarem o modo como a comunidade de design abordou muitos aspectos de sua profissão pedindo por um retorno a um aspecto humanista do design, que esta dissertação revisita e considera atual.

Resumindo, com base no que foi visto até o momento, entende-se que o Design de produtos nasceu para colocar ordem na bagunça industrial, agindo como uma ferramenta da arte da persuasão que desenvolveu a obsolescência tecnológica e psicológica apenas para gerar lucro ao sistema, resultando num dos maiores problemas de produção e gestão de resíduos, sendo prejudicial tanto social quanto ambientalmente (Cardoso, R, 2012; Papanek, Victor (1972); Wilkinson;Pickett, 2009; SCHWARTZ, B (2004); TAYLOR, C (2009); Santos;Walker, 2014).

O Designer atual e futuro precisa ponderar sobre o peso de sua responsabilidade ao lidar com as consequências de seus antecessores, assumindo sua responsabilidade social, econômica e ambiental para com a sociedade na qual vive, e com o contexto no qual está inserido. O designer deve oferecer soluções para o mundo à sua volta, para atender necessidades reais.

> Em suma, o designer deve ter consciência e responsabilidade do valor e impacto do seu trabalho na sociedade e compreender que a sua atividade se caracteriza pela tomada de decisões políticas que irão definir o peso, positivo ou negativo, desse impacto. (GRALHA (2018), p. 29-30)

De modo a trabalhar em prol de tal mudança vê que, assim como GRALHA (2018), o designer por também ter responsabilidade política, precisa inicialmente proporcionar o estabelecimento de um novo sistema econômico local focado nas reais necessidades das pessoas. Um sistema que reconheça e valorize o simbólico cultural local, que de preferência tenha na empatia sua grande força motriz. Esses pontos agregarão valor tanto aos produtos quanto a uma melhoria na qualidade de vida dos envolvidos.

3 ESTRATÉGIAS DE INTERVENÇÃO SOCIAL EM RECIFE

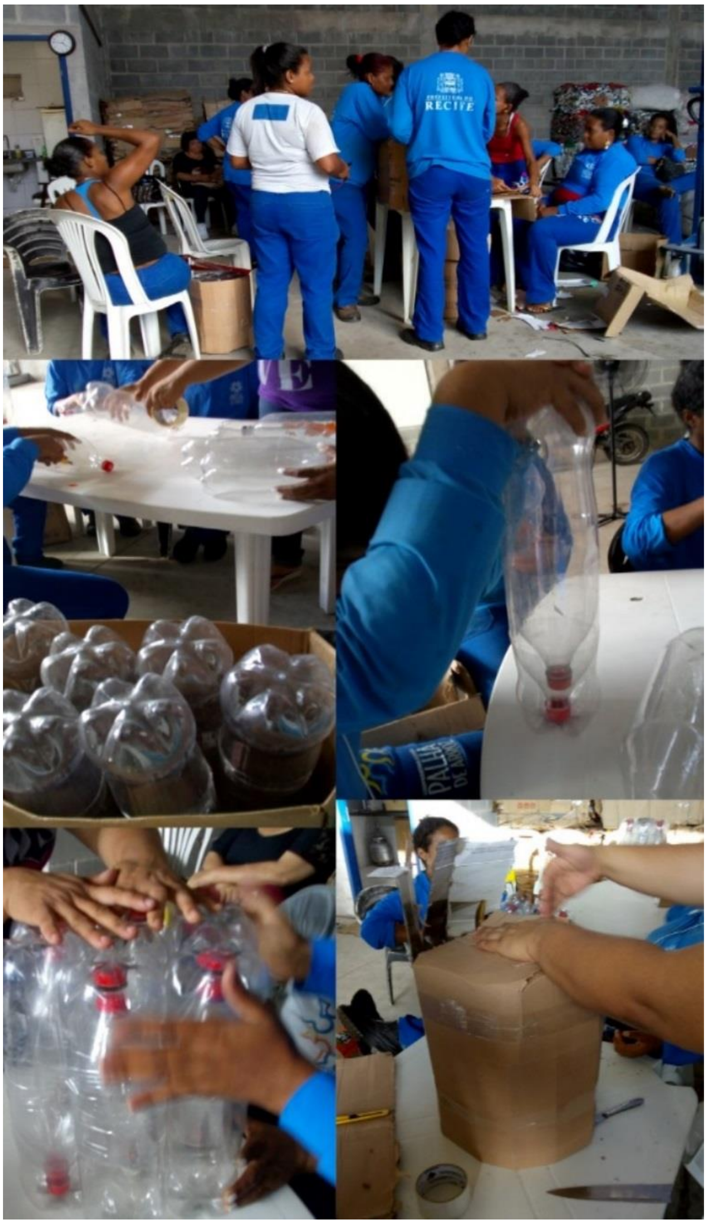
Três estratégias foram escolhidas para serem analisadas, a da Prefeitura da Cidade do Recife, da tese de doutorado da Professora Ana Andrade (2015) e da empresa Lixiki. Com base nessas três estratégias, pretendemos compreender a realidade atual das intervenções realizadas na Região Metropolitana do Recife (RMR) que foram escolhidas pela sua representatividade de atuação social em comunidades artesanais. Faremos neste capítulo uma explanação sobre a atuação de cada uma e um quadro compilando as informações mais essenciais para esta pesquisa.

3.1 ESTRATÉGIA DE ATUAÇÃO DA PREFEITURA DO RECIFE NO GALPÃO DE RECICLADOS

A pesquisadora teve a oportunidade de participar de uma imersão onde pôde verificar o método utilizado pela Prefeitura da Cidade do Recife (PCR) no galpão de triagem de resíduos recicláveis Cooperativa Ecovida Palha de Arroz. Inicialmente. Foram realizadas entrevistas não estruturadas para melhor entender a situação e atuação das participantes e dos que estavam diretamente envolvidos com o projeto. A estratégia de intervenção da PCR atuava em comunidades da RMR, retirando das ruas as catadoras que apresentassem interesse de formar um grupo artesanal, participando de aulas para a confecção das peças. Sendo a Prefeitura o canal de comunicação entre a produção artesanal e os pontos comerciais que fariam a venda dos produtos.

Dessa forma, reuniu-se um time multidisciplinar para oferecer suporte para um grupo de (inicialmente de 50) mulheres que antes coletavam materiais recicláveis na rua. O time também ofereceu aulas de capacitação para a reprodução de peças artesanais tendo como base os materiais que podem ser facilmente retirados do Galpão. A intenção é que fossem vendidos os produtos feitos a partir desses materiais por apresentarem uma nova roupagem, como nas fotos abaixo tiradas no dia 24 de outubro, 2017, pela pesquisadora.

Figura 4 - Segunda oficina no Galpão de Reciclados da Cooperativa Ecovida Palha de Arroz, ministrada pelo grupo Angú.

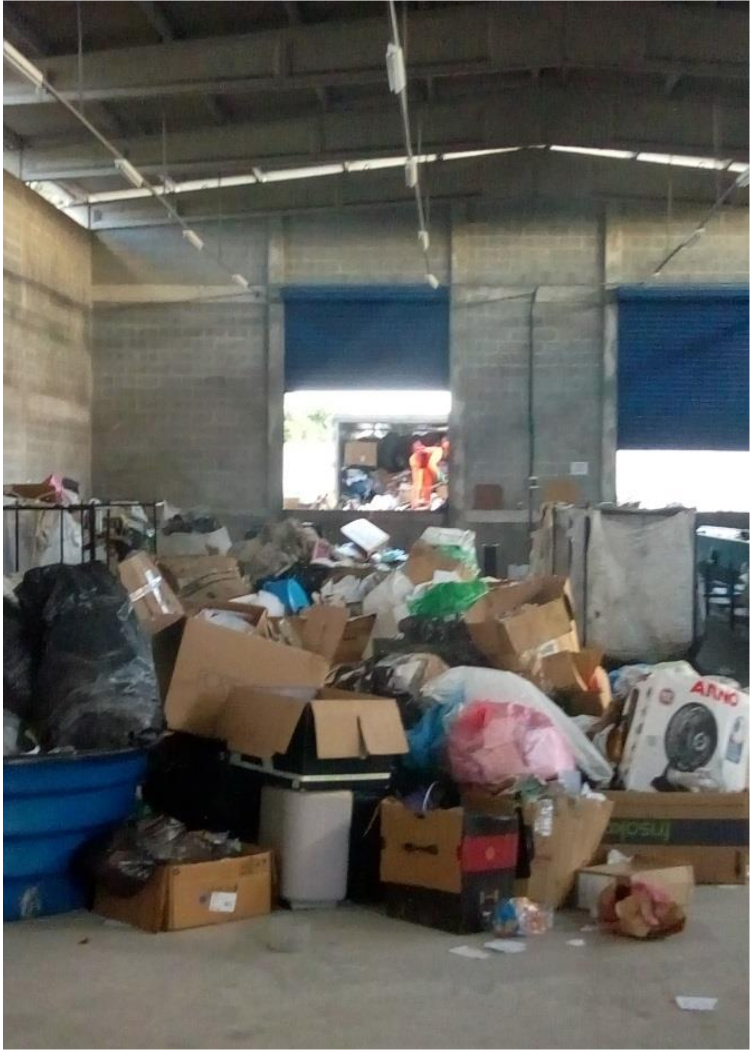


Fonte - Fotos tiradas pela autora (2018)

A previsão era de que o grupo continuasse sendo formado por 50 mulheres, artesãs ou não, porém, em setembro o grupo era composto por apenas 23 mulheres. Muitas saíram por vontade própria, outras foram retiradas e outras suspensas. Neste caso se nota que essas mulheres não se veem como um grupo unido por algum objetivo, muitas permanecem por receberem um salário mínimo para ali trabalharem e assim, fazerem parte do grupo de produção artesanal. A pesquisadora perguntou o que incentivava 5 delas de estarem no grupo e as respostas variaram de "melhor que estar na rua ou em casa sem fazer nada" (L. 22 anos) , a "acho que tem oportunidade aqui" (M. 57 anos).

O dia a dia dessas mulheres é permeado por desvalorização, desde a forma como são tratadas como o material com a qual elas trabalham. Elas são subordinadas a homens o que gera uma situação no mínimo desagradável para que as simples situações apresentadas no dia a dia sejam resolvidas, como a questão da privacidade e papel higiênico no banheiro feminino. O alto pé direito e as poucas aberturas para que o ar circule, não parecem ser suficientes tornando o ambiente, perto do insuportável para a respiração e muito abafado principalmente para aquelas que sofrem com menopausa. Máscaras não são utilizadas como deveriam, apenas as vestimentas, sapatos e luvas por uma questão de obrigatoriedade, mas, usadas com bastante relutância por parte das mulheres ali presentes. O desconforto causado pela vestimenta (tecido pesado, quente e "feio" como enfatizado pelas mulheres) foram expostos verbalmente (repetidamente) e percebidos nas visitas da pesquisadora ao local.

Figura 5 - Chegada do caminhão de Coleta Seletiva na Estação Ecovida Palha de Arroz

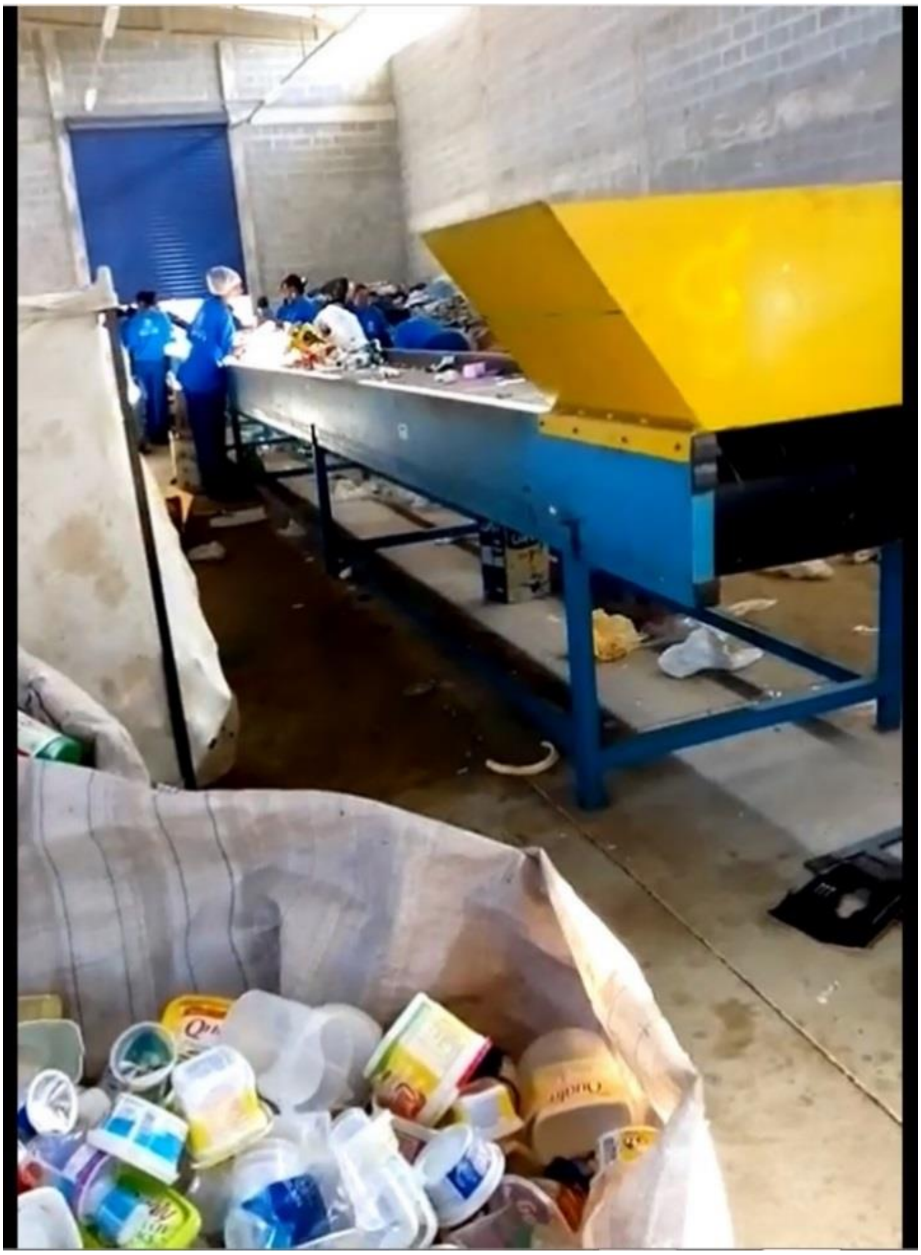


.

Fonte - Fotos tiradas pela autora (2018)

O caminhão de coleta dos resíduos recicláveis chega no galpão duas vezes na semana, normalmente nas terças e quintas. Existe uma mesa de triagem com esteira que foi alocada de forma errada por isso não é utilizada da forma correta. A sua realocação dentro do galpão foi descartada pela equipe da Prefeitura. Os resíduos são despejados diretamente do caminhão ao chão e depois levados sem muita distinção, manualmente, do chão para a mesa onde passam então, pela triagem também manual. A mesa de triagem é utilizada com sua esteira desligada como sendo mesa regular, mas que custou cerca de 30 mil reais.

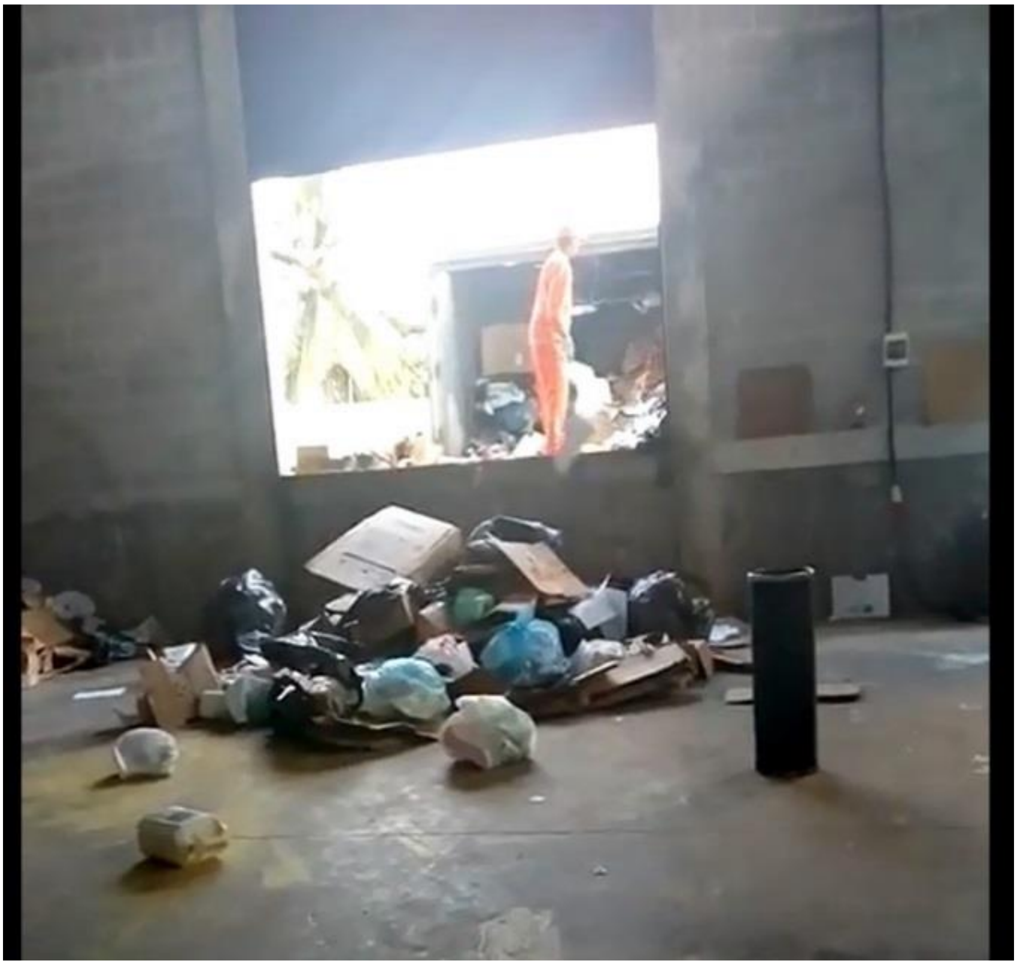
Figura 6 - Mesa de Triagem alocada no sentido errado e usada com a esteira desligada.



Fonte - Fotos tiradas pela autora (2018).

Na foto acima pode ser observado como a mesa de triagem estava sendo utilizada, ao contrário. O material ao chegar deveria sair dos caminhões e ser colocado dentro do compartimento amarelo (lado direito da foto acima). Assim o material cairia aos poucos na esteira rolante, que levaria o material lentamente para ser selecionado manualmente. O compartimento amarelo deveria estar voltado para à esquerda da foto, próximo ao portão azul, por onde os caminhões chegavam. Como a mesa se encontra alocada de forma inapropriada para seu uso original, as mulheres tiveram de adaptar sua rotina e seus corpos para continuarem a exercer sua função dentro do galpão.

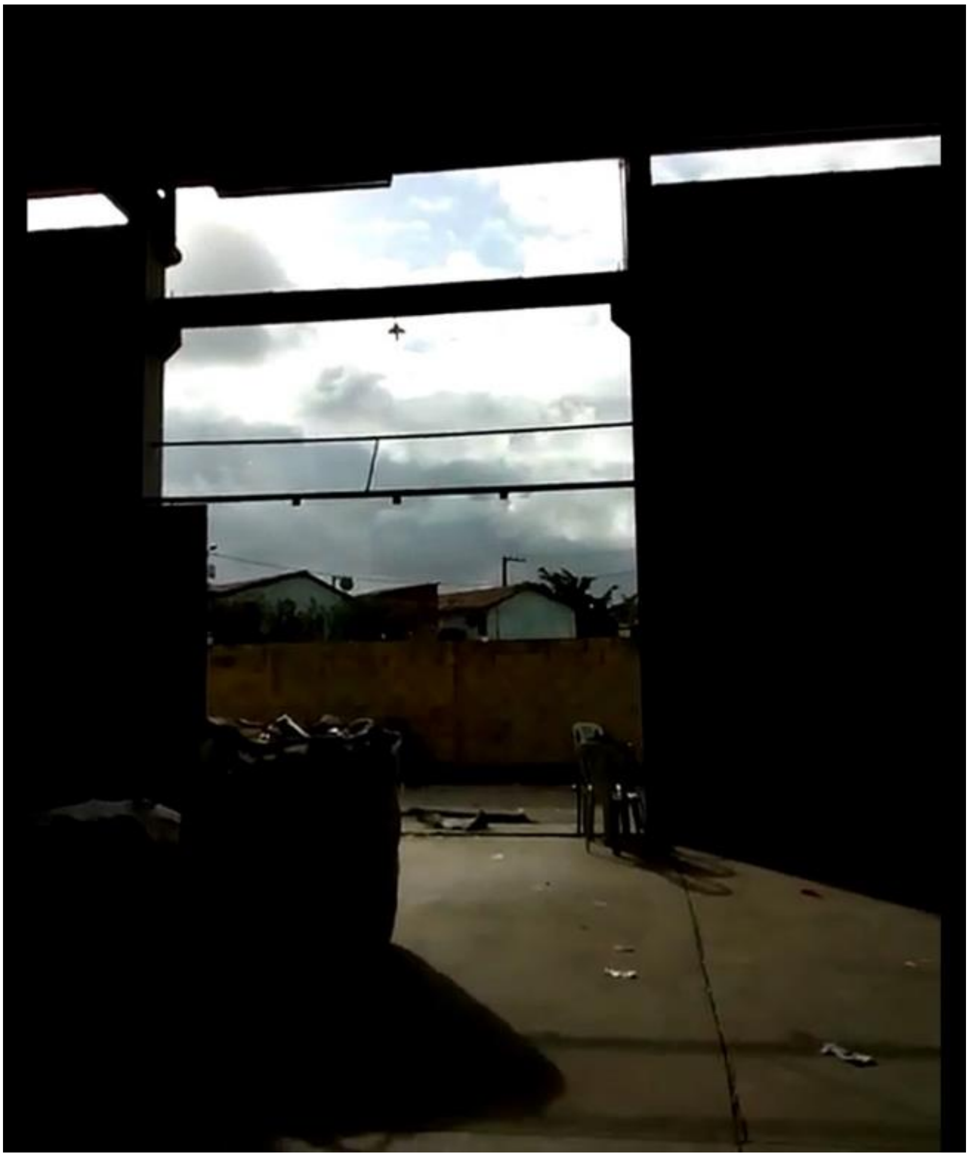
Figura 7 - O material é arremessado do caminhão diretamente ao chão sem distinção (plástico, metais, vidros, papéis).



Fonte **-** Fotos tiradas pela autora (2018).

As mulheres então, precisam estar constantemente se abaixando em busca do material e levando-os para a mesa de triagem o que pode desenvolver problemas de saúde principalmente entre as mais idosas. Elas trabalham em pé, sem cadeiras ou bancos de apoio para melhor acomodar seus corpos. Um cenário que apresenta um grave problema de ergonomia.

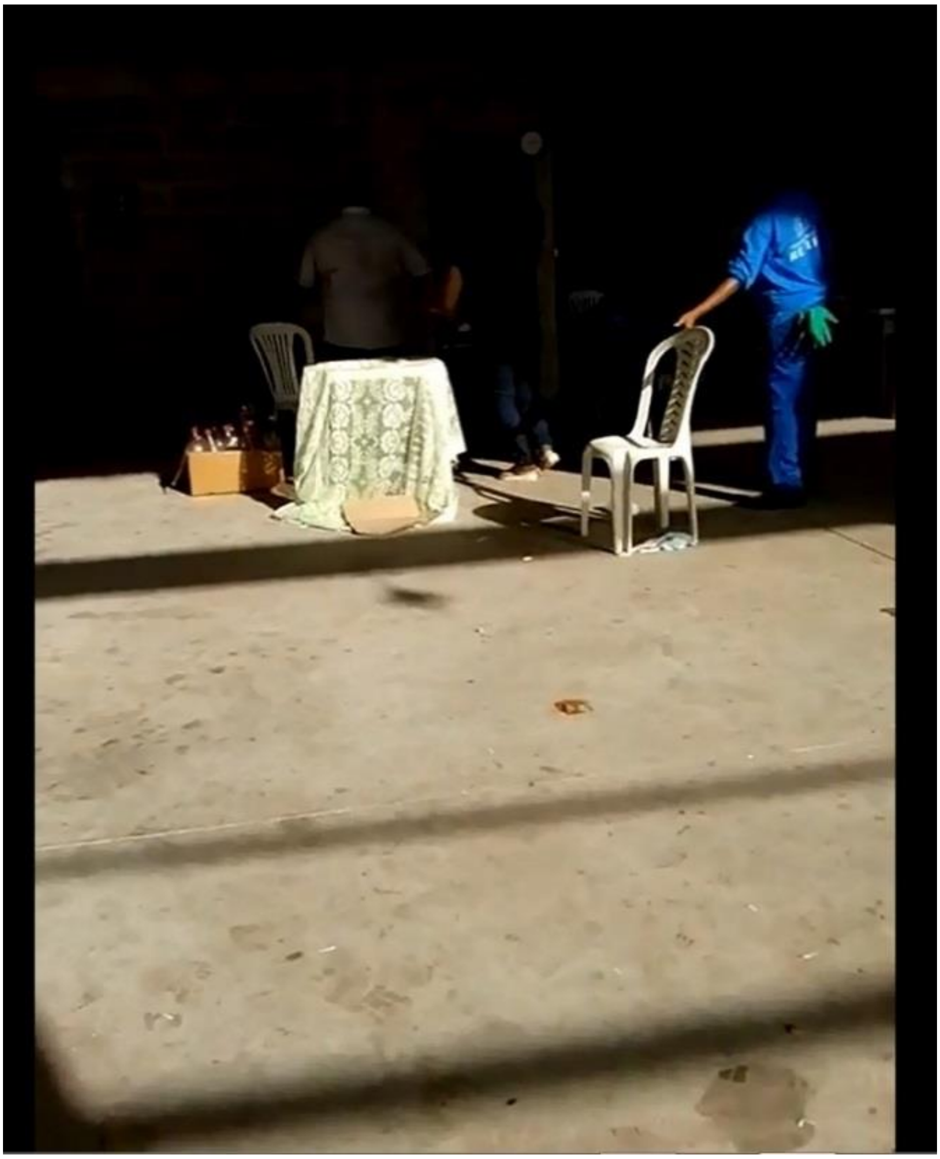
Figura 8 - Sol muito quente que entra diariamente no galpão as 15hs.



Fonte - Fotos tiradas pela autora (2018).

Com o material enfim, separado e selecionado para a produção de novos artefatos (artesanatos), o grupo se reúne as 14hs para dar início as atividades, contudo, o pequeno espaço livre dos materiais recicláveis onde as atividades artesanais acontecem, recebe sol diretamente no período da tarde e muito fortemente no período das 15hs. Não há cortinas ou qualquer forma de se proteger do sol que entra castigando as mulheres com o calor. Assim como não há como se fechar o portão do galpão, o que deixaria o ambiente ainda mais insuportável.

Figura 9 - O sol muito forte a tarde é intolerável.



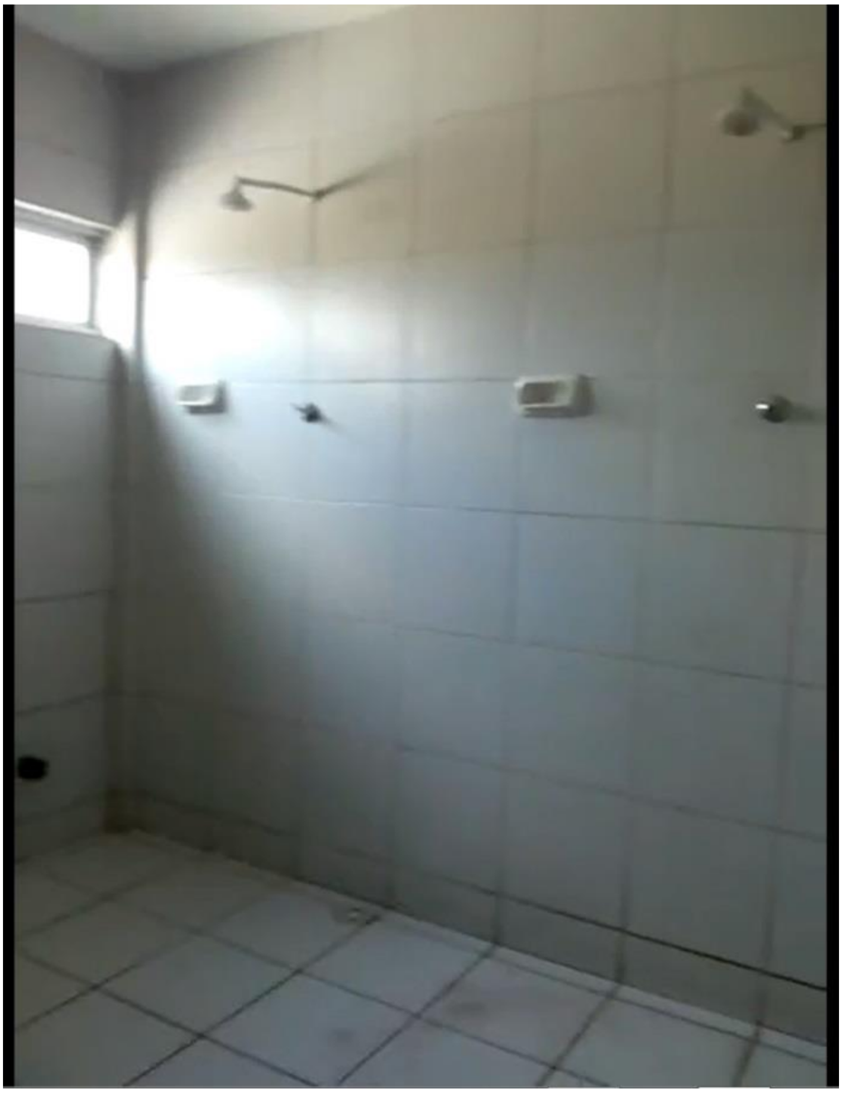
Fonte **-** Fotos tiradas pela autora (2018).

Resta então, se amontoarem no canto onde o sol não chega. Um espaço ainda mais reduzido que além de diminuir a liberdade de movimentos das mulheres ainda se situa mais próximo do material reciclável que por ser sujo, incomoda com o odor e com o acúmulo de moscas. Existe pouca ou quase nenhuma ventilação no local. Dois ventiladores são utilizados, contudo, não são suficientes para amenizar o calor de um lugar do porte do galpão de reciclados.

O local se apresenta como um ambiente pouco propício para atividades de grupos artesanais e durante as oficinas que a pesquisadora presenciou, ocorreram brigas entre as participantes. Algumas vezes pelo uso da tesoura, outras vezes pelo barbante rosa. Esse grupo de mulheres moram próximas uma das outras e compartilham de uma história anterior a chegada do Ecovida. Uma história que justifica como elas agem umas com as outras, como elas veem o mundo, o que elas querem para o mundo delas e para o entorno delas. Tais fatores se mostraram interferir na qualidade da produção delas. A briga que chamou mais a atenção foi causada pelo valor dado ao modo de fazer um laço que remetia ao relacionamento amoroso que duas delas tiveram. O aspecto individual de cada participante e sua relação para com as outras não foi considerado no processo de seleção para a formação do grupo.

Infelizmente, como nenhuma experiência prévia foi considerada para a formação desse grupo o banheiro, ambiente íntimo, também se apresentou como um grave problema na socialização delas. Durante as visitas noutou-se que não haviam separadores nos chuveiros e o incômodo foi verbalizado muitas vezes em tom agressivo.

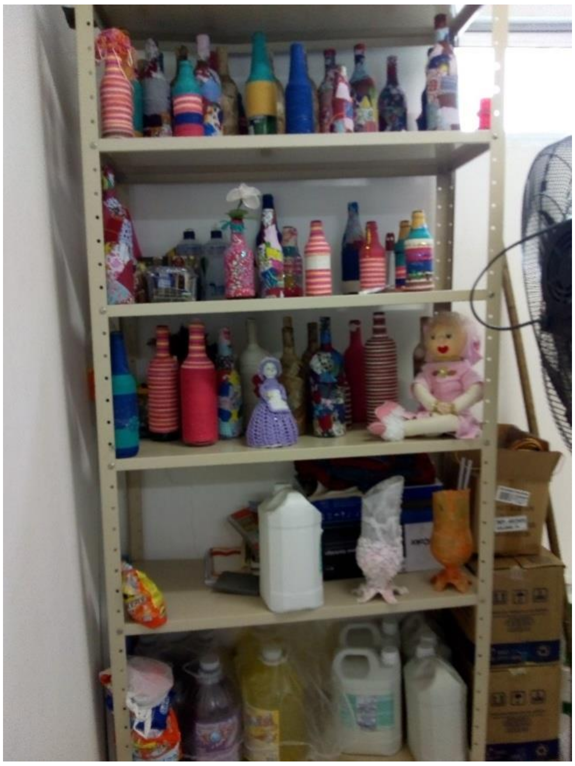
Figura 10 - Banheiro feminino no Galpão de Reciclados Palha de Arroz.



Fonte **-** Fotos tiradas pela autora (2018).

Existe uma reclamação geral sobre as condições nas quais elas ali trabalham, e além das mencionadas até o momento também existe o incômodo por serem geridas por uma figura masculina num ambiente já tão agressivo. As desavenças tolheram o desenvolvimento do projeto e foram refletidas em produtos mal finalizados e sem valor econômico.

Figura 11 - Produtos finalizados sem saída para o mercado guardados com material de limpeza do local.



Fonte - Fotos tiradas pela autora (2018)

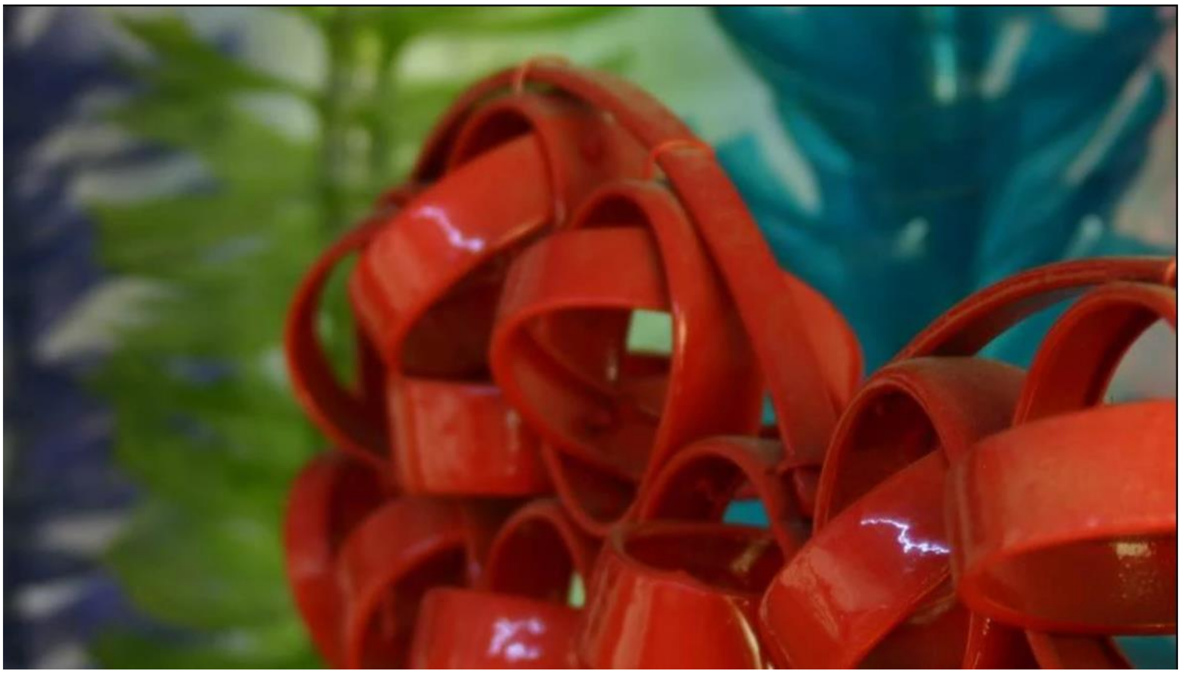
Sem retorno financeiro dos produtos produzidos, sem sentimento nem cooperação de grupo, as participantes se diziam participar das aulas por ser terapêutico, não reconhecendo o objetivo de estarem ali em oficinas aprendendo técnicas artesanais. E estavam ali fazendo a seleção do material descartável não por uma noção de estarem ajudando o meio ambiente, mas como uma forma de não estarem nas ruas e de ter um dinheiro certo ao final do mês.

3.2 ESTRATÉGIA DE ATUAÇÃO DA EMPRESA LIXIKI ECODESIGN

O segundo método analisado foi o da empresa Lixiki Ecodesign, através de entrevistas semi estruturadas com a fundadora, Ana Borba, e observações de oficinas oferecidas pela Lixiki. Essa empresa recifense que inicialmente (2008) trabalhava apenas com cenografia urbana, ampliou sua área de atuação para produtos diversos e oficinas que reutilizavam garrafas PET entre outros materiais recicláveis/reutilizáveis.

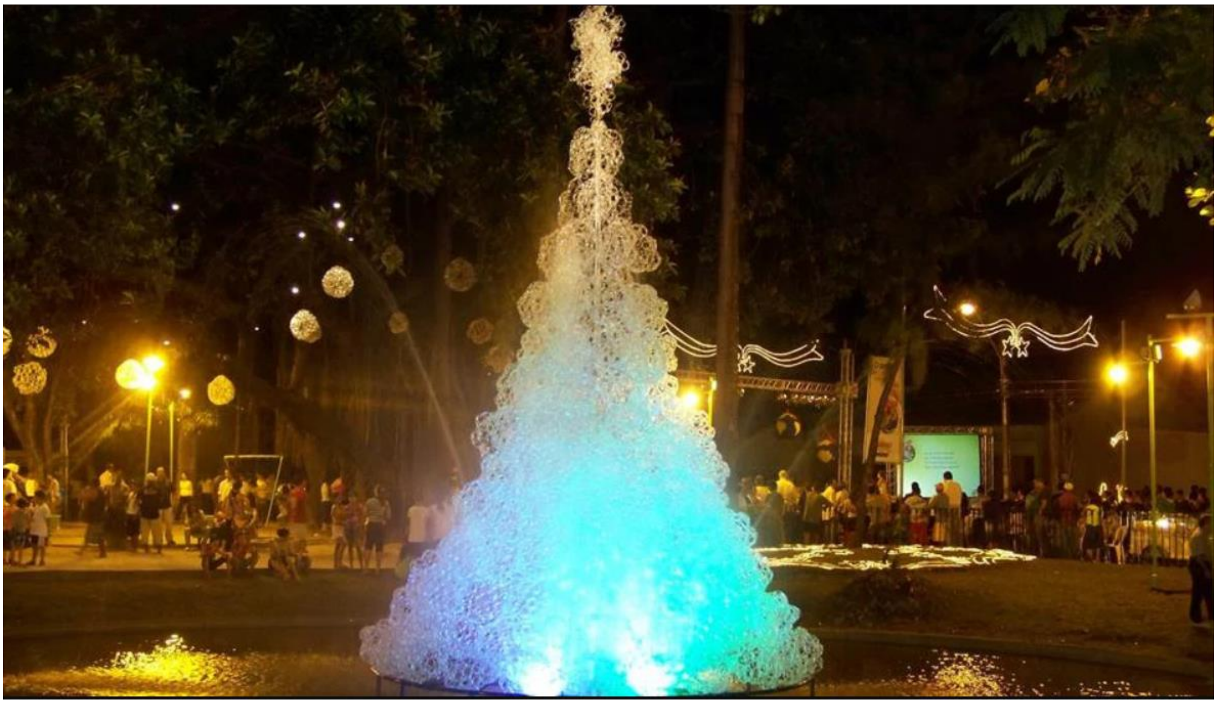
A Lixiki possui uma produção a partir de um módulo (abaixo), a partir do qual muitas de suas confecções são resultados, seja de pequeno a grande porte. Esse móduloé feito a partir de uma secção retirada das garrafas PET, tendo suas bordas delicadamente esquentadas com o calor proveniente de velas a fim de se obter um formato arredondado de suas bordas como pode ser visto na foto abaixo. As cores são conseguidas após aplicação de tinta na cor escolhida.

Figura 12 - Módulo utilizado como base das criações da Lixiki



. Fonte - Lixiki http://www.lixiki.com.br

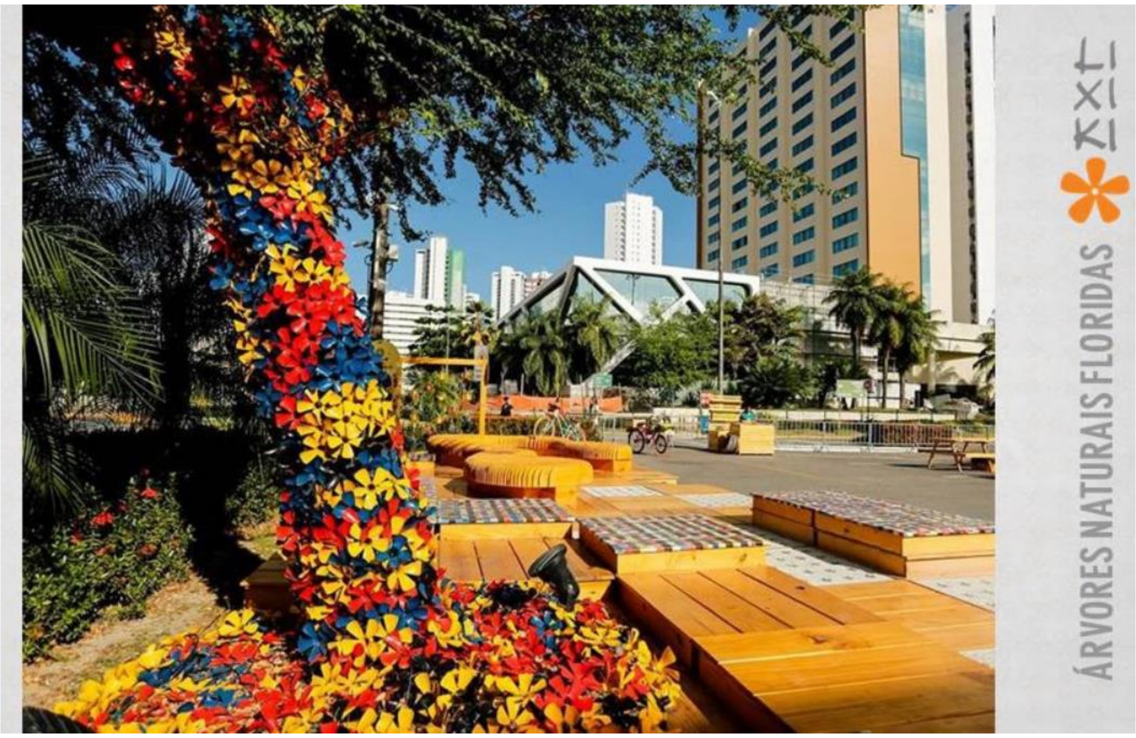
Figura 13 - Árvore de Natal feita a partir da combinação de vários dos módulos



Fonte - Lixiki http://www.lixiki.com.br

Em casos, não há necessidade de pintar os módulos para a construção de estruturas decorativas como o caso dessa árvore de Natal exposta pela Lixiki em uma praça da cidade do Recife. Tais estruturas são colocadas por um tempo determinado, e então retiradas podendo serem guardadas, desmontadas e reutilizadas em outras produções.

Figura 14 - Flores feitas a partir de garrafas PET enfeitando o caule de uma árvore

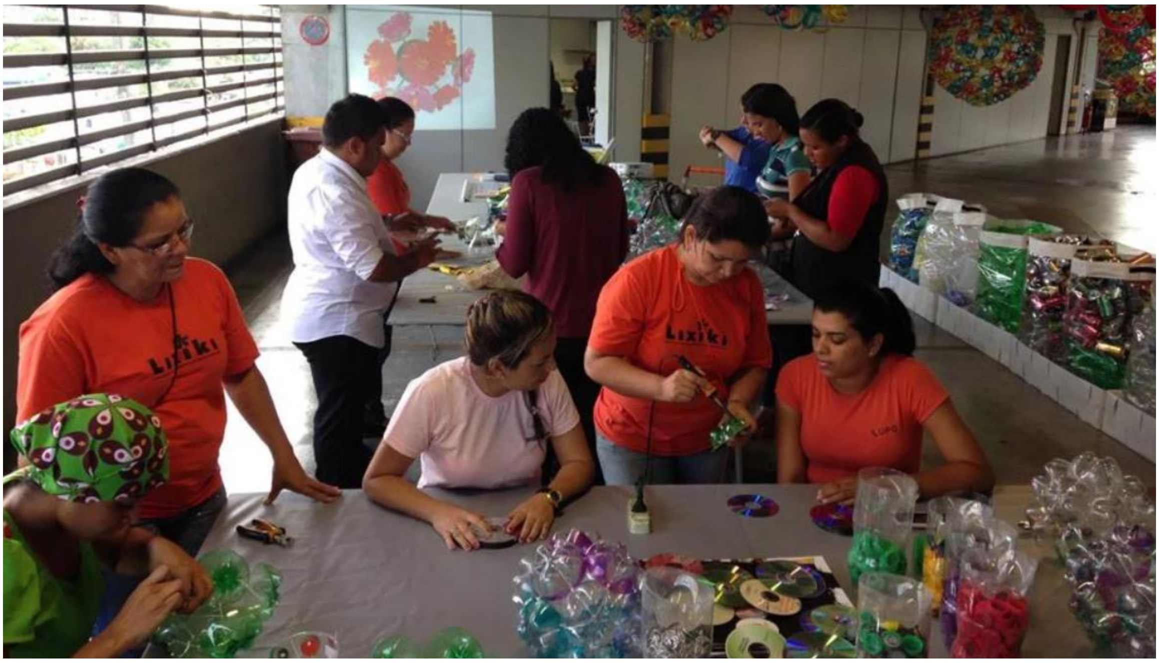


Fonte - Lixiki http://www.lixiki.com.br

O trabalho da Lixiki mostrou possibilidades de reutilização de materiais recicláveis na decoração da cidade, melhorando a aparência e contribuindo para com o meio ambiente. O método aplicado na produção da cenografia por grupos de comunidades locais, não necessariamente artesãos, possuia foco em retorno financeiro para a empresa. As pessoas da comunidade envolvidas com a produção tinha essa atividade na maior parte das vezes, como sua única atividade remunerada. No entanto, as comunidades não tinham participação no processo de criação das cenografias que eram definidas por Arquitetos e Designers, apenas em sua confecção, não oferecendo assim nenhuma forma de autonomia criativa das comunidades.

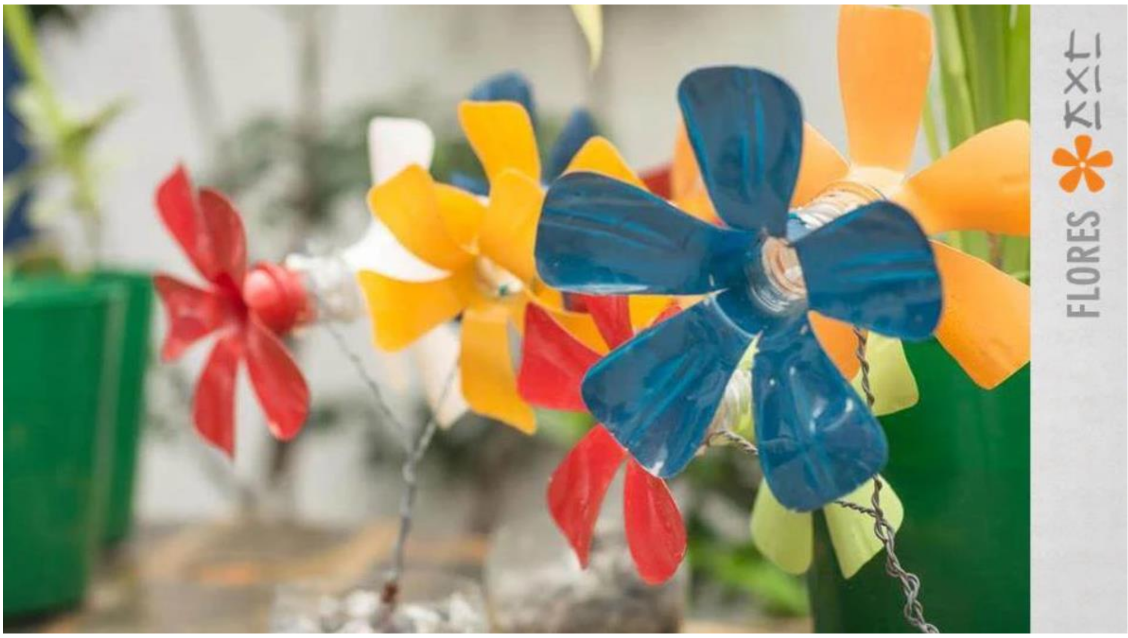
No entanto, as oficinas tiveram um papel de disseminação de produtos feitos a partir de materiais recicláveis para uma classe mais abastada da sociedade Recifense, segundo Ana Borba. Pois, sendo as oficinas pagas, concentrou um nicho mais específico da população, que tinha interesse não necessariamente comercial no reuso de materiais recicláveis mas algo voltado ao recreativo. A Lixiki então, levava as técnicas de produção artesanal junto com materiais recicláveis para um público de faixa etária bastante variada (de crianças a idosos).

Figura 15 - Oficina ministrada pela Lixiki



Fonte - Lixiki http://www.lixiki.com.br

Figura 16 - Flores feitas a partir de garrafas PET



Fonte - Lixiki http://www.lixiki.com.br

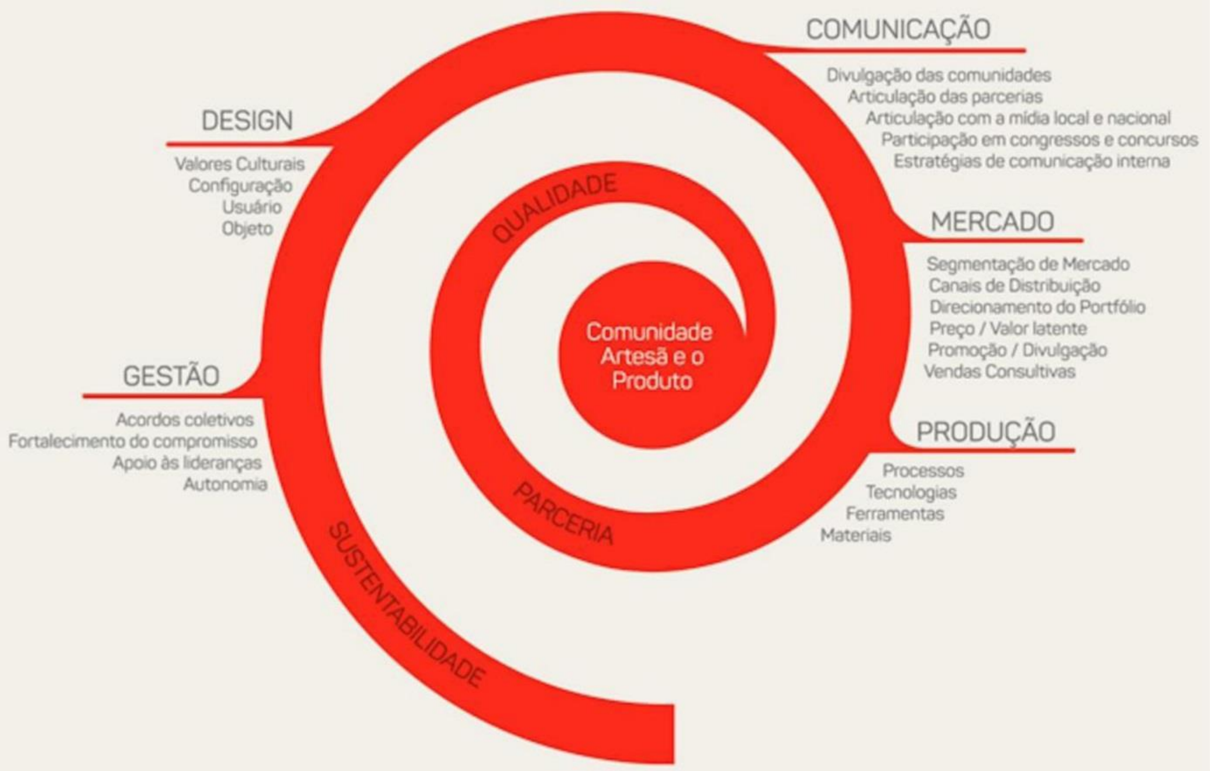
As técnicas eram passadas no momento das oficinas, sendo um método de aprendizado passivo por parte dos que participaram das oficinas. Um determinado universo de produtos era exposto e era explicado como produzí-los, não havendo produtos diferentes sendo produzidos ou idealizados naqueles momentos. Assim como no método da Prefeitura da Cidade do Recife, as pessoas ali presentes entendiam tla atividade como uma forma de terapia. Não houve acompanhamento por parte da Lixiki para saber se os participantes das oficinas e seus antigos funcionários seguiram aplicando seus conhecimentos produzindo outros produtos a partir da materiais reciclados e não foram encontrados registros em publicações locais.

3.3 ESTRATÉGIA DEATUAÇÃO DO IMAGINÁRIO

A terceira análise foi feita sobre o modelo de Gestão de Design para o artesanato, para "auxiliar a atuação do designer no ambiente artesanal, valorizando as referências culturais, contribuindo para a sustentabilidade ambiental, econômica e social das comunidades produtoras de artesanato". Após a análise de modelos da SUDENE (antiga ARTENE) com atuação regional, a CEART, estadual, a ArteSol, nacional, e O Imaginário, envolvida com a UFPE.

O modelo a seguir desenvolvido por ANDRADE (2015) e aplicado pelo Imaginário mostra uma metodologia interdisciplinar com foco na produção artesanal atendendo comunidades produtoras de artesanato tradicional e não tradicional, pretendendo assim contribuir para que a atividade artesanal se torne um meio de vida sustentável.

Figura 17 - Modelo de atuação do Laboratório O Imaginário

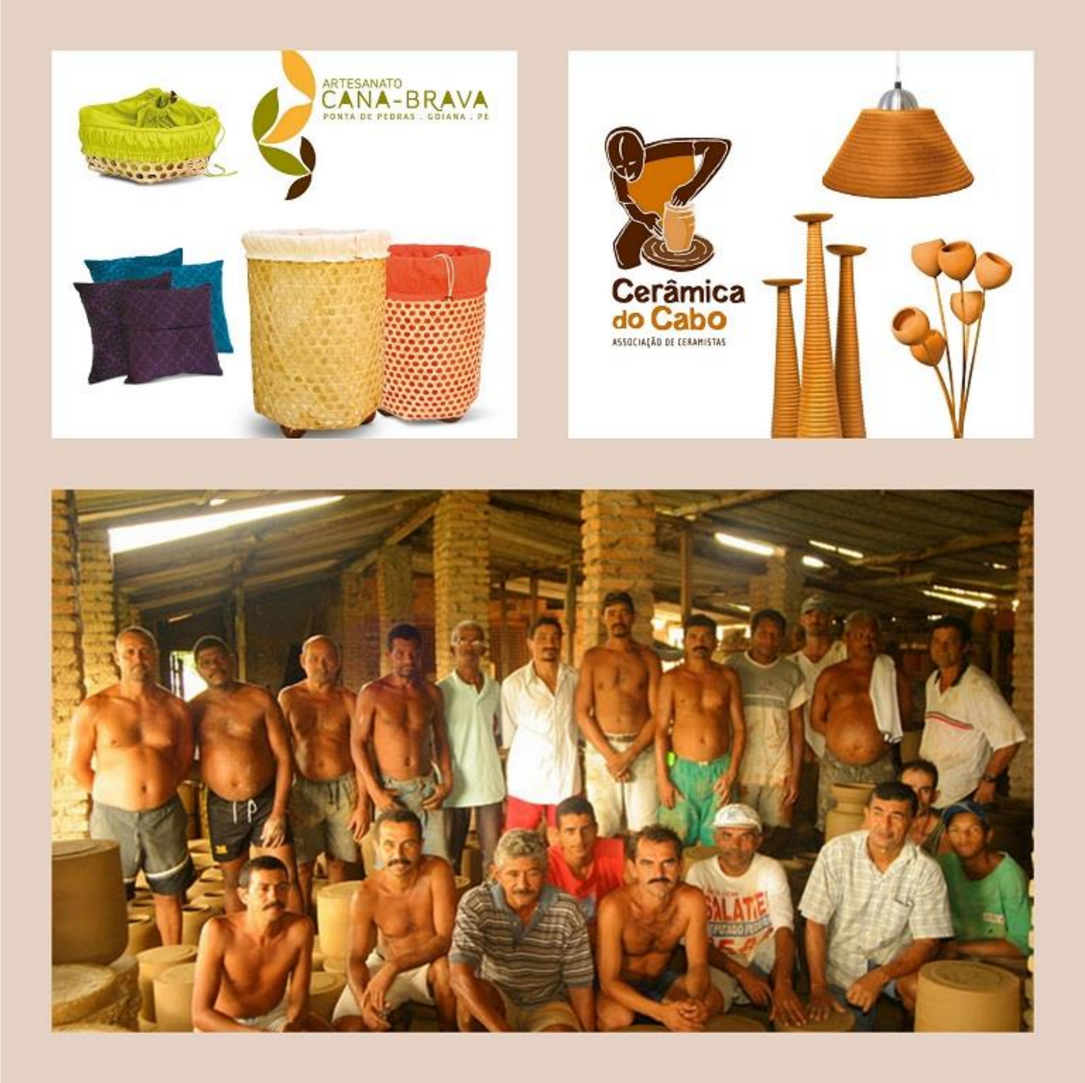

COMUNICAÇÃO
Divulgação das comunidades
Articulação das parcerias
Articulação com a mídia local e nacional
Participação em congressos e concursos
Estratégias de comunicação interna
DESIGN
Valores Culturais
Configuração
Usuário
Objeto
QUALIDADE
MERCADO
Segmentação de Mercado
Canais de Distribuição
Direcionamento do Portfólio
Preço / Valor latente
Promoção / Divulgação
Vendas Consultivas
Comunidade Artesã e o Produto
GESTÃO
Acordos coletivos
Fortalecimento do compromisso
Apoio às lideranças
Autonomia
PRODUÇÃO
Processos
Tecnologias
Ferramentas
Materiais
PARCERIA
SUSTENTABILIDADE

Fonte - Andrade (2015, p.135)

Segundo ANDRADE, este modelo intende por "contribuir para transformar a atividade num meio de vida sustentável para as comunidades artesãs" (ANDRADE, 2015, p. 137) tendo "a capacidade de articular parcerias com setores público e privado [...] uma característica condicionante do modelo" (ANDRADE, 2015, p. 139).

Ou seja, o Imaginário também funciona como articulador entre as comunidades artesãs e os setores público e privado, sendo um intermediador. Como a própria autora enfatiza, esse modelo "não é adequado para atender ao artesão individualmente" (ANDRADE, 2015, p.140), e ainda não deixa claro se os indivíduos que formarão o grupo passaram por alguma forma de seleção ou de adequeação de pré requisitos. Nesta dissertação, entende-se que sem a devida atenção ao selecionar os participantes sendo eles parte de uma comunidade e tendo relações que podem afetar a produção, seria improdutivo investir na formação de um grupo.

Figura 18 - Fotos de produtos e de participantes da comunidade de Cabo de Santo Agostinho - PE em projeto realizado pelo O Imaginário



Fonte - O Imaginario www.oimaginario.com.br

Dos métodos analisados, nota-se que o ponto de partida é a partir da formação do grupo sem que haja a devida atenção ao artesão e suas relações com os outros participantes, e a partir de então, os projetos já são executados com foco econômico, assim como o da Prefeitura e o da Lixiki. Além da forte intervenção dos designers nos produtos feitos pelas comunidades através da cocriação trabalhada por este método.

Em visita a Cabo de Santo Agostinho a pesquisadora teve a oportunidade de conversar com artesãos locais e os relatos foram de rejeição ao projeto realizado pelo Imaginário. Num grupo de aproximadamente 10 artesãos, 6 deles em tom de revolta, afirmaram que o projeto foi influenciado por questões de interesses financeiros e que o barro não representa a produção artesanal de Cabo de Santo Agostinho. Apesar dos ânimos exaltados e a pedidos da pesquisadora para que se pensassem no lado positivo do projeto, também afirmaram que o projeto foi benéfico para a comunidade trazendo mais turistas ao local que passaram a consumir o artesanato do local não apenas os artesanatos de barro. Mas que mesmo com essa visibilidade, os projetos sociais seguintes, de acordo com os artesãos locais, eram focados na produção do barro sem levar em consideração a pluralidade do local. Desenvolvendo financeiramente então, apenas uma área do artesanato local.

Faz-se necessário ser enfatizado aqui que, dos 21 artesãos com os quais a pesquisadora teve contato, apenas 2 eram homens e eles estavam engajados na produção artesanal com barro. As mulheres, por sua vez, estavam engajadas em produtos derivados de outros materiais como garrafas PET e sacolas plásticas, EVA, bordado e crochê. Não ficou claro o por quê da grande presença masculina na produção do barro e das mulheres em outras atividades, um estudo de gênero aprofundado seria interessante.

Para melhor compreensão dos modelos analisados e sua importância para a construção desta dissertação, construímos a tabela a seguir

Tabela 1 - Métodos analisados

Etapas	Prefeitura da Cidade do Recife	Lixiki	O Imaginário
I	Inserção de um time multidisciplinar para realizar o diagnóstico da capacidade técnica, de produção e produtiva (foco em formação de grupo)	Contratação de mão de obra não necessariamente artesanal (foco em formação de grupo)	Gestão - identificar e incentivar o perfil empreendedor dos artesãos (foco em formação de grupo)
II	Desenvolvimento de produtos com	Desenvolvimento de produtos sem	Design e Comunicação

	mínima ou nenhuma interferência das artesãs	interferência dos artesão	(co-desenvolvimento dos produtos em grupo; sensibilizar a opinião pública quanto ao valor do artesanato)
III	Acompanhamento da produção com foco na sua venda imediata	Acompanhamento da produção com foco na sua venda imediata	Acompanhamento da produção direcionada para mercado específico
IV	Produto final sem valor de inovação, pouco valor de mercado por serem produtos já existentes no mercado e com pouca vazão	Produto final sem valor de inovação e entregue a um cliente específico	Produto final com valorização das referências culturais da comunidade e entregue ao mercado específico

Atender as questões econômica e de mercado é um dos focos mais fortes dos métodos analisados, além do aspecto de formação de grupos comunitários ser estimulado acima do entendimento das relações interpessoais existentes entre os participantes. Tais modelos atendem a cultura do consumo (Margolin, 2014), ou seja, os Meios Econômicos (Santos;Walker, 2014), contudo, deixam em segundo plano, quando existente, o lado Social (do tripé da sustentabilidade). Esse direcionamento pode ser responsável pela falta de confiabilidade das comunidades em se engajar em novos projetos de intervenção de designers.

3.4 CONSTRUÇÃO DO MODELO DE INTERVENÇÃO EM COMUNIDADES DE ARTESÃOS

Com o modelo dos 7 Passos foi desenvolvido a partir da análise de intervenções em curso na RMR, de estratégias de design e sustentabilidade, além do enfoque na agregação de valor, este modelo possui um carater muito humano e sensível aos problemas encontrados nessa localidade. Inicialmente, foram visitados grupos de artesãos no Alto de Santa Isabel, Morro da Conceição e Arruda, 34 pessoas no total, para saber do interesse e disponbilidade dos mesmos em participar de um experimento de intervenção de design de curta duração, e dois fatores que pesaram na decisão dos grupos de não participar de um experimento eram: Eles não seriam pagos para participar, o que frustrou muitos logo de início afirmando que nos projetos anteriores eles participaram porque receberam para isso. E em segundo lugar, porque não havia garantias de que seus produtos seriam vendidos de imediato. Mesmo assim, a pesquisadora iniciou atividades com tais grupos para verificar quais os passos necessários para uma intervenção que gerasse resultados positivos do ponto de vista social e ambiental.

Como observadora participativa, a pesquisadora presenciou encontros de grupos de artesãos onde expunha sem nomeá-los, os métodos aqui estudados e discutiu com os artesãos as possibilidades de mudanças para melhor aplicação dentro daqueles grupos. As dicas de mudança eram então discutidas com os grupos que definiram quais, dentro da dinâmica deles, era mais apropriada. Formou-se então os 3 conceitos básicos, Empatia, União e Colaboração. Tais conceitos foram então destrinchados pela pesquisadora a fim de serem melhor trabalhados numa oficina com um novo grupo de artesãos para evitar possíveis vícios de grupos pré estabelecidos. Surgindo então 9 passos, Empatia, Problematização, Colaboração, Redefinição, Experimentação Individual, Experimentação em conjunto, Discussão, Prototipação e por fim, os Testes.

Ainda na fase de construção do modelo e a partir dessa inicial problemática, firmou-se o primeriro passo, o da **Empatia** do designer para com o artesão. Nessa primeira etapa definiu-se que o designer precisa entender quais sentimentos interferem na produção do artesão pois tais sentimentos podem ser percebidos no produto final como valor agregado. Além da necessidade do designer saber lidar com as diferenças de percepção que venham a ocorrer. O profissional de design precisa aqui ter o real interesse em se aprofundar nos conceitos e percepções do artesão. Além de promover uma autocrítica construtiva do artesão para com ele mesmo. Por se tratar de um grupo de artesãos, tal empatia deve ser compartilhada entre os participantes de maneira ativa e participativa para uma melhor unificação e aceitação de cooperarem como um grupo. Para tanto, chegamos a etapa 2 e 3, a **Problematização**, onde tais sentimentos são aprofundados sendo levantadas as influências positivas e negativas de tais sentimentos sobre a produção individual de cada um,. E então, a terceira etapa, a **Colaboração**, onde os sentimentos com maior influência na produção individual de cada artesão é compartilhado com o grupo em busca de soluções no lidar com tais sentimentos para que sua produção seja minimamente afetada, quando de influência negativa, e maximizada quando da influência positiva.

Nessa etapa, como esperado, surgiram listas com vários sentimentos e então foi pedido no passo seguinte, **Redefinição**, que um sentimento fosse escolhido pelo seu nível de influência na produção individual. Para tanto, foi pedido que os artesãos buscassem se aprofundar sobre os sentimentos escolhidos, o que inclui também entender como o mundo vê tal sentimento, quais valores são agregados a tais sentimentos. Entende-se nesta dissertação que cada artesão como ser criador, deve ter minimamente domínio sobre seus próprios sentimentos a fim de obter controle sobre sua própria produção. Tendo minimamente um entendimento sobre os sentimentos que os aflige de maneira individual e em grupo, partimos então para a **Experimentação**. Esse passo absorveu o que antes eram a Experimentação Individual, Experimentação em conjunto e Discussão, pois em discussão com o grupo, esses pontos foram vistos como uma única etapa sendo desnecessário sua separação em novas etapas. Mas para melhor compreensão foram organizadas como subetapas da Experimentação.

Nessa etapa foram trabalhados criações individuais, sua exposição para o grupo e debate sobre a visualização do sentimento trabalhado no produto como valor agregado, e então de volta aos experimentos dessa vez tendo em mente a possível produção em grupo. Chegamos então a **Prototipação**, fase final do experimento que refletiria nos produtos tudo o que foi trabalhado e discutido nas etapas anteriores, e então, a etapa de **Testes,** onde o artesão traz um de seus produtos feito anteriormente ao experimento e outro feita na etapa de Prototipação para que o artesão analise criticamente como ou quais mudanças foram percebidas entre um produto e outro.

Uma líder comunitária do Alto de Santa Isabel revelou que as pessoas estavam "acomodadas" pois sempre aparecia algum projeto que oferecia ao menos um dos fatores acima, e que isso, na visão dela, tem sido responsável pela diminuição da produção e criatividade dos artesãos. Como ela afirmou, "tem um monte de artesanato igual por aí, toda feira tem as mesmas coisas, ninguém sabe mais quem fez o quê". Seria necessária uma pesquisa aprofundada para entender a complexidade envolvendo os projetos de intervenção realizados na RMR para melhor compreensão da situação, infelizmente, a atual pesqusia não pode abordar tais aspectos. Tendo isso em mente, a pesquisadora partiu para Cabo de Santo Agostinho, local mais afastado do centro da cidade do Recife e com menor quantidade de intervenções de designers.

Em Cabo de Santo Agostinho, rapidamente foi identificada uma das líderes comunitária por ser bastante conhecida na comunidade artesã. A pesquisadora tratou de verificar a possibilidade de fazer um experimento nessa localidade com um grupo de 5 artesãos onde eles levariam seu próprio material e ferramentas e não seria oferecido qualquer retorno financeiro por sua presença ou participação. A líder comunitária afirmou que projetos que oferecem retorno financeiro imediato não foram produtivos em Cabo e considerou como apropriado um novo redirecionamento na seleção de artesãos para esse experimento. Tendo em mente o material trabalhado até o momento, e pelas dificuldades encontradas nos modelos analisados em Recife, determinou-se que para participar do experimento, as pessoas não poderiam ter problemas pessoas umas com as outras.

3.5 OS 7 PASSOS

Com as etapas determinadas, foi elaborado então uma explicação rápida (a seguir) para que fosse exposta aos artesãos de Cabo de Santo Agostinho no decorrer do experimento

1. Empatia (do designer para com o artesão)

O artesão identifica a existência ou falta de um determinado sentimento gerado nele mesmo ao se deparar com alguma dificuldade em sua própria produção, a fim de determinar qual valor é agregado no desenvolvimento dessa produção. O designer deve ter empatia para com o sentimento que o artesão venha a expor.

Por exemplo: A falta de matéria prima (problema) gera uma frustração (sentimento) que leva o artesão a desistir de sua produção e tentar com materiais mais baratos mesmo que isso não o agrade. O produto desenvolvido em tais circunstâncias pode não expor o real talento do artesão e por isso ter seu valor agregado reduzido.

*Assume-se nesta pesquisa que o sentimento que afeta o artesão no desenvolvimento de sua produção, influencia diretamente no valor agregado de sua produção artesanal.

2. Problematização

Trabalhar individualmente com cada artesão os sentimentos (ausência ou presença) que afetam o valor de sua produção com o objetivo de reformular o valor agregado na sua produção. Entender como tanto um sentimento negativo quanto positivo, pode influenciar no valor final agregado.

Por exemplo: Identificando o sentimento gerador de um impedimento, entender como ele de fato afeta as ações do artesão para com sua produção.

3. Colaboração (empatia entre artesãos)

Cada sentimento será escrito num papel e apresentado para todos. Nesse momento, cada artesão se "conectará" com o mesmo sentimento.

Por exemplo, se o sentimento for "frustração", será pedido que todos pensem em algo que cause Frustração em cada um deles, para sentir como o outro, desenvolvendo assim a empatia, com o objetivo de oferecer sugestões (prós e contras) para solucionar ou lidar com aquele sentimento que afeta sua produção.

4. Redefinição

Nesta etapa, cada artesão foca em estudar sobre os sentimentos que afetam sua produção (escolher um dos levantados pelos artesãos) a fim de trabalhar o valor desses na redefinição do valor agregado ao seu produto. Mesmo que ao final sejam identificados vários sentimentos, deve-se focar no que mais afeta e no que mais ajuda na produção, seja positivo ou negativo. Para melhores resultados, apenas um sentimento (positivo ou negativo) deve ser trabalhado por vez.

Por exemplo: sentimento de Perfeição escolhido. Estudar o que significa Perfeição e como esse sentimento pode ser expresso visualmente. Para essa parte, foi indicado que as artesãs buscassem o sentimento escolhido no Google Imagens para analisarem o que aparecia no resultado da busca. Para perceber visualmente, como o outro percebe aquele sentimento aplicado a um produto e como poderia ser trabalhado dentro da produção de cada uma delas. Caso a internet não seja acessível, pede-se que olhem revistas, jornais, livros que atribuam os sentimentos pesquisados a imagens.

5. Experimentação

Parte I

Desenvolvimento de produtos feitos com foco nos sentimentos definidos na Etapa 4.

Parte II

Compartilhamento do desenvolvimento dos produtos e colaboração com sugestões de todos para um produto com valor ainda melhor.

*Sugestões não devem ser tomadas como impositivas. Cada artesão definirá dentro de sua realidade, qual ou quais sugestões serão ou não utilizadas e como.

Parte III

Momento para os artesãos interagirem e pensarem em como ou se seria possível a produção em conjunto (entre eles mesmos), se sim, voltar para a Parte I.

6. Prototipação

Produção de teste com base nos novos valores definidos pelos artesãos.

7. Testes

Cada artesão apresenta ao menos um produto desenvolvido com foco no sentimento definido pelo mesmo. Cada artesão deve trazer ao menos um produto produzido antes a aplicação deste modelo de intervenção e ter o próprio artesão, avaliando se para ele houve variação no valor agregado e após, tendo a colaboração dos presentes.

Com a estratégia dos 7 Passos definida, foram feitas 3 visitas ao grupo de artesãs de Cabo de Santo Agostinho, que será vista no capítulo a seguir.

4 EXPERIMENTO

Veremos a seguir como foi formado o grupo para o experimento, seu perfil e como as oficinas aconteceram, além das dificuldades enfrentadas.

Inicialmente buscamos por artesãos anônimos mas reconhecidos pelos moradores locais e que trabalhassem com materiais reciclados/recicláveis de garrafas PET e/ou sacolas plásticas. No decorrer desta pesquisa, ficou claro que essas pessoas, por lidarem com material já incutido de valor sócio-econômico negativo (por ser visto como lixo pela maior parte das pessoas, ou seja, por possuir valor negativo ou nulo) possuem sua atividade e o valor de sua produção, bastante depreciadas. Outro fato que foi constatado, assim como nas intervenções estudadas nesta dissertação, o público que se apresentou foram de mulheres em situação de risco. Essas mulheres formam o perfil de uma mulher em seus quarenta anos de idade, chefe de família, desempregada, com filhos pequenos e com uma mãe idosa que necessita de cuidados, vítima de violência doméstica e vivendo em uma pequena habitação longe do centro da cidade (o que nesta dissertação configuramos como situação de risco).

Essa influência de valores negativos parece afetar significativamente o envolvimento de artesãos que trabalham com esse tipo de material (garrafas PET e sacolas plásticas), e também parece afetar a relação entre eles mesmos. Aproximadamente 15 participantes se mostraram interessados contudo, esse grupo foi reduzido a 7 artesãs devido a desentedimentos que impossibilitavam a atividade em grupo e a disponibilidade de algumas para participarem deste experimento devido a proximidade com a Feira Nacional de Negócios do Artesanato (FENEARTE). Sendo assim, um grupo de 5 artesãs em situação de risco foi formado para participarem deste experimento.

É importante enfatizar que para este experimento nenhuma artesã foi remunerada e o material e ferramentas utilizados pertenciam às mesmas.

O primeiro contato foi feito com o intuito de que as artesãs fizessem uma auto-avaliação como ser individual e criador. Distribuimos então, um questionário inicial entitulado **O artesão e sua produção** (anexo) com 10 questões que foi respondido pelas 5 artesãs. Essas questões foram respondidas individualmente e foi pedido que suas repostas não fossem compartilhadas ou discutidas, por ser um processo pessoal e individual. Também foi exposto que elas não precisariam revelar o que responderam caso não se sentissem confortáveis, pois o foco desse questionário é para que a artesã tenha a oportunidade de fazer uma autocrítica livre de possíveis julgamentos de terceiros.

Seguem as questões e o que cada uma delas teve por objetivo

1ª - O que te motiva a viver?

Foi identificado que os artesãos que trabalham com materiais reciclados/recicláveis passam para sua produção seus desejos e anseios, sendo assim, tendo estes definidos facilita o proceso de auto-conhecimento e assim de desenvolvimento.

2ª - Qual o seu propósito de vida?

Buscamos aqui identificar como sua produção se encontra dentro dos objetivos de vida do artesão e como é visto pelo mesmo.

3ª - O que te faz feliz?

Identificar se a produção e as pessoas com as quais o artesão lida em seu ambiente de trabalho, é algo que traz bem estar ao artesão como ser criador.

4ª - Quando você deixou de fazer o melhor de si?

O artesão ter o entendimento do que causou uma queda em sua produção como ser criador. Identificando tal causa, torna-se mais viável chegar-se numa solução.

5ª - O que fazer para transformar a vivência negativa em aprendizado?

Saber tirar proveito das experiências ruins, através do aprendizado, é fundamental para um correto desenvolvimento pessoal e profissional. Entender que toda adversidade vem com um aprendizado.

6ª - Como uma situação negativa contribui positivamente para você?

Quando passar por uma adversidade, normalmente existem duas opções: ficar lamentando a situação ou aprender e seguir em frente. A segunda oferece chances de evolução.

7ª - Quando estiver buscando um objetivo, o que fará para não perder o foco?

Na busca por um objetivo, é interessante que não se perca a disciplina, mesmo que esse objetivo seja diário. Esta questão oferece ao artesão uma forma de se recompor.

8ª - O que você tem feito para alcançar seu objetivo?

Esta pergunta exige que o artesão seja especialmente crítico consigo mesmo, pois toca nas possíveis formas de auto-degradação que engessa o ser criador, e por isso mesmo, oferece um forma clara e racional de superar problemas e recaídas.

9ª - De 0 a 10, qual o seu nível de comprometimento com suas tarefas?

Pede-se que o nível de comprometimento com as próprias tarefas sejam acima de 8 para que haja uma real evolução e caso essas tarefas não alcancem tal nível, que sejam repensadas. Essa nota foi determinada pelas próprias artesãs quando questionadas o que elas consideram como um nível bom de comprometimento para com as próprias tarefas.

10ª - Quanto você está empenhado neste processo?

Se o artesão não está conseguindo atribuir notas 8 a todas as tarefas, mesmo depois de refazer o processo diversas vezes, está na hora de consultar um profissional para lhe auxiliar nessa caminhada!

O questionário acima foi respondido antes da primeira oficina para que a individualidade de cada artesã, ao responder o questionário, não fosse influenciada pelo coletivo proporcionado pelas oficinas e foi de suma importância para o entendimento de cada uma do grupo com relação a sua própria produção e dos valores que naquele momento, elas agregavam ao seu trabalho.

A seguir temos um **Questionário Respondido pelo Perfil** gerado pelas respostas obtidas das artesãs.

Tabela 2 - Perfil de Respostas

Perfil de Respostas
O artesão e sua produção
1ª - O que te motiva a viver? Busco por uma melhor qualidade de vida
2ª - Qual o seu propósito de vida? Repassar conhecimento
3ª - O que te faz feliz? Ser reconhecida pelo que faço
4ª - Quando você deixou de fazer o melhor de si? Dificuldade em encontrar um equilíbrio entre trabalho e família
5ª - O que fazer para transformar a vivência negativa em aprendizado? Persistindo e não perdendo as esperanças
6ª - Como uma situação negativa contribui positivamente para você? As adversidades são parte da vida e é necessário aprender com elas
7ª - Quando estiver buscando um objetivo, o que fará para não perder o foco? Persistir no foco
8ª - O que você tem feito para alcançar seu objetivo? Buscando especialização

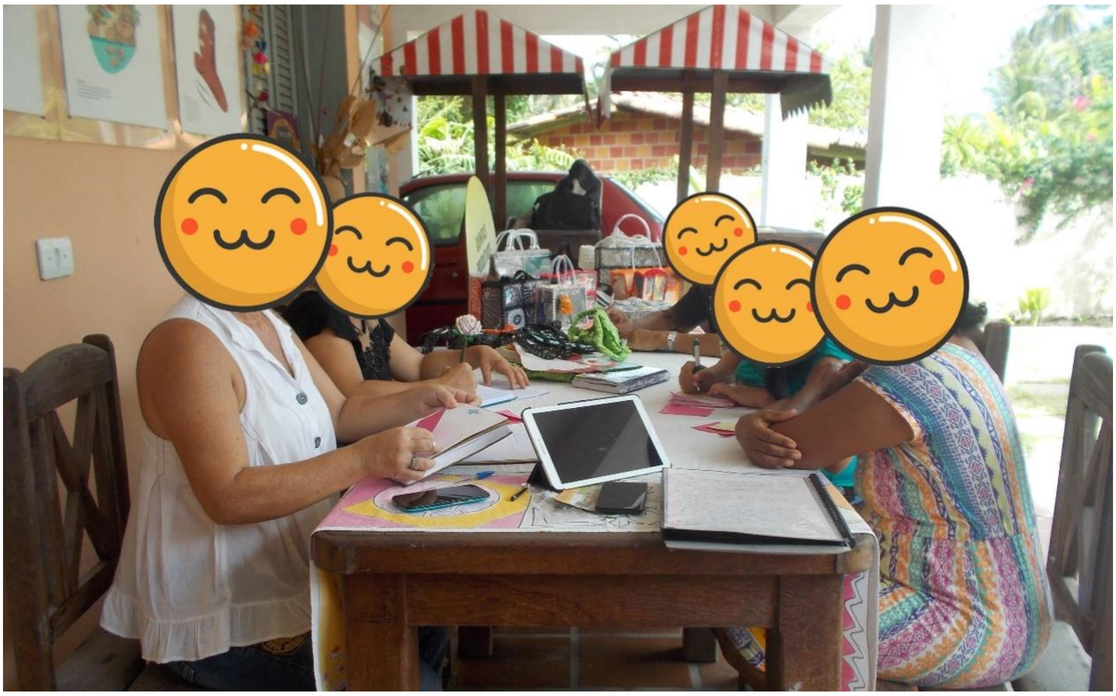
9ª - De 0 a 10, qual o seu nível de comprometimento com suas tarefas? 9
10ª - Quanto você está empenhado neste processo? Darei o máximo de mim

Tendo um básico conhecimento do perfil das artesãs (e delas com relação a elas mesmas), demos início aos encontros para a realização dos 7 Passos com as 5 artesãs em Cabo de Santo Agostinho - Pernambuco. Aqui explicaremos como cada encontro ocorreu e ao final temos um Calendário com o resumo das atividades do experimento onde mostra as etapas e o tempo que cada uma levou para ser realizado.

4.1 PRIMEIRO ENCONTRO

O **Primeiro encontro** foi realizado com a presença das 5 artesãs num sábado a tarde na Reserva da Cidadania de Itapuama em Cabo de Santo Agostinho - Pernambuco. Nesse primeiro encontro, trabalhamos as quatro primeiras etapas: 1. Empatia; 2. Problematização; 3. Colaboração; e a 4. Redefinição.

Figura 19 - Primeiro encontro com as artesãs.



Fonte - Fotos tiradas pela autora (2018)

A primeira etapa durou 40 minutos, a Empatia, que visa trabalhar a empatia do designer para com o artesão e da empatia entre elas mesmas o que ajuda no fortalecimento do trabalho em grupo. Essa etapa visa identificar quais ou qual o sentimento que afeta na produção de cada artesã, seja sua ausência ou excesso.

Os sentimentos então foram levantados e expostos ao grupo para que cada um se conectasse com aquele sentimento dentro de sua própria realidade. Nesse momento foram levantados os seguintes sentimentos por cada artesã: Tristeza-Alegria; Inveja-Perfeição; Tristeza-Amor-Criatividade; Tensão pré-menstrual;Competitividade-Carinho; Dor de cabeça-Reconhecimento.

Tendo os sentimentos inicialmente definidos partimos para a Etapa 2. Problematização, onde debatemos sobre tais sentimentos e suas reais influências na produção de cada artesã. Assim fizemos um levantamento sobre as situações quando esses sentimentos mais vinham a tona e no que influenciava na produção de cada uma delas. Esse processo levou em torno de uma hora. Com a identificação dos sentimentos que mais influenciavam seguimos para a quarta etapa, 4.Redefinição.

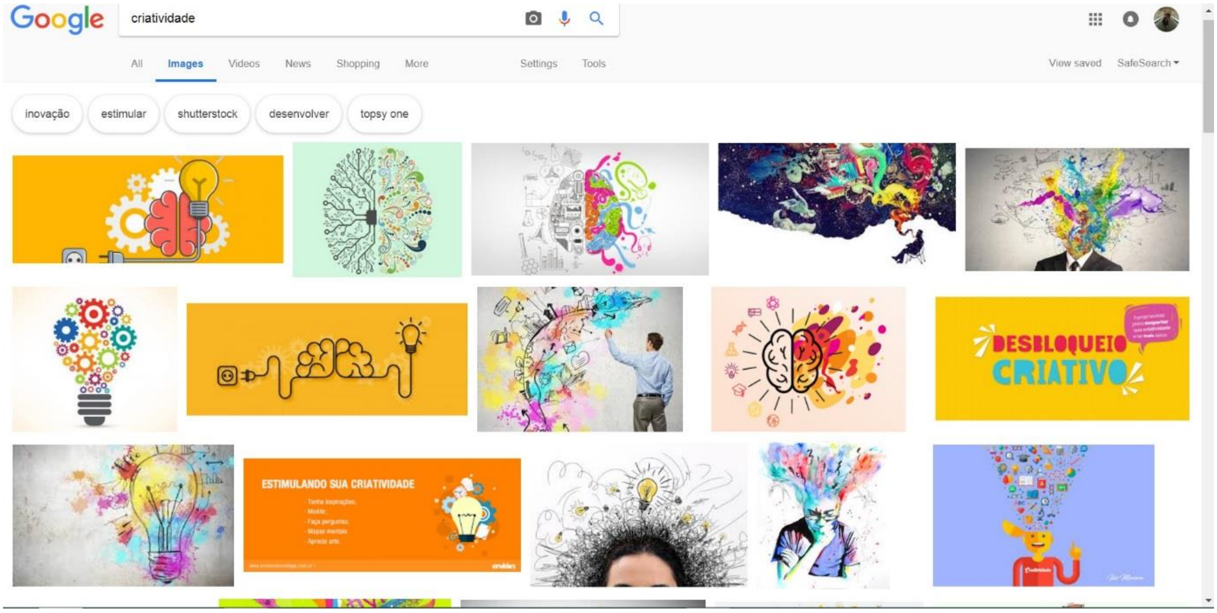
Na etapa de Redefinição, que levou em torno de 45 minutos, foi pedido que apenas um sentimento fosse escolhido para que os resultados fossem mais qualitativos. Após a discussão estabelecida nessas etapas, os sentimentos definidos pelas artesãs para estudo foram:

Tabela 3 - Sentimentos a serem trabalhados

Sentimentos a serem trabalhados	
Artesã	**Sentimento**
R.	Reconhecimento
J.	Alegria
S.	Perfeição
A1.	Criatividade
A2.	Carinho

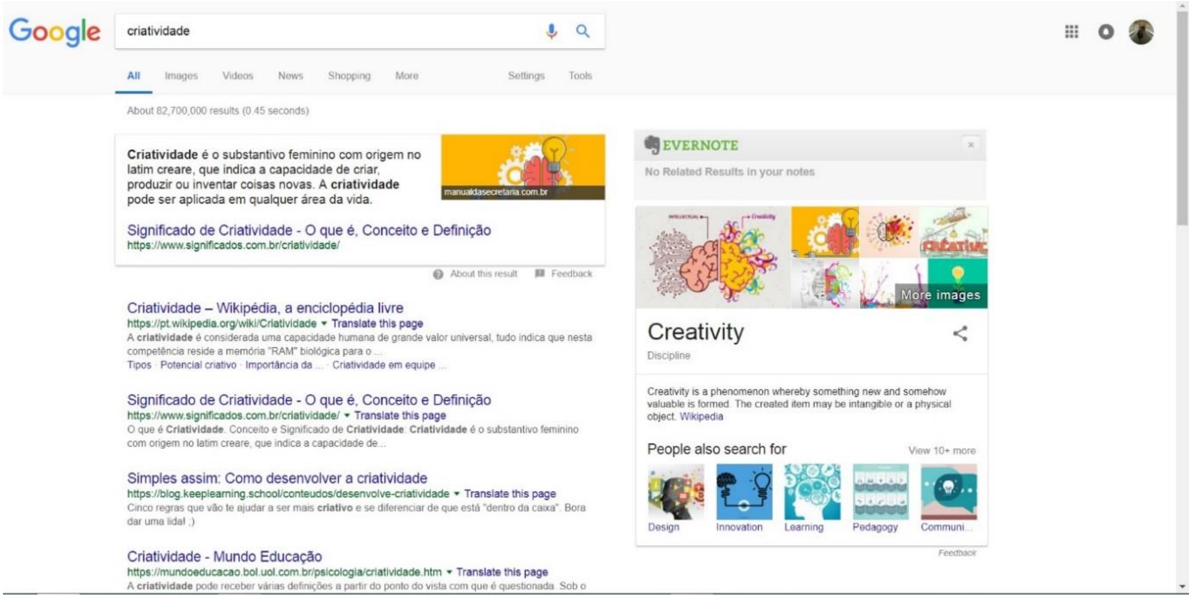
No caso por exemplo do Reconhecimento, a **artesã R.** se referia a ser reconhecida pelo seu trabalho. O questionário inicial se mostrou muito útil para a fluidez dessas etapas, proporcionando resultados mais rápidos do que o esperado para as mesmas. Com os sentimentos finalmente definidos, fizemos um estudo básico sobre cada sentimento. Verificamos online o significado dos sentimentos escolhidos e ampliamos para o Google Imagens a fim de verificar a representação visual em produtos de cada sentimento. Como no print a seguir, podemos observar cores, formatos, objetos, a representação visual do que as pessoas no momento do print, identificam como sendo Criatividade.

Figura 20 - Representação visual da Criatividade no Google


Google
criatividade
All
Images
Videos
News
Shopping
More
Settings
Tools
View saved
SafeSearch
inovação
estimular
shutterstock
desenvolver
topsy one
DESBLOQUEIO CRIATIVO
ESTIMULANDO SUA CRIATIVIDADE

Fonte - Google Imagens

Figura 21 - Significados de Criatividade no Google


Google
criatividade
All
Images
Videos
News
Shopping
More
Settings
Tools

About 82,700,000 results (0.45 seconds)

Criatividade é o substantivo feminino com origem no latim creare, que indica a capacidade de criar, produzir ou inventar coisas novas. A **criatividade** pode ser aplicada em qualquer área da vida.

manualdasecretaria.com.br

Significado de Criatividade - O que é, Conceito e Definição
https://www.significados.com.br/criatividade/

About this result Feedback

Criatividade – Wikipédia, a enciclopédia livre
https://pt.wikipedia.org/wiki/Criatividade ▾ Translate this page
A **criatividade** é considerada uma capacidade humana de grande valor universal, tudo indica que nesta competência reside a memória "RAM" biológica para o ...
Tipos · Potencial criativo · Importância da ... · Criatividade em equipe ...

Significado de Criatividade - O que é, Conceito e Definição
https://www.significados.com.br/criatividade/ ▾ Translate this page
O que é **Criatividade**. Conceito e Significado de **Criatividade**: **Criatividade** é o substantivo feminino com origem no latim creare, que indica a capacidade de...

Simples assim: Como desenvolver a criatividade
https://blog.keeplearning.school/conteudos/desenvolve-criatividade ▾ Translate this page
Cinco regras que vão te ajudar a ser mais **criativo** e se diferenciar de que está "dentro da caixa". Bora dar uma lida! ;)

Criatividade - Mundo Educação
https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/psicologia/criatividade.htm ▾ Translate this page
A **criatividade** pode receber várias definições a partir do ponto do vista com que é questionada. Sob o

EVERNOTE
No Related Results in your notes

More images

Creativity
Discipline

Creativity is a phenomenon whereby something new and somehow valuable is formed. The created item may be intangible or a physical object. Wikipedia

People also search for View 10+ more
Design Innovation Learning Pedagogy Communi...

Feedback

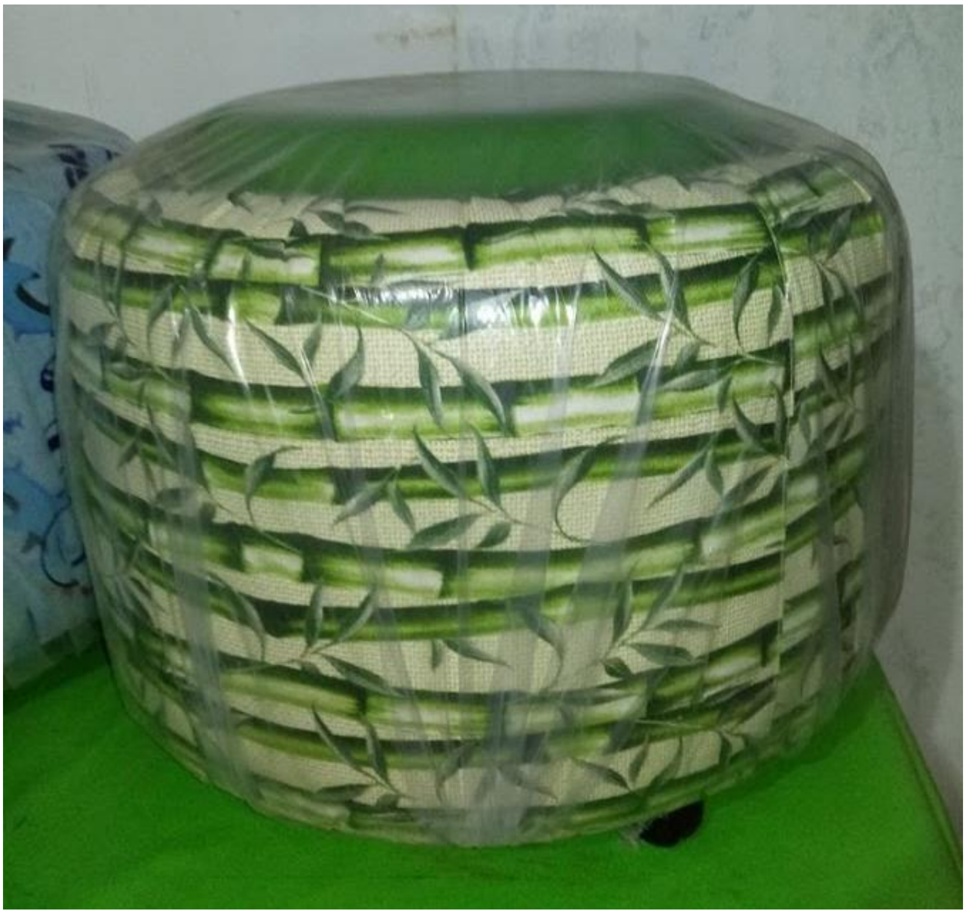
Fonte - Google Images

4.2 SEGUNDO ENCONTRO

Devido ao período de carnaval e longos feriados do primeiro semestre de 2018, o **Segundo encontro**, onde trabalhamos a primeira parte da quinta etapa, a Experimentação - *Parte I*, foi realizado virtualmente (criação de um grupo no aplicativo Whatsapp), com acompanhamentos diários, compartilhamento do processo de criação, dificuldades encontradas, descobertas, e o que mais poderia vir a surgir. As artesãs mencionaram que sentiram-se melhor do que se estivessem todas presentes, que dessa forma, virtual, elas se sentiram mais a vontade com seus próprios processos criativos.

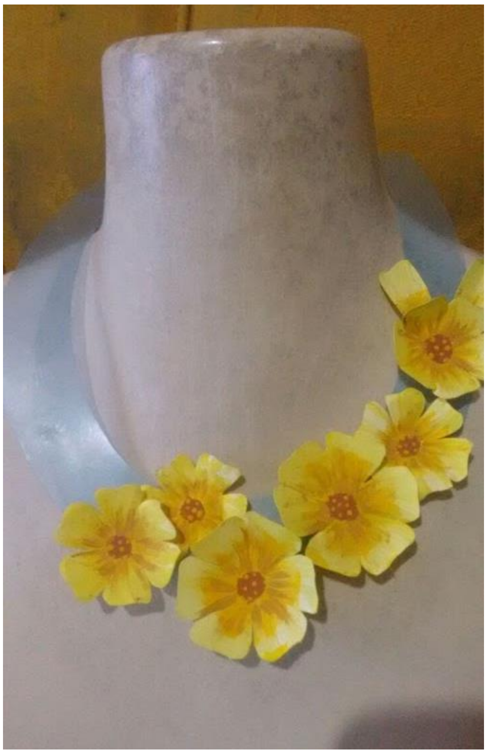
Nesta fase, cada artesã trabalhou em seu próprio ateliê utilizando seus próprios materiais e ferramentas tendo como diferenciação, a aplicação dos métodos de pesquisa passados pelos 7 Passos. Segue alguns dos produtos feitos durante essa semana.

Figura 22 - Puffs feitos com garrafas PET pela **Artesã S.** durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação



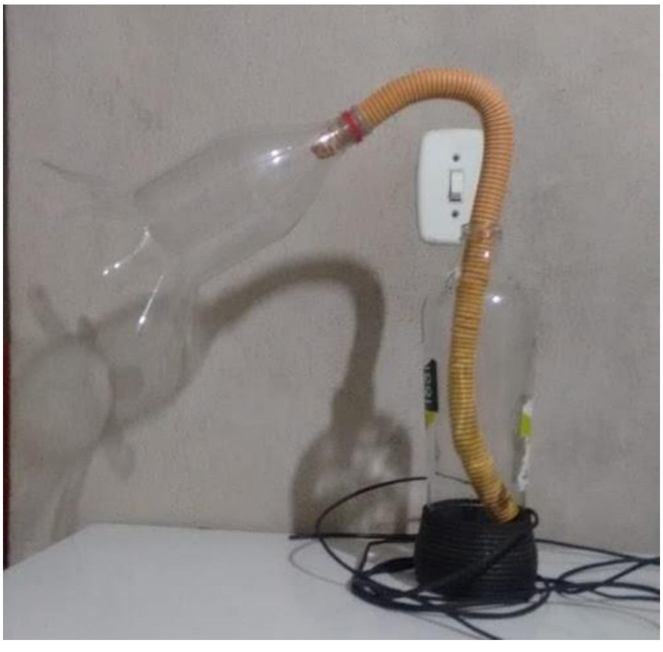
Fonte - Foto tirada pela artesã (2018)

Figura 23 - Colar feito em PET pela **Artesã R.** durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação



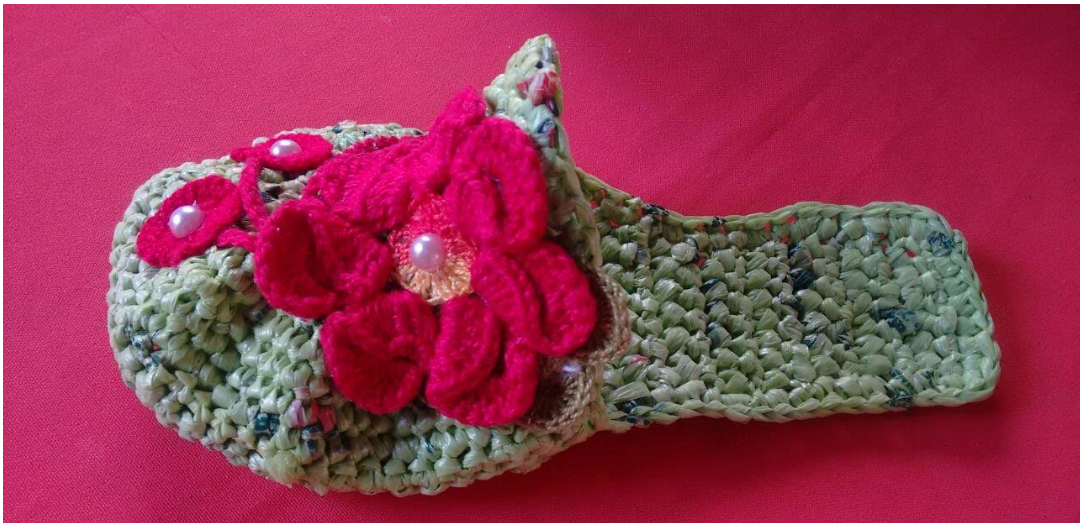
Fonte - Foto tirada pela artesã (2018)

Figura 24 - Parte de uma luminária feita com garrafa PET, garrafa de vidro e fios telefônicos pela **Artesã R.** durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação



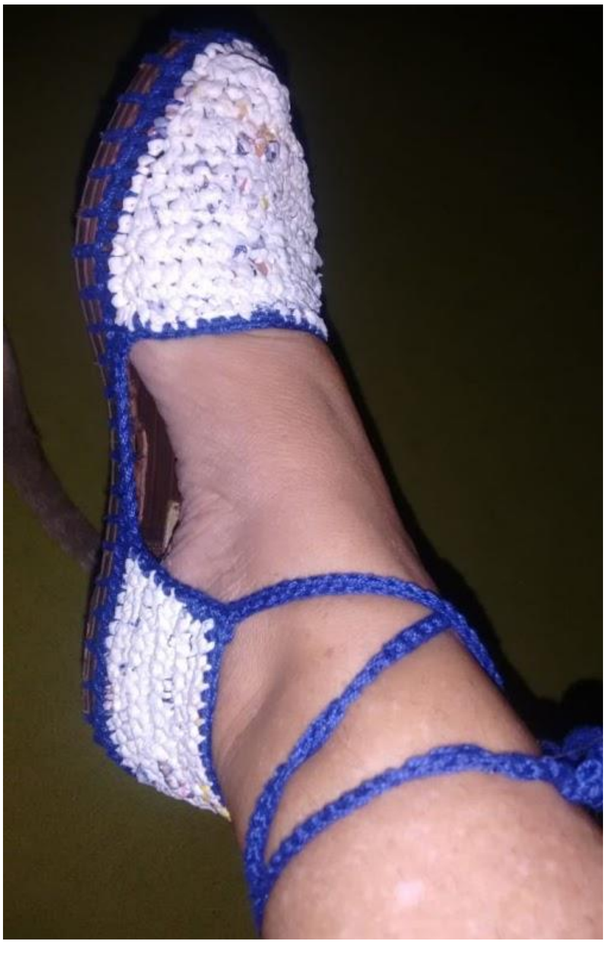
Fonte - Foto tirada pela artesã (2018)

Figura 25 - Chinela feita em crochet com sacolas plásticas e uma flor em crochet tradicional feito pela **Artesã R.** durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação



Fonte - Foto tirada pela artesã (2018)

Figura 26 - Segunda chinela feita em crochet com sacolas plásticas em crochet tradicional feito pela **Artesã R.** durante a Parte I da quinta Etapa, Experimentação



Fonte - Foto tirada pela artesã (2018)

Nessa etapa, descobrimos que uma das artesãs é iletrada e não se sentiu bem para acompanhar as atividades online. Segundo ela, por não saber usar de tecnologia e por não ter recebido ajuda de sua filha o que a frustrou. Infelizmente, desse ponto em diante, seu nível de participação caiu rapidamente.

4.3 TERCEIRO ENCONTRO

Seguimos então para o **Terceiro encontro**, dessa vez presencial, com 4 das participantes presentes trabalhando a segunda e terceira parte da etapa 5. Experimentação. A parte II consiste em uma conversa com todas as presentes avaliando criticamente todos os produtos inclusive os produzidos por elas mesmas sendo incentivado aqui, que sejam oferecidas sugestões de melhorias. É importante enfatizar antes e durante este momento que as sugestões não devem ser ditas nem recebidas de forma impositiva.

Esse momento durou duas horas e muitas críticas construtivas foram levantadas sendo muito bem recebidas por todas. Os sentimentos aqui foram resgatados para a construção das críticas. Temos por exemplo a **Artesã R.** que escolheu o sentimento de Reconhecimento, e enfatizou que antes do curso dos 7 Passos ela notava que existia "divergência entre o valor agregado e valor percebido" que interferia negativamente no reconhecimento de suas peças.

Figura 27 - Artesãs ao final de todas as estapas preencheram tabelas Likert para avaliação do método 7 Passos

Fonte - Fotos tiradas pela autora (2018)

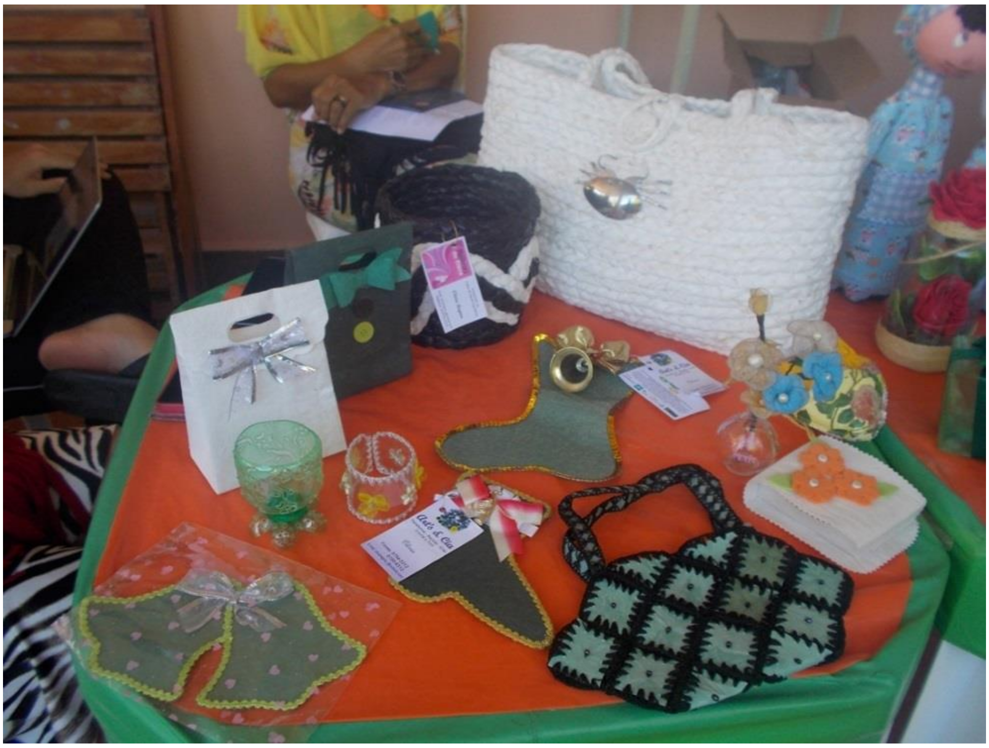
Para as etapas Partes II e III, presenciais, a produção de sugestões foi bastante rica e todas as presentes participaram ativamente de todo o processo. Nesta etapa estávamos com uma artesã a menos. Por ela não saber ler ou escrever, ela não se sentiu bem em continuar a participar das atividades que requeriam ambas as habilidades.

Agora com melhor entendimento do valor percebido as artesãs passaram para a próxima etapa de Prototipação.

4.4 QUARTO ENCONTRO

Finalmente, para as etapas de Prototipação e Testes os resultados foram muito satisfatórios tanto para as artesãs quanto para esta pesquisa. Nas fotos a seguir podem ser observados os produtos feitos antes da intervenção dos 7 Passos. Os produtos a seguir foram escolhidos pelas próprias artesãs para representarem suas produções naquele momento antes do experimento.

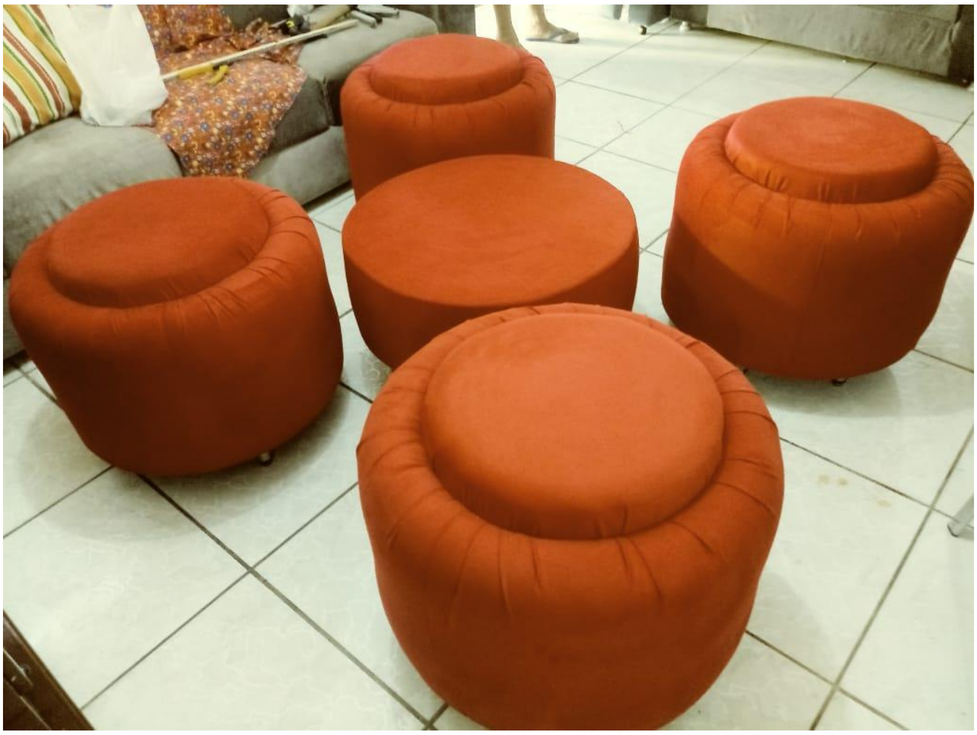
Figura 28 - Produtos feitos com garrafas PET e sacolas plásticas antes do experimento dos 7 Passos



Fonte - Foto tirada pela autora (2018)

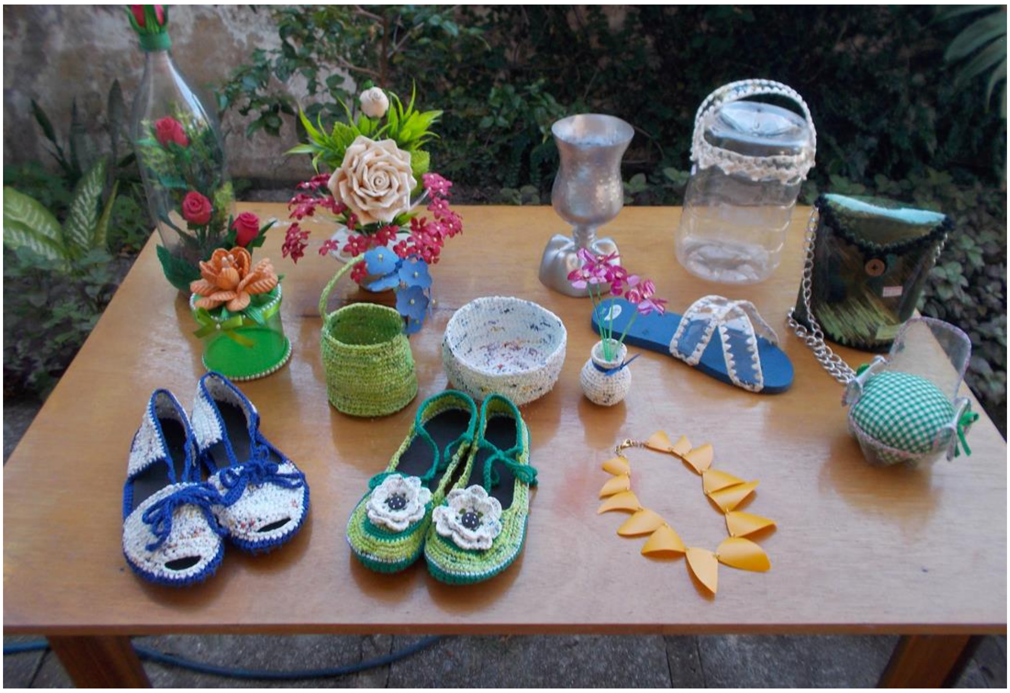
A seguir são as fotos dos produtos feitos após o experimento com o modelo de intervenção dos 7 Passos.

Figura 29 - Pufs feitos com garrafas PET pela artesã S. após o experimento dos 7 Passos



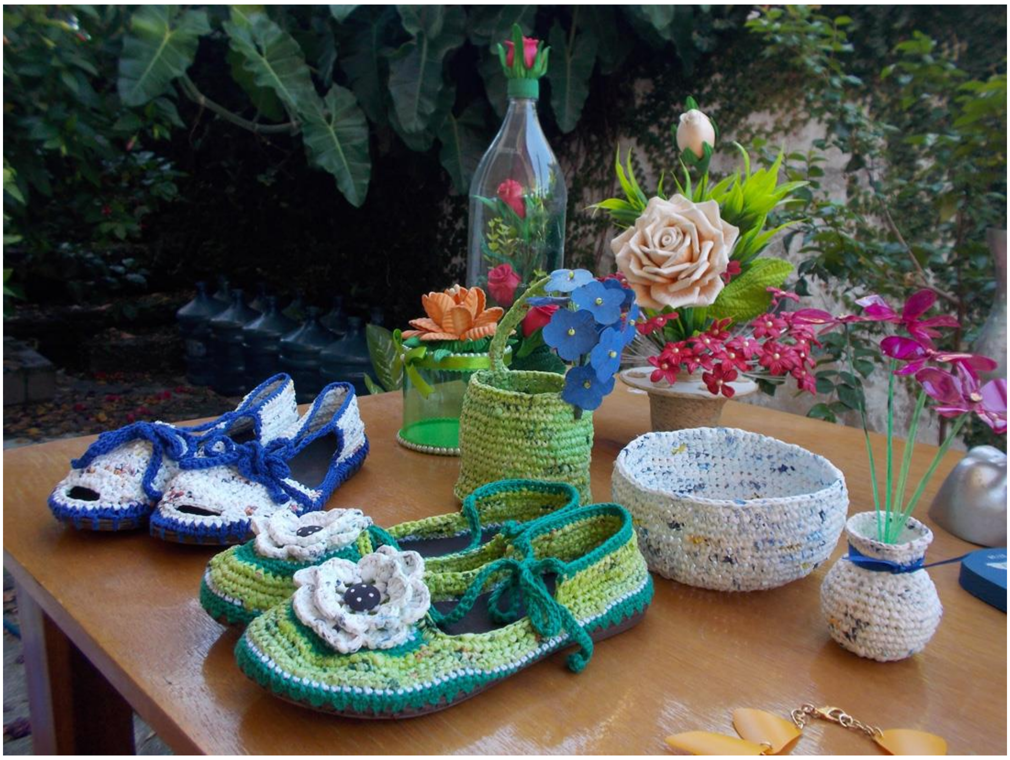
Fonte - Foto tirada pela artesã (2018)

Figura 30 - Produtos feitos com garrafas PET e sacolas plásticas após o experimento dos 7 Passos



Fonte - Foto tirada pela autora (2018)

Figura 31 - Produtos feitos com garrafas PET e sacolas plásticas após o experimento dos 7 Passos

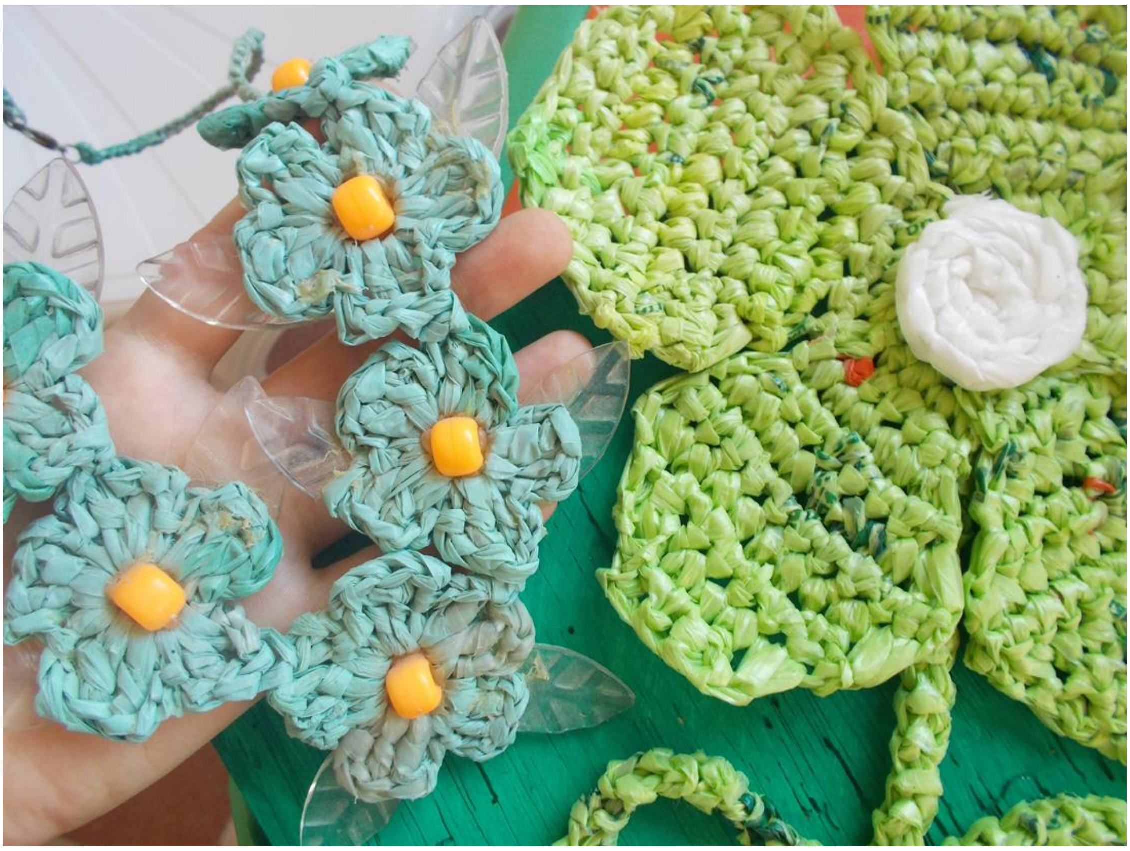


Fonte - Foto tirada pela autora (2018)

Os produtos feitos após o experimento dos 7 Passos, também segundo as próprias artesãs, apresentam os sentimentos que foram trabalhados: Alegria, Perfeição, Criatividade, Carinho e Reconhecimento. As técnicas utilizadas foram as mesmas que as artesãs já utilizavam, sendo adicionado o que foi compartilhado entre elas. Além disso, somaram-se as possibilidades trazidas pela pesquisadora através do material para desenvolvimento do acervo visual das artesãs, intitulado Mãos a Obra (Anexo B). Os produtos desenvolvidos podem ser classificados dentro das significações definidas por WALKER (2014). Como por exemplo, as sapatilhas que suprem necessidades humanas básicas, provêm valores morais, por sua matéria prima reciclável, apresentam uma necessidade superior e também atinge o meio econômico sendo este, subordinado as categorias anteriores. Configurando assim, segundo WALKER (2014), produtos com inovação significativa.

Notou-se com esses resultados que mesmo não se mudando de técnica, o resultado do produto final foi melhor em termos de acabamento e qualidade final do produto como na foto da flor a seguir

Figura 32 - Flores feitas de sacolas plásticas a partir da técnica do crochê



Fonte - Foto tirada pela autora (2018)

As flores da esquerda (azul) foram feitas antes da aplicação do processo dos 7 Passos, e a flor da direita (verde) após. Do contraste desses resultados que foram feitos pela mesma artesã, com o mesmo ponto de crochê, temos um produto com melhor qualidade visual (estética), de acabamento e por consequência, de valor monetário.

A seguir temos um Calendário com o resumo do que foi trabalhado em cada encontro e a estimativa de tempo para a realização de cada etapa.

Tabela 4 - Calendário resumo das atividades do experimento

Calendário resumo das atividades do experimento		
Encontros	**Etapas**	**Tempo (min)**
Primeiro	1. Empatia 2. Problematização 3. Colaboração 4. Redefinição	40 min 60 min 50 min 45 min
Segundo	5. Experimentação	Acompanhamento

(acompanhamento virtual)	*Parte I*	virtual durante uma semana
Terceiro	5. Experimentação Parte II Parte III	120 min 140 min
Quarto	6. Prototipação 7. Testes	180 min 120 min

O trabalho presencial levou em torno de 12 horas e 35 min, com relação ao acompanhamento virtual, não há como inferir precisamente, pois, a pesquisadora ficou disponível a semana inteira (7 dias) verificando diariamente e atendendo as artesãs sempre que estas a procuravam. Contudo, estima-se que foram em torno de 20 horas de acompanhamento nessa semana. Encerrando assim, aproximadamente 32 horas e meia para a execução do modelo dos 7 Passos.

4.5 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Foram realizadas filmagens, fotos, gravações, anotações da observação direta da pesquisadora e das artesãs, e ao final de cada encontro foi preenchido por cada artesã, uma tabela Likert (Anexo), para avaliação de todo o processo de realização do Estudo de Caso.

Tabela 5 - Instrumento de coleta de dados por objetivo específico

Instrumento de Coleta de Dados por Objetivo Específico	
Objetivo Específico	**Forma e Instrumento de Coleta de Dados**
1. Analisar os modelos utilizados atualmente na região metropolitana do Recife	Visita a sites, a grupos comunitários produtivos, revisão bibliográfica, leitura e análise de artigos, dissertações e Teses, conformou o referencial teórico da pesquisa
2. Propor um modelo de estratégia de intervenção do Designer em comunidades que tenha como foco os	Com base no levantamento do Objetivo Específico 1, foi desenvolvido o modelo de intervenção em comunidades com

artesãos	foco nos artesãos, chamado de 7 Passos
3. Confrontar o modelo proposto no ambiente artesanal ao analisar um grupo local produtivo que utiliza sacolas plásticas e garrafas PETs reaproveitados	O modelo proposto, 7 Passos, foi verificado e avaliado através de uma escala Likert, num Estudo de Caso realizado no formato de workshop em Cabo de Santo Agostinho com um grupo de 5 artesãs que trabalham com garrafas PET e sacolas plásticas

O quadro acima é direcionado ao processo de construção da pesquisa a partir dos objetivos específicos. Os dados coletados foram utilizados para avaliar como o método 7 Passos (desenvolvido através de levantamento teórico, exploratório e observatório) atendia ou não a finalidade de agregar valor a produtos feitos com materiais recicláveis. Sendo neste caso específico as garrafas PET e sacolas plásticas. A análise dos mesmos foi realizada de maneira qualitativa com base no referencial teórico desta pesquisa.

5 CONCLUSÃO

O Processo de Intervenção de Design em Comunidades com foco nos artesãos se demonstrou como um grande diferencial ainda não trabalhado pelos processos analisados que são aplicados na Região Metropolitana do Recife. O modelo dos 7 Passos além de seu foco nos artesãos, propõe sustentabilidade quando se trabalha com a reutilização de materiais reciclados e recicláveis como as garrafas PET e sacolas plásticas que são atualmente um problema mundial. E por fim, como proposto, o modelo foi testado em uma comunidade de artesãs que fazem uso desses materiais em Cabo de Santo Agostinho - Região Metropolitana do Recife.

Com relação aos achados encontrados no estudo, como visto os produtos feitos após a intervenção do modelo dos 7 Passos apresentam diferenças visuais e de acabamento que refletem o cuidado de um valor agregado desde o início do processo de sua manufatura. As artesãs demonstraram uma maior satisfação para com seus novos produtos e por se empoderarem de todo o processo de criação de suas peças. Quando perguntadas "Quão útil foi o conteúdo apresentado no curso?", todas as artesãs assinalaram a intensidade máxima de 5 e como afirmado pela **artesã S.** em resposta para essa pergunta "a apresentação dada pela Viviane (pesquisadora) nos levou ao conteúdo de sentimentos até então não observados por mim". A **artesã J.** afirmou "Para mim, foi muito gratificante, e o que aprendi, vou levar para minha vida inteira".

O foco dado nesta pesquisa para as artesãs foi essencial para um melhor entendimento delas como seres criadores capazes de se empoderarem de seus próprios processos levando esse aprendizado para outras áreas de suas vidas. Apesar da simplicidade do estudo de caso aqui realizado e pelo seu curto tempo de duração devido ao vínculo acadêmico, foi identificado a presença dos 4 significados apresentados por Stuart Walker (2014), os significados Prático, Social, Pessoal e Econômico, sendo este último subordinado aos anteriores e considerado um meio para atingir um fim, não um fim em si. As artesãs esclareceram que essa posição de subordinação do significado Econômico foi essencial para a interação entre as mesmas contribuindo para a fluidez do processo dos 7 Passos.

Cinco artesãs participaram do experimento e aqui, por questões de privacidade, iremos chamá-las de **artesã R**., **artesã J**., **artesã S**., **artesã A1**., **artesã A2**.

O primeiro questionário *O Artesão e sua Produção* que, através de suas 10 perguntas teve por objetivo proporcionar um auto-conhecimento básico das artesãs para com elas mesmas e como sua produção se posiciona em suas vidas, a fim de identificar quais os valores base estão sendo transferidos para a produção delas. Esse exercício levantou comentários como o da **artesã R**. "Quando a gente faz automaticamente não há como agregar valor a ponto de ter o reconhecimento que quero". Outra artesã relatou, "Eu descobri que o celular me atrapalha, me estressa, e como eu foquei na Alegria, tirei o celular (dos momentos em que ela está produzindo)", **artesã J**. Esse questionário proporcionou as artesãs uma auto-avaliação crítica de seu processo criador levando elas a reverem hábitos que prejudicavam não só o desenvolvimento de seus produtos como também a qualidade final dos mesmos.

A **artesã R.** relatou que apesar de ter participado de outros projetos de intervenção de designers, há muito tempo estava incomodada com sua produção e não conseguia identificar onde mudar ou o quê mudar para que isso se refletisse em seus produtos. Ela afirmou "Cheguei em casa e pensei no porquê de pesquisar (o sentimento) e pesquisando, vi que fazia todo sentido porque a gente fica só reproduzindo no automático". Nesse mesmo aspecto, a **artesã S.** enfatizou "Eu apenas vendia (minha produção), deixava lá e pronto. Mas eu quero que as pessoas sintam a Perfeição que eu coloco no meu trabalho. Vou mudar até como apresento minhas peças". A **artesã A1** e **artesã A2** já produziam peças em conjunto e elas identificaram que "tem muito (produto) igual ao da gente, a gente vai trabalhar para cativar um sentimento ainda maior no nosso consumidor".

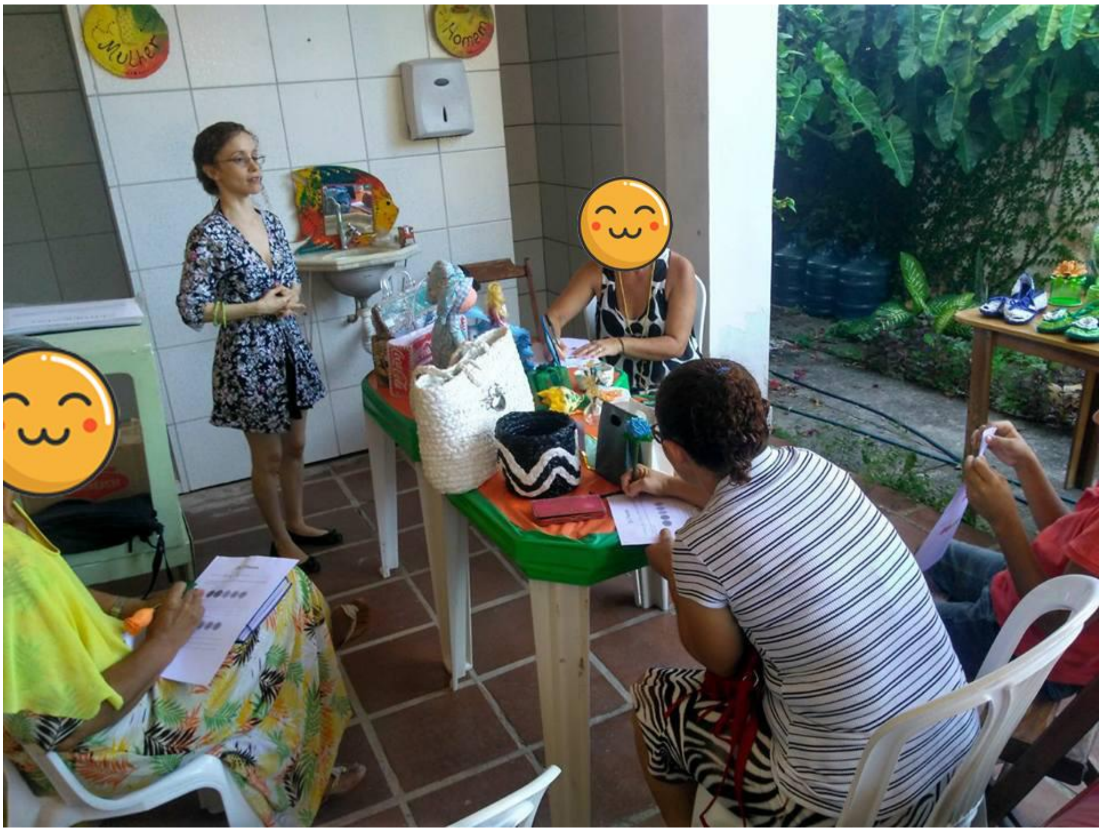
Tendo assim, esse questionário preparado as artesãs para que ficassem cientes de onde estão com relação a sua própria produção, foi possível adentrar no experimento dos 7 Passos. Pela importância que esse questionário apresentou no desenrolar das etapas dos 7 Passos, entende-se que não deve ser feita uma segregação desses métodos. Sendo esse questionário inicial uma preparação necessária para a apliacação do modelo dos 7 Passos.

Dados os resultados extremamente positivos em um curto espaço de tempo de intervenção, conclui-se que, é necessário que as intervenções feitas por designers sejam focadas nos artesãos tendo o meio econômico em segundo plano para a obtenção de resultados mais sustentáveis. Tal sustentabilidade precisa ser buscada tanto no nível da consciência dos materiais utilizados quanto na sustentabilidade das artesãs de não dependerem dos designers para seguir produzindo competitivamente. A empatia dos designers precisa ser melhor trabalhada para que mais soluções para os atuais e futuros problemas perversos, considerando inclusive o sistema econômico, sejam alcançadas, principalmente as que trabalhem mais o eixo Social do Tripé da Sustentabilidade.

5.1 PROBLEMAS ENFRENTADOS

Durante a tragetória no desenvolver deste trabalho, a pesquisadora presenciou abusos verbais, morais e sexuais tendo as artesãs como vítimas dessas violências. Tal realidade, apesar de conhecida através de notícias veiculadas pela mídia afetam gravemente a forma como essas artesãs vivem, produzem e convivem em sociedade. A agressividade transbordada pelas artesãs parece ser um claro resultado de um cenário onde elas são marginalizadas, menosprezadas e violentadas. Dentro desse cenário que a pesquisa foi feita, um cenário onde a pesquisadora assistiu o desenrolar de tal realidade a fim de desenvolver este trabalho. Deve-se portanto, levar em consideração de onde os resultados positivos dessa pesquisa surgem e como esses resultados fazem diferença na vida dessas mulheres, da pesquisadora e daqueles que venham a utilizar de tal modelo para futuras pesquisas.

Figura 33 - Pesquisadora com artesãs em Cabo de Santo Agostinho



Fonte - Foto tirada pela artesã (2018)

Outro ponto a ser levantado aqui, foi a resistência encontrada nos grupos produtivos em participar de um experimento sem que os mesmos fossem remunerados para tanto, foi bastante desafiador para a pesquisa como um todo, pois era necessário que os voluntários não tiverem interesse primário em uma recompensa econômica para que os resultados fossem avaliados a partir do ponto de real interesse dos participantes. E durante essa pesquisa ficou evidente que os projetos na Região Metropolitana têm sido realizados com o foco na recompensa imediata e não no trabalho de desenvolvimento dos artesãos como criadores e produtores.

Como visto, é necessário que o designer possua sua empatia desenvolvida para efetivamente aplicar o modelo aqui desenvolvido, mas também leva-se em consideração que os resultados aqui obtidos podem estar diretamente vinculados a sensibilidade da pesquisadora, ou seja, dependendo do nível de empatia apresentado pelo designer, os resultados podem ser variados. Além do mais, a pesquisa foi realizada por uma mulher com mulheres, o que também pode ser levado em consideração como fator influenciador nos resultados.

É necessário também salientar o problema que ocorreu impossibilitando uma das participantes de continuar até o final do experimento realizado: o modelo dos 7 Passos não foi pensado para atender pessoas iletradas e essa falha precisa ser resolvida antes de uma nova aplicação do mesmo.

5.2 DESDOBRAMENTOS

Percebemos que muitos estudos ainda se fazem necessários e como desdobramentos desta pesquisa achamos interessante um aprofundamento sobre o campo do design social com foco nos artesãos como seres criadores. Que novas intervenções sejam pensadas sem que suas intenções estejam primariamente voltadas para os meios econômicos, como trabalhados durante esta pesquisa. Os artesãos mais do que produtores, são seres criadores que precisam ter sua produção individual valorizada, principalmente pelo designer.

Mais do que serem usados como fontes de informação ou serem observados em sua rotina de trabalho, ou no uso do produto, os artesãos trazem contribuições efetivas em todas as fases do ciclo de design e desenvolvimento, que refletem suas perspectivas e necessidades. A participação do artesão não é restrita aos estagios de produção, mas acontece ao longo do processo de design e desenvolvimento. O aprofundamento desta temática ajudará a entender cada vez mais as necessidades dos artesãos e como melhorar a qualidade de vida deles beneficiando a sociedade como um todo.

Desdobramentos importantes a serem executados são:

- Identificar quantos artesãos obtiveram melhoras em sua produção a partir do modelo dos 7 Passos. Verificar se existe uma manutenção evolutiva e contínua no quesito acessibilidade;

- Fazer entrevistas e pesquisas de opinião com as pessoas ligadas ao ramo do artesanato que acessibilizaram seus locais produtivos para saber o sentimento delas com relação a esse modelo;

- Estudar as estratégias de intervenção com foco no meio social;

- Aprofundamento no estudo sobre o design acessível, o design inclusivo e o design participativo;

- Ampliar os testes e estudos aplicando o modelo dos 7 Passos em outros grupos de artesãos, como por exemplo, grupos mistos;

- Verificar a influência do nível de empatia do designer para com os resultados apresentados em intervenções;

- Verificar como o gênero do pesquisador influencia em intervenções de design em comunidades.

REFERÊNCIAS

ALONSO, J. A. Crescimento econômico da Região Sul do Rio Grande do Sul : Causas e Perspectivas. *FEE*, Porto Alegre, 1994.

BARBOSA, L.; CAMPBELL, C. *Cultura, consumo e identidade*. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

BAUMAN,Z. *VIDA PARA O CONSUMO:A transformação das pessoas em mercadoria*. Rio De Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BONSIEPE. *Design, cultura e sociedade*. 1. ed. [S.l.]: São Paulo: Edgard Blucher, 2011. ISBN 9788521205326.

BROLEZZI, A. C. Empatia em Vigotski. *Dialogia*, n. 20, p. 153 – 166, Julho a Dezembro 2014. Disponível em: http://escolastransformadoras.com.br/wpcontent/uploads/2017/09/empatiaemvigotski.pdf.

CARDOSO, R. Design para um Mundo Complexo. In: CARDOSO, R. (Ed.). *Do “Mundo Real” ao Mundo Complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2012. v. 1, cap. 1, p. 15 – 15. P.15.

COSTA, E. *Impacto das Tecnologias na Produção, na Distribuição e no Consumo Culturais. Economia da Cultura - ideias e vivências*. [S.l.]: e-livre, 2009.

DOOL, A. V. D. The future is distributed: a vision of sustainable economics. *IIIEE SED reports*, 2009. Disponível em: https://lup.lub.lu.se/studentpapers/search/publication/8775790.

ELKINGTON, J. *Enter the Triple Bottom Line*: does it all add up? London: Earthscan, 2004.

FISHER. Plásticos: a cultura através das atitudes em relação aos materiais artificiais. In: FISHER (ed.). *Cultura, consumo e identidade*. Rio de Janeiro: FGV, 2006. cap. IV. ISBN 9788522510108.

FISHER, T. What We Touch, Touches Us: Materials, Affects, and Affordances. *Design Issues*, v. 20, n. 4, p. 20 – 31, Setembro 2004. ISSN 10.1162/0747936042312066. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254411513_What_We_Touch_Touches_Us_Materials_Affects_and_Affordances.

GAROFOLI, G. O exemplo italiano. *FEE*, Porto Alegre, v. 14, 1993.

GEERTZ. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.

GRALHA. *A dimensão política do design de comunicação* : uma exploração prática.

2018. 73 p. Dissertação (Faculdade de Belas Artes) — Universidade de Lisboa.

IBGE. *Índices IBGE*. 2017. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/paisesat/. Acesso em: 02/02/2017.

IPEA. ATLAS DA VULNERABILIDADE SOCIAL NAS REGIÕES METROPOLITANAS BRASILEIRAS. *IPEA*, Brasilia, 2015.

JOHANSSON, A.; KISCH, P.; MIRATA, M. Distributed economies – A new engine for innovation. *Journal of Cleaner Production*, August–September 2005. Disponível em: http://doi.org/10.1016/j.jclepro.2004.12.015.

JONES, J. C. *Design Methods*. [S.l.: s.n.], 1980.

MARGOLIN. *Políticas do Artificial*: ensaios e estudos sobre design. Rio de Janeiro: Record, 2014. P.130.
MITCHELL, T. *Redefining Designing*: From Form to Experience. 2. ed. New York: Van Nostrand Reinhold, 1993.

MOZOTA, B. B. de. *Design Management*: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation. 6. ed. New York: Allworth Press, 2003. ISBN 1581152833.

NOSSO FUTURO COMUM. *COMISSÃO MUNDIAL SOBRE MEIO AMBIENTE E DESENVOLVIMENTO - CMMAD*. Fundação Getúlio Vargas, 1988.

PAPANEK, V. *Design for the real world; human ecology and social change*. [S.l.]: Pantheon Books, 1972. ISBN 978-0-394-47036-8.

PENGUE, W. A. *La apropiación y el saqueo de la naturaleza conflictos ecológicos distributivos en la Argentina del bicentenario*. 18. ed. Buenos Aires: Grupo de Ecología del Paisaje y Medio Ambiente, 2008.

RATTNER, H. Globalização: em direção a um mundo só? *Estudos Avançados*, scielo, v. 9, p. 65 – 76, 12 1995. ISSN 0103-4014. Disponível em: http://www.scielo.br/scieloOrg/php/articleXML.php?lang=pt&pid=S0103-40141995000300005.

SANTOS; WALKER. *DESIGN, RESÍDUO & DIGNIDADE*. São Paulo: Editora Olhares, 2014. v. 1. Pp. 18. p. 22-23. ISBN 978-85-62114-35-9.

SCHWARTZ, B. *The Paradox of Choice*: Why More Is Less. New York: NY, 2004. P. 109-193.

TAYLOR, C. *A Secular Age*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2009. Pp. 715-717. ISBN 9780674026766.

VYGOTSKY, L. S. *Psicologia da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1999. Tradução de Paulo Bezerra. ISBN 9788533610033.

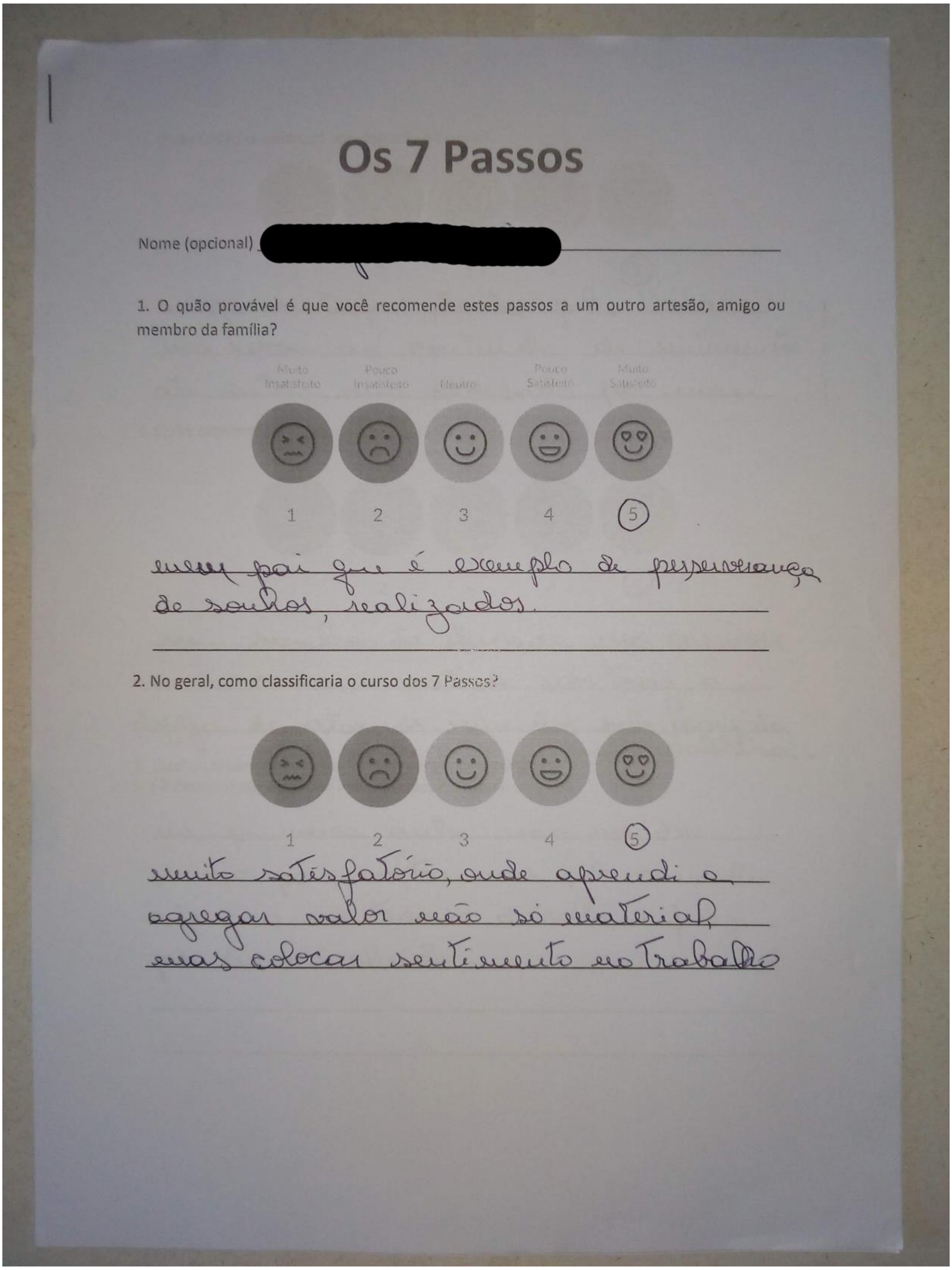
WALKER. *Sustainable by Design*: Explorations in theory and practice. UK e USA:

Earthscan, 2006.

WILKINSON; PICKETT. *The Spirit Level*: Why More Equal Societies Almost Always Do Better. London: Penguin, 2009. Pp. 226.

XEROX. Industrial Design: Crossing the client/Consultant Divide. *Design Management Journal*, v. 11, n. 2, p. 28 – 34, 2000.

APÊNDICE A - ESCALA LIKERT E CERTIFICADO



Os 7 Passos

Nome (opcional) [redacted]

1. O quão provável é que você recomende estes passos a um outro artesão, amigo ou membro da família?

Muito Insatisfeito	Pouco Insatisfeito	Neutro	Pouco Satisfeito	Muito Satisfeito
😖	☹	☺	😀	😍
1	2	3	4	[✓ 5]

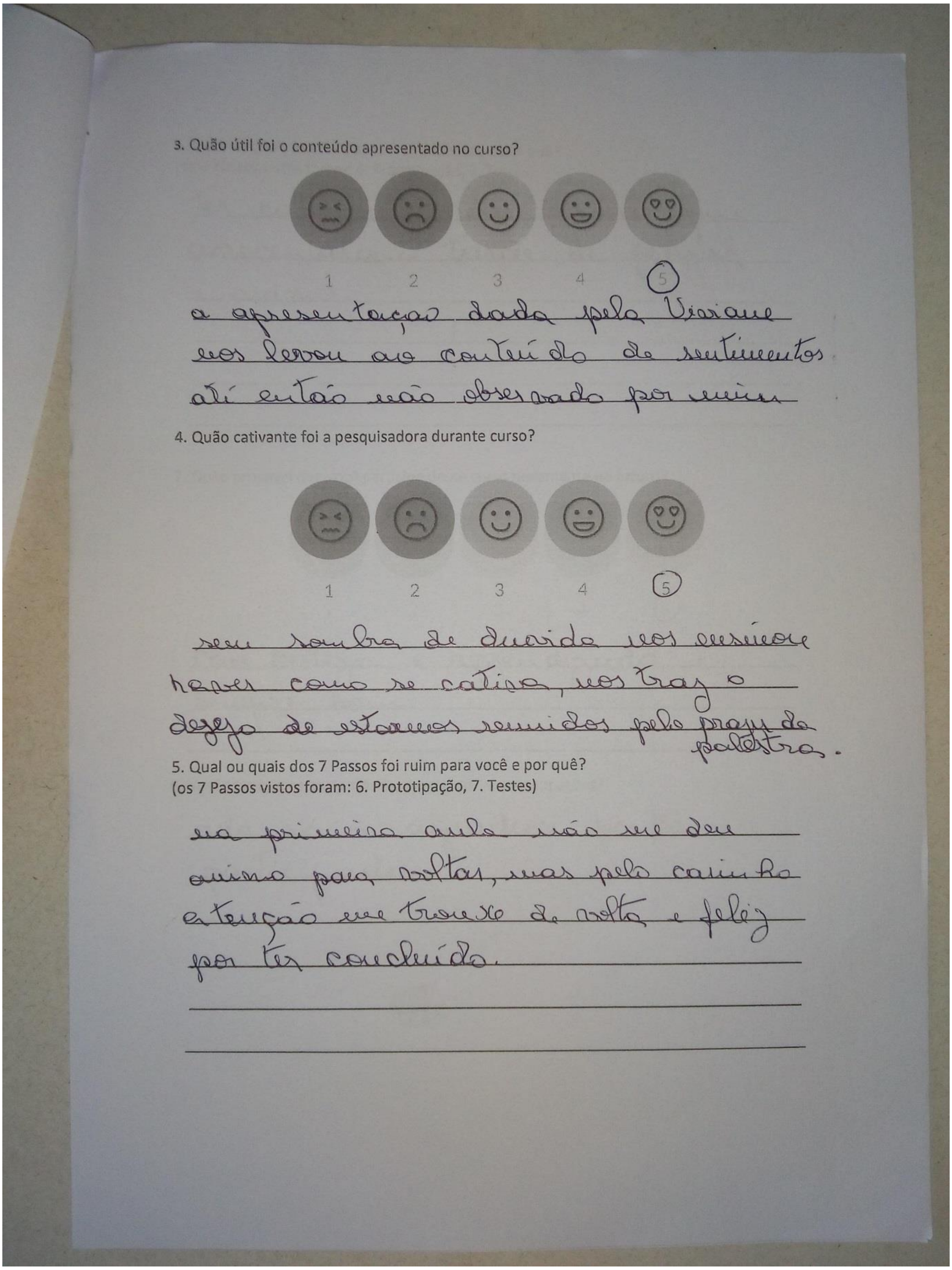
meu pai que é exemplo de perseverança de sonhos, realizados.

2. No geral, como classificaria o curso dos 7 Passos?

😖	☹	☺	😀	😍
1	2	3	4	[✓ 5]

muito satisfatório, onde aprendi a agregar valor não só material, mas colocar sentimento no Trabalho

Escala Likert, Página 1.



3. Quão útil foi o conteúdo apresentado no curso?

1 2 3 4 [✓ 5]

a apresentaçao dada pela Viviane
nos levou ao conteúdo de sentimentos
até então não observado por mim

4. Quão cativante foi a pesquisadora durante curso?

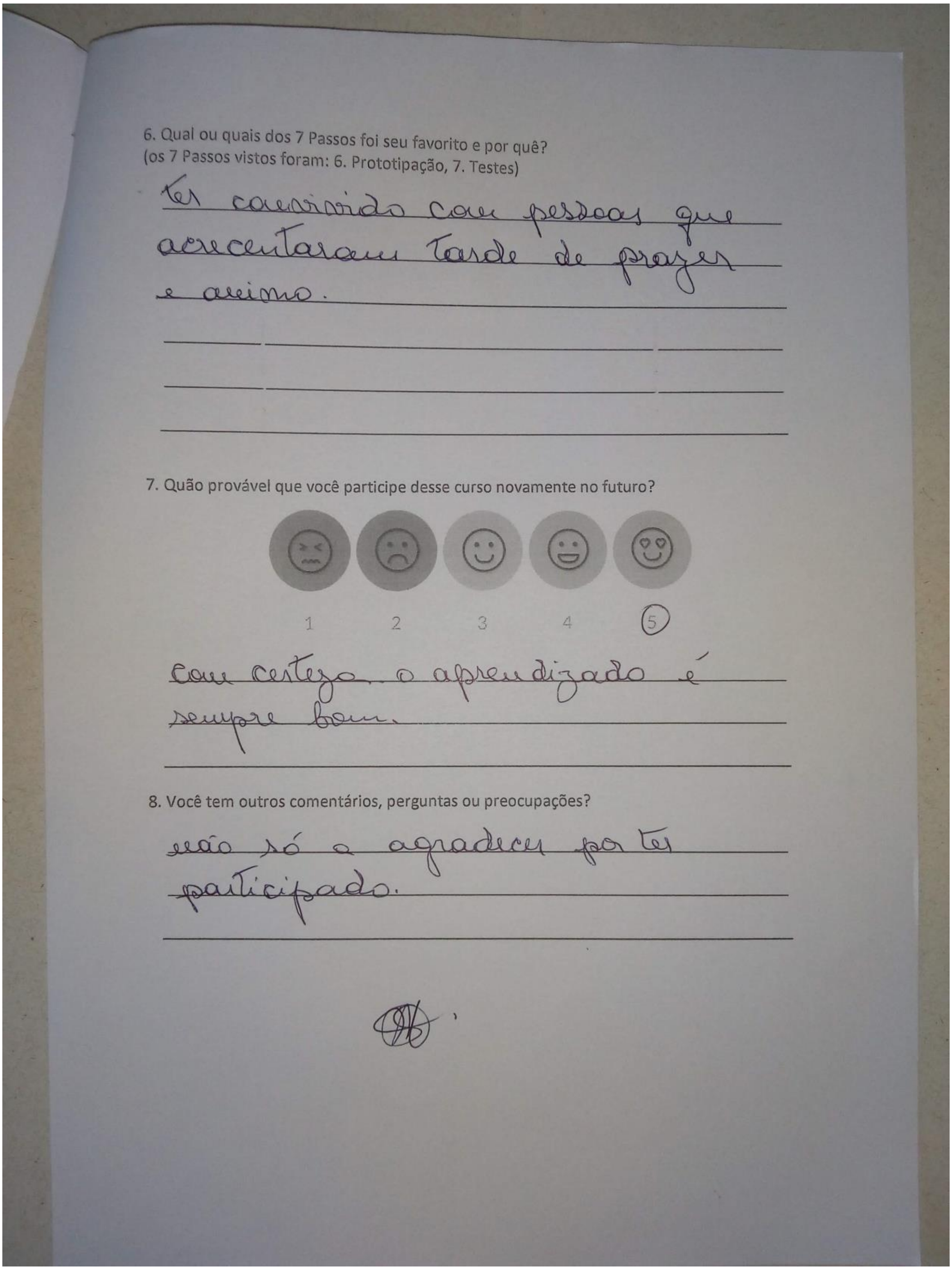
1 2 3 4 [✓ 5]

sem sombra de duvida nos ensinou
haver como se cativa, nos traz o
dezejo de estarmos reunidos pelo prazer da
palestra.

5. Qual ou quais dos 7 Passos foi ruim para você e por quê?
(os 7 Passos vistos foram: 6. Prototipação, 7. Testes)

na primeira aula não me deu
animo para voltar, mas pelo carinho
e atenção me trouxe de volta e feliz
por ter concluído.

Escala Likert, Página 2.



6. Qual ou quais dos 7 Passos foi seu favorito e por quê?
(os 7 Passos vistos foram: 6. Prototipação, 7. Testes)

ter convivido com pessoas que acrecentaram tarde de prazer e animo.

7. Quão provável que você participe desse curso novamente no futuro?

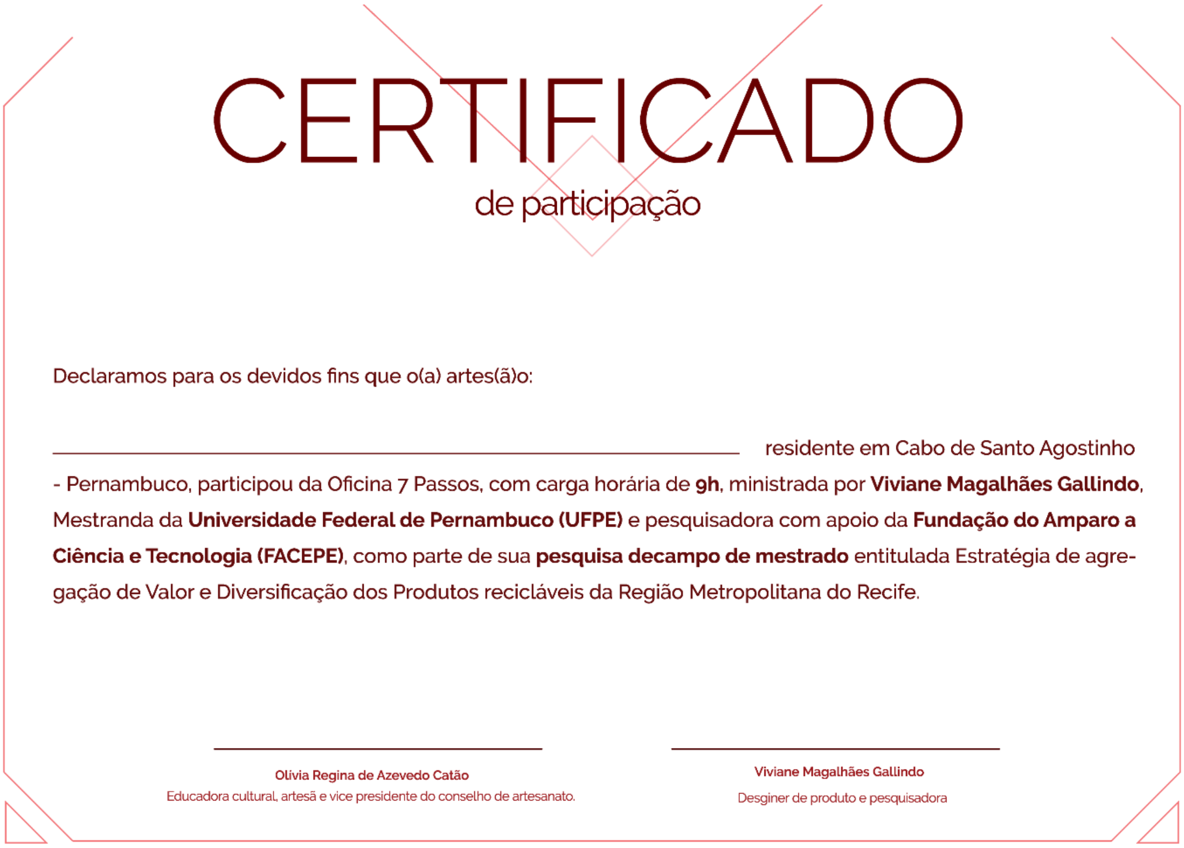
1 2 3 4 [✓ 5]

com certeza. o aprendizado é sempre bom.

8. Você tem outros comentários, perguntas ou preocupações?

não só a agradecer por ter participado.

Escala Likert, Página 3.



CERTIFICADO

de participação

Declaramos para os devidos fins que o(a) artes(ã)o:

____ residente em Cabo de Santo Agostinho - Pernambuco, participou da Oficina 7 Passos, com carga horária de **9h**, ministrada por **Viviane Magalhães Gallindo**, Mestranda da **Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)** e pesquisadora com apoio da **Fundação do Amparo a Ciência e Tecnologia (FACEPE)**, como parte de sua **pesquisa decampo de mestrado** entitulada Estratégia de agregação de Valor e Diversificação dos Produtos recicláveis da Região Metropolitana do Recife.

Olivia Regina de Azevedo Catão
Educadora cultural, artesã e vice presidente do conselho de artesanato.

Viviane Magalhães Gallindo
Desginer de produto e pesquisadora

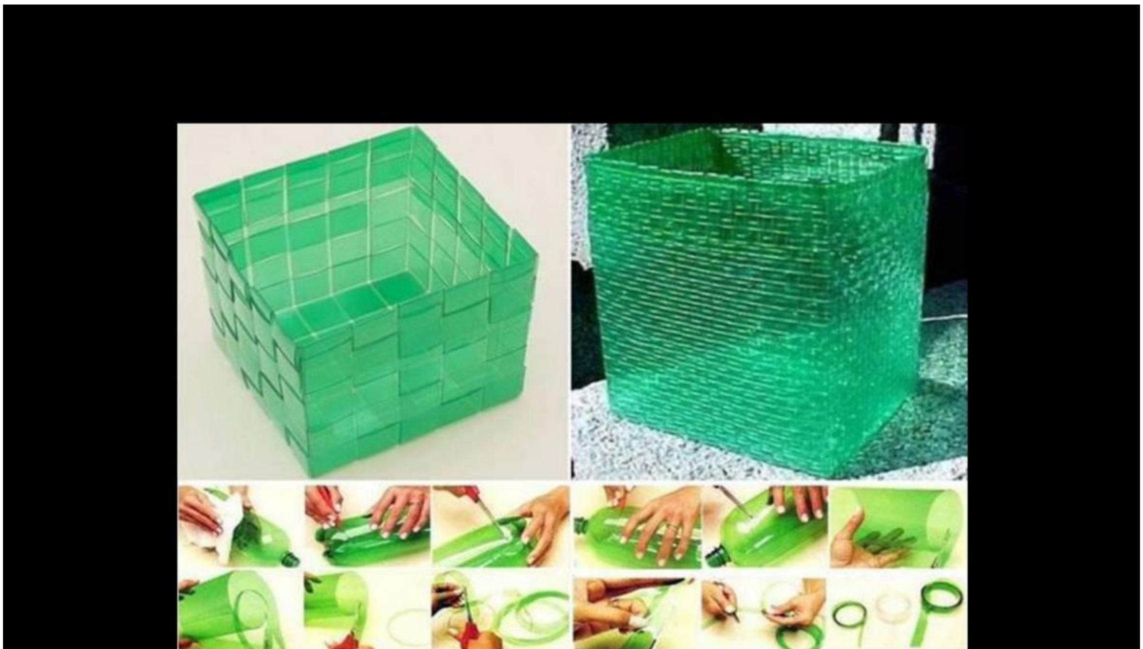
Certificado de Participação

APÊNDICE B - MATERIAL UTILIZADO PARA DESENVOLVER ACERVO VISUAL

Mãos na massa!

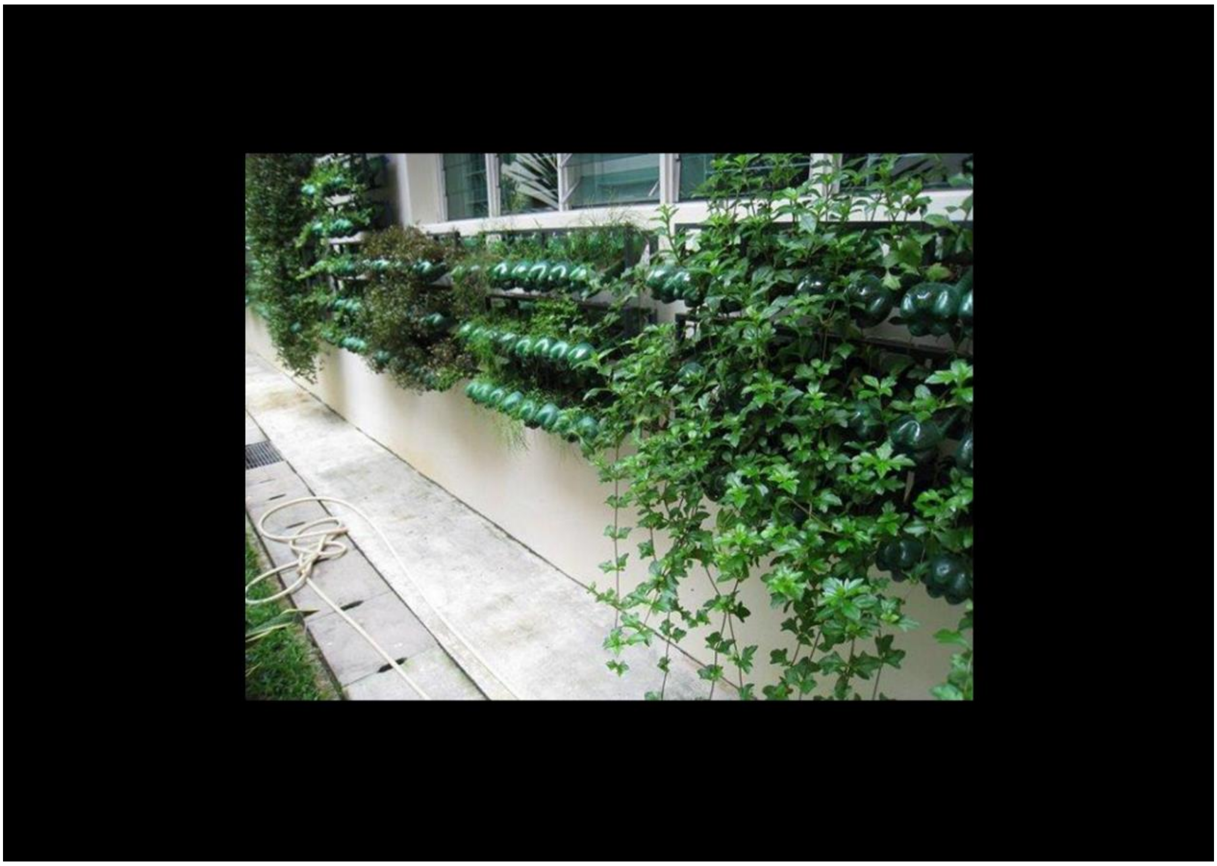
Por: Viviane Magalhães Gallindo
Mestranda em Design pela UFPE

Acervo visual - Capa

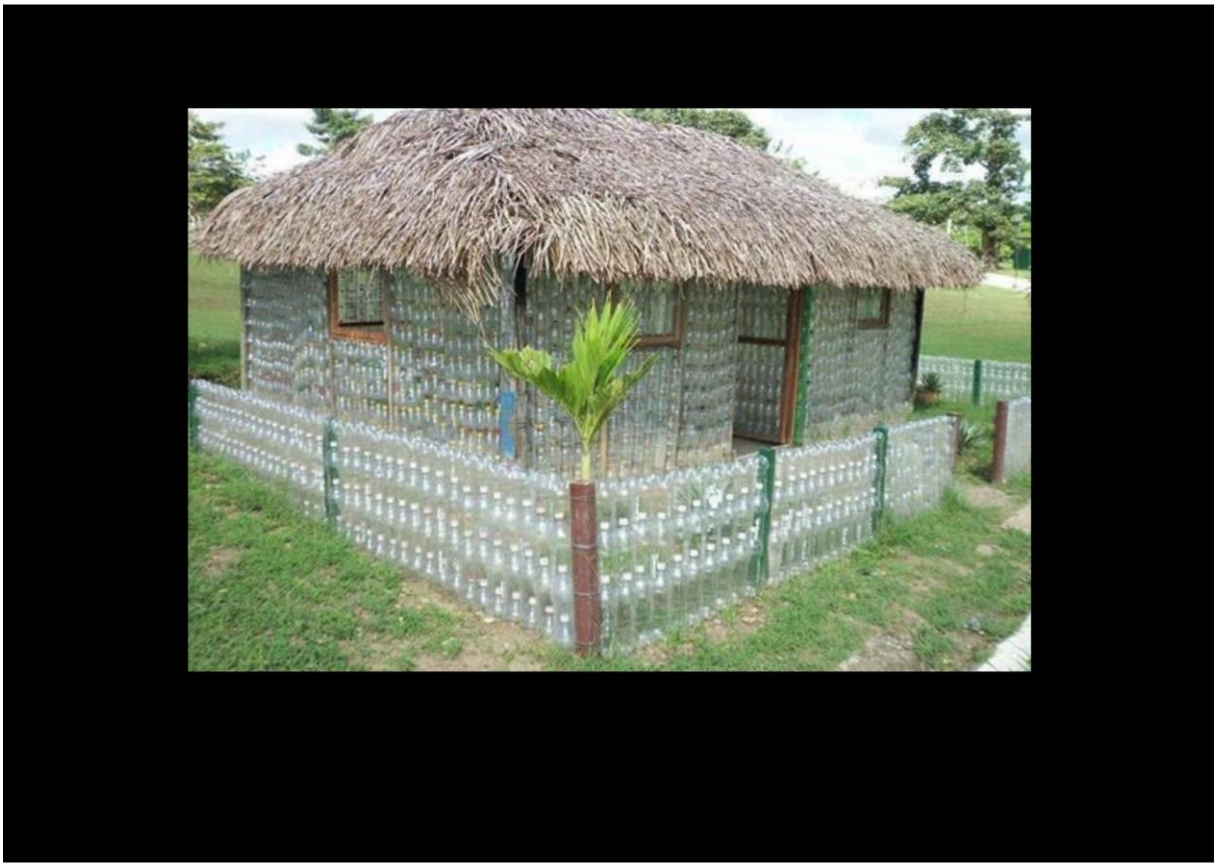


Acervo visual - Lixeira

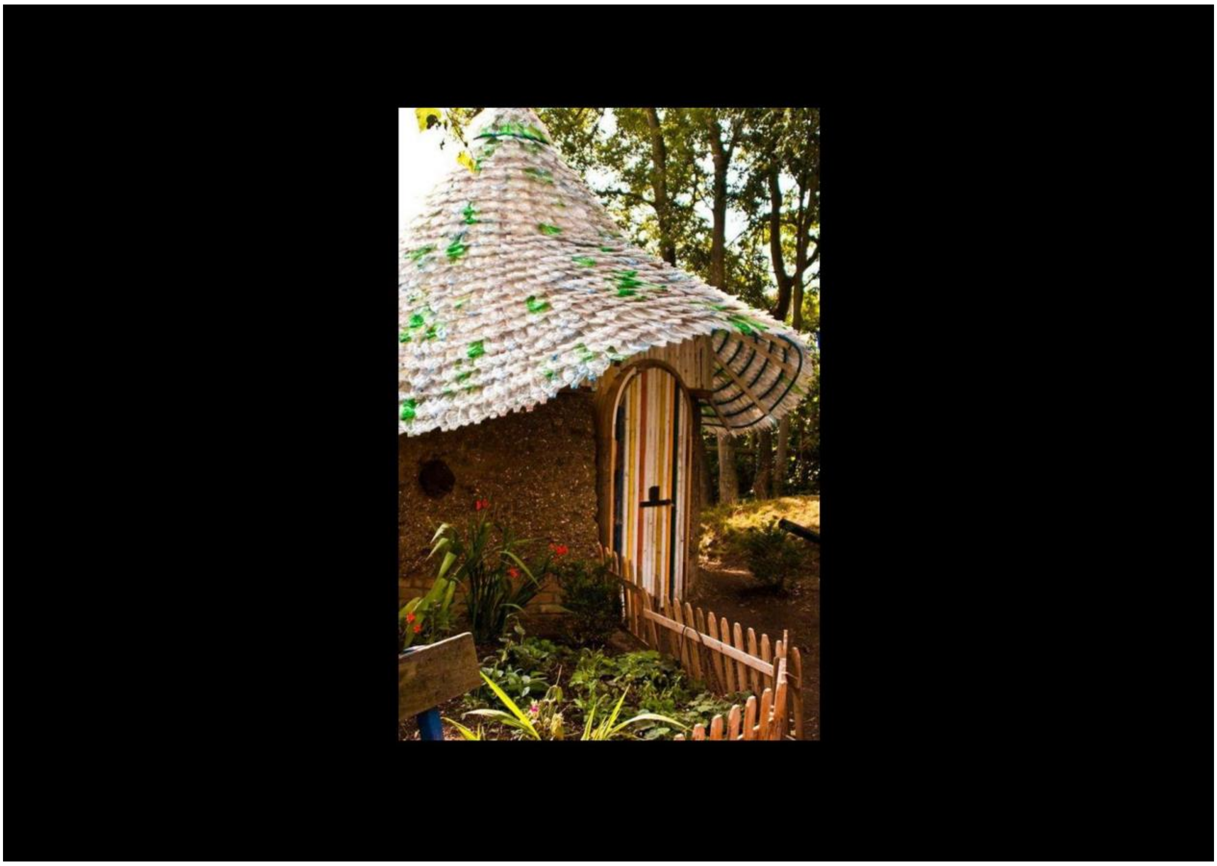
Acervo visual - Colares



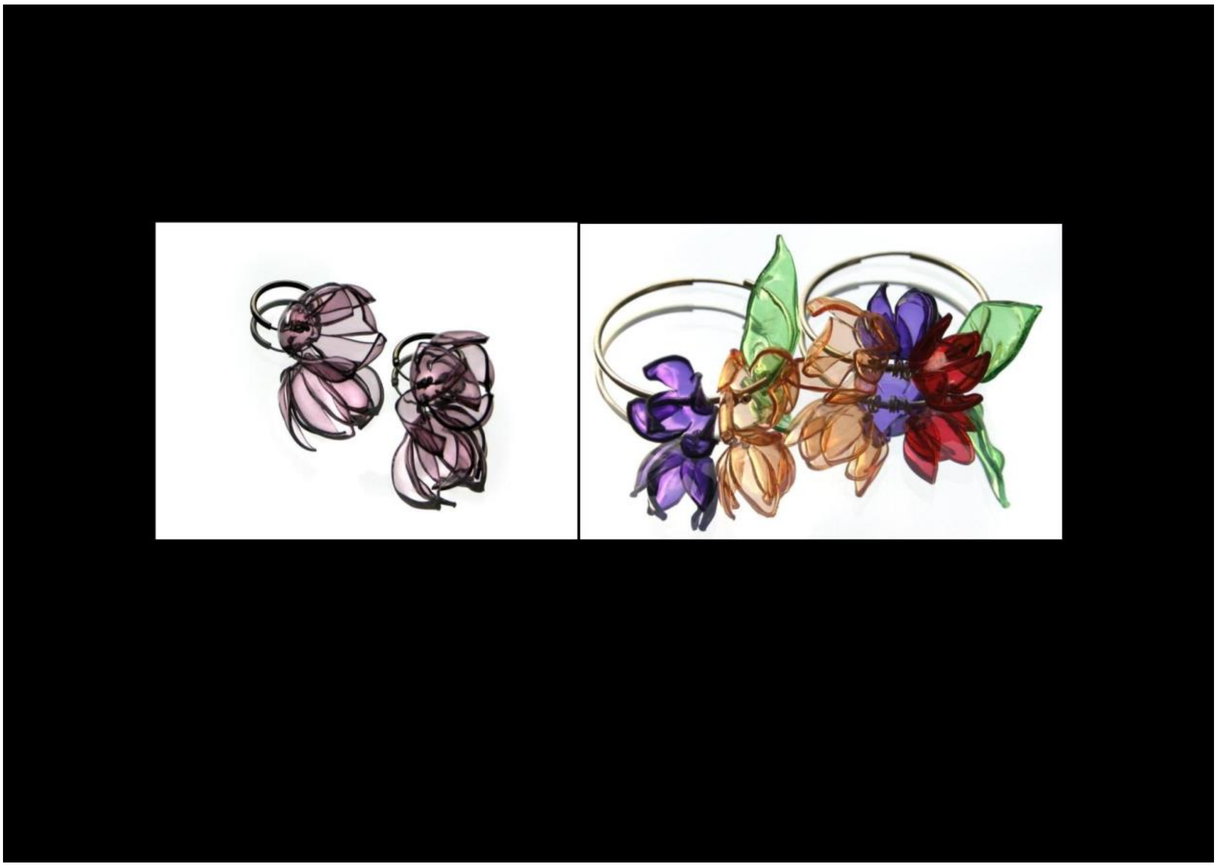
Acervo visual - Jardim Vertical



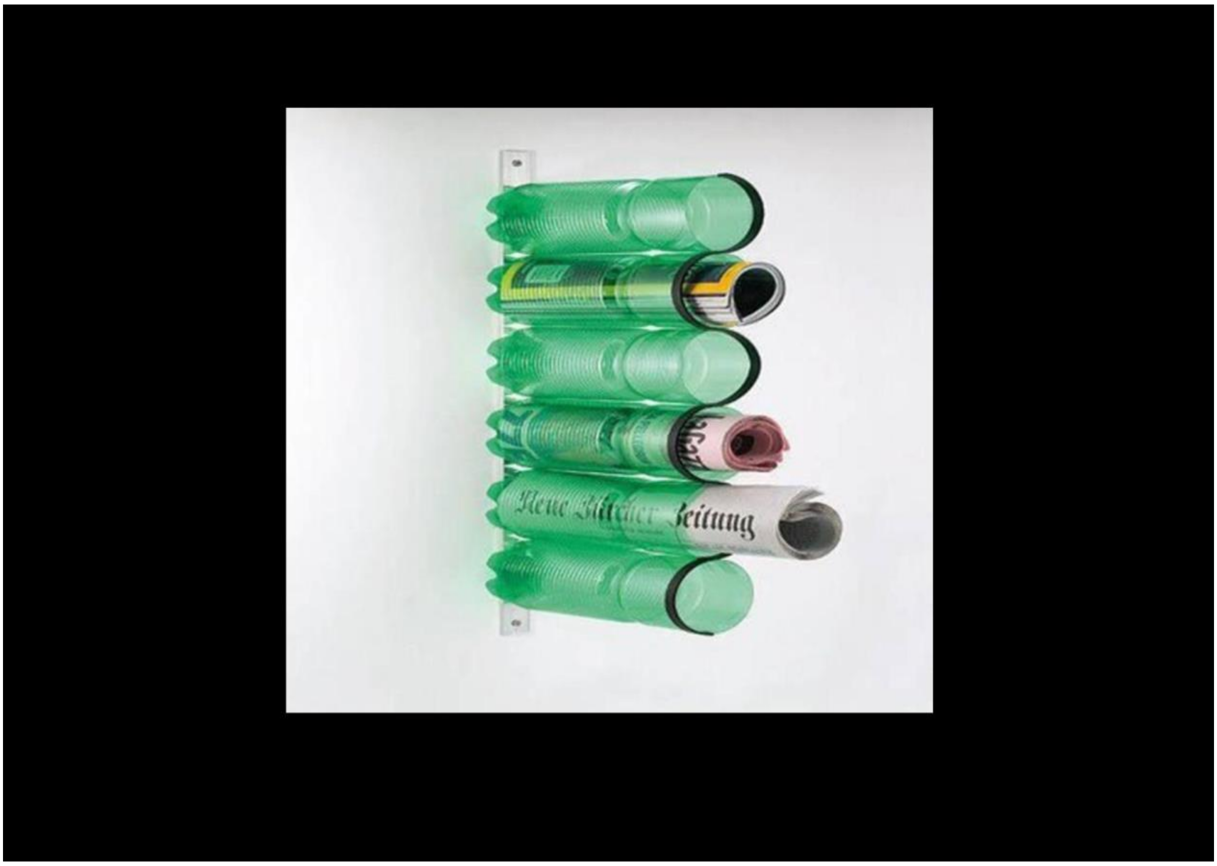
Acervo visual - Casa



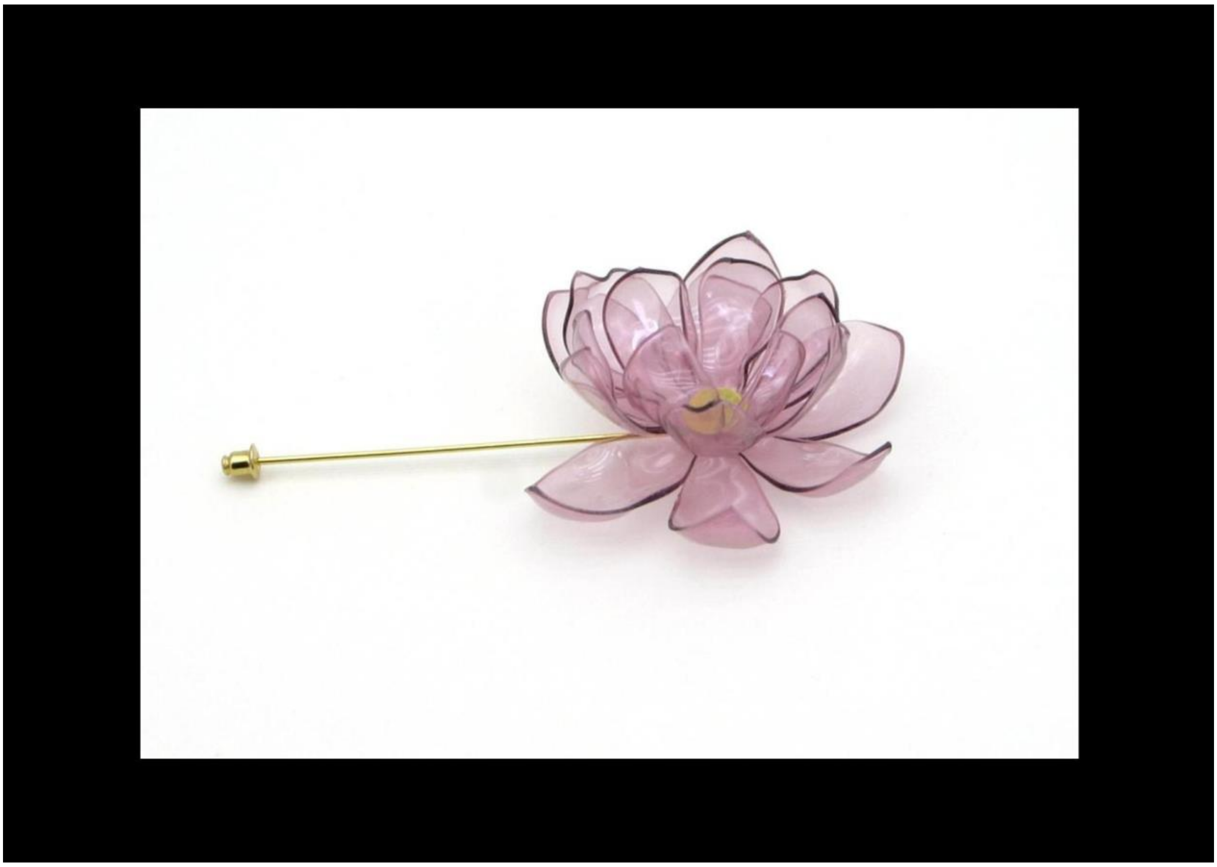
Acervo visual - Telhado de casinha



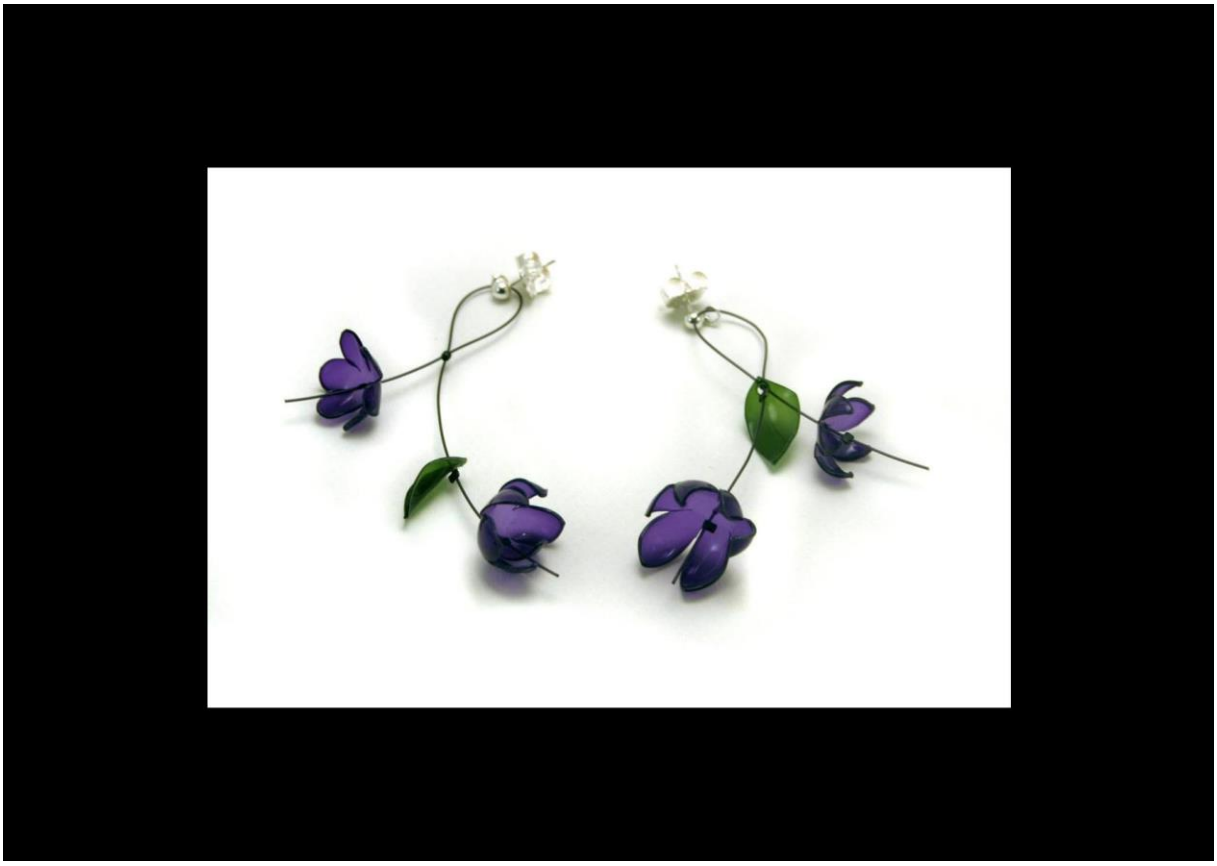
Acervo visual - Brincos



Acervo visual - Revisteiro



Acervo visual - Broche



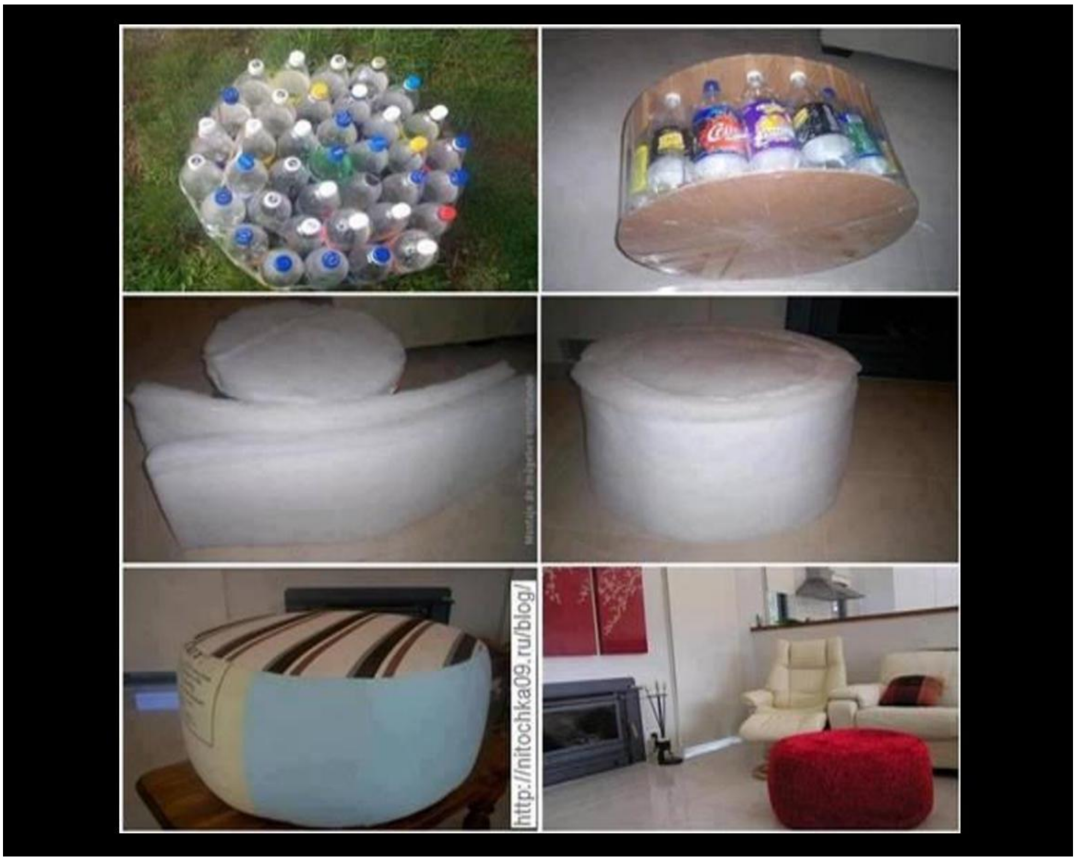
Acervo visual - Brincos

Acervo visual - Colar (PET banhado a ouro)

Acervo visual - Balsa de garrafas PET

TOQUE AQUI
/lixiki
99128 4004

Acervo visual - Fachada da Lixiki Recife


http://nitochka09.ru/blog/

Acervo visual - Puff de garrafas PET

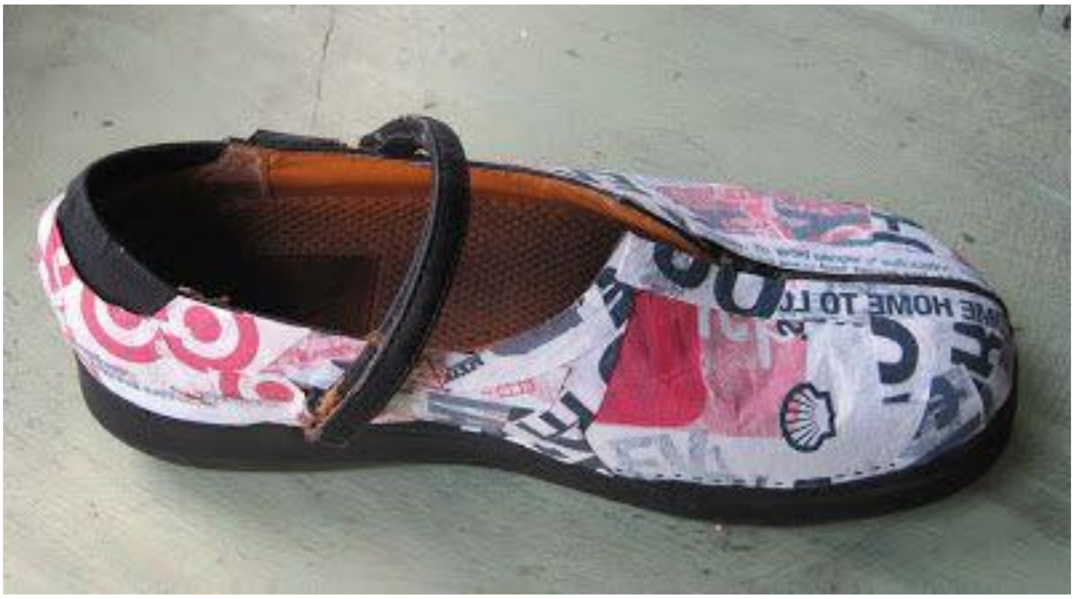
Acervo visual - Vassouras com fios de garrafas PET

© Alessia scrap & craft - www.4blog.info/school

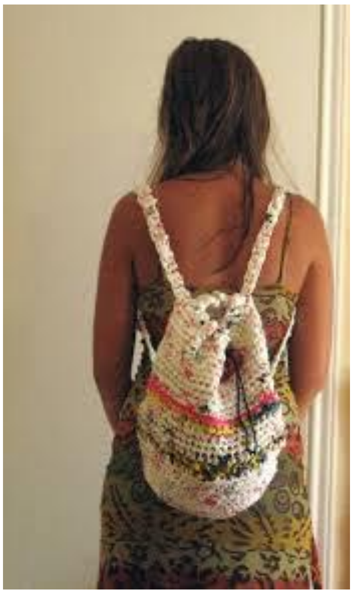
Acervo visual - Braceletes de PET

Acervo visual - Vestido feito com sacola plástica

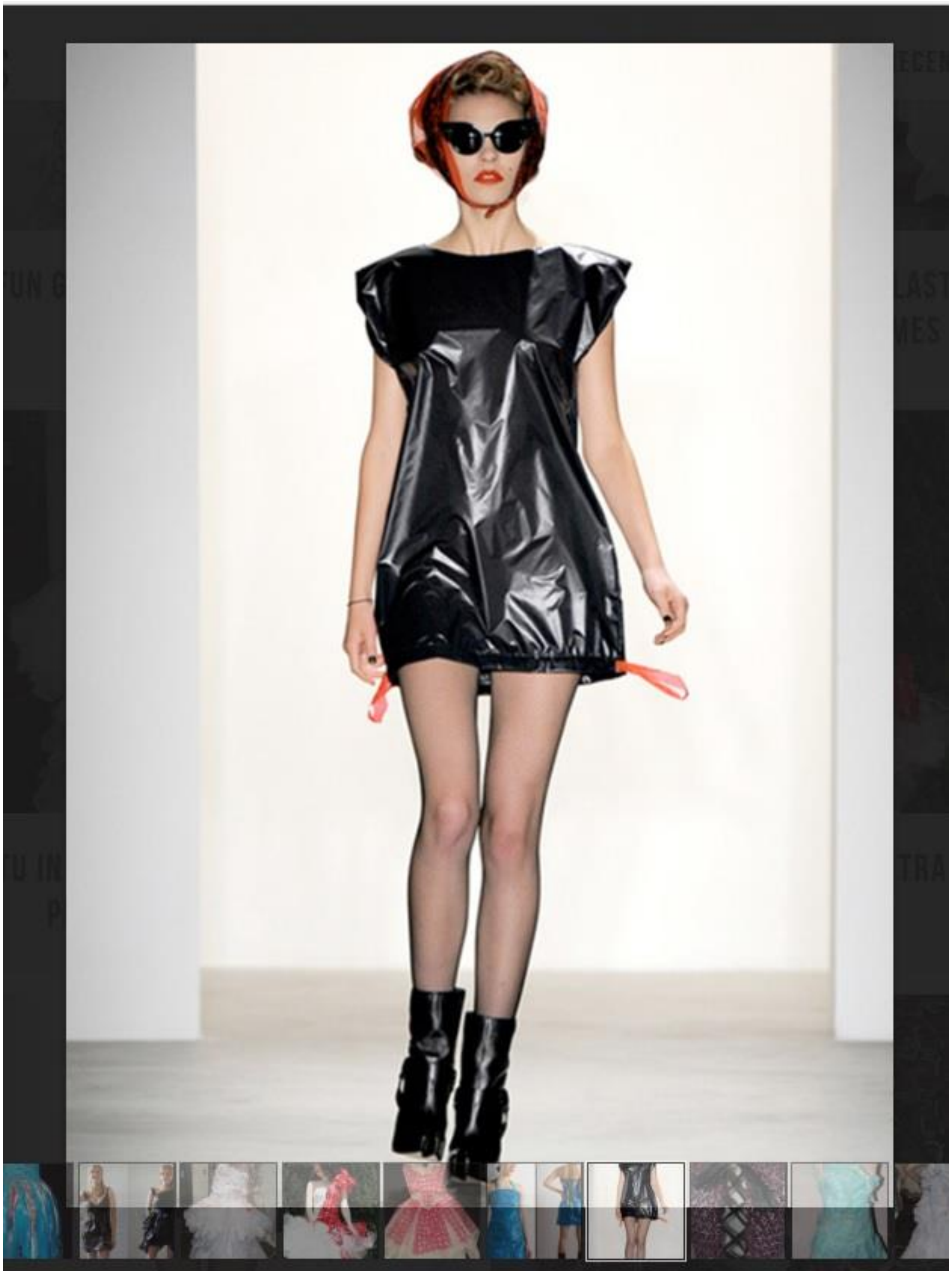
Acervo visual - Pulseiras feitas com sacolas plásticas



Acervo visual - Sapato feito com sacola plástica prensada



Acervo visual - Bolsa de costas feita com sacola plástica (crochê)

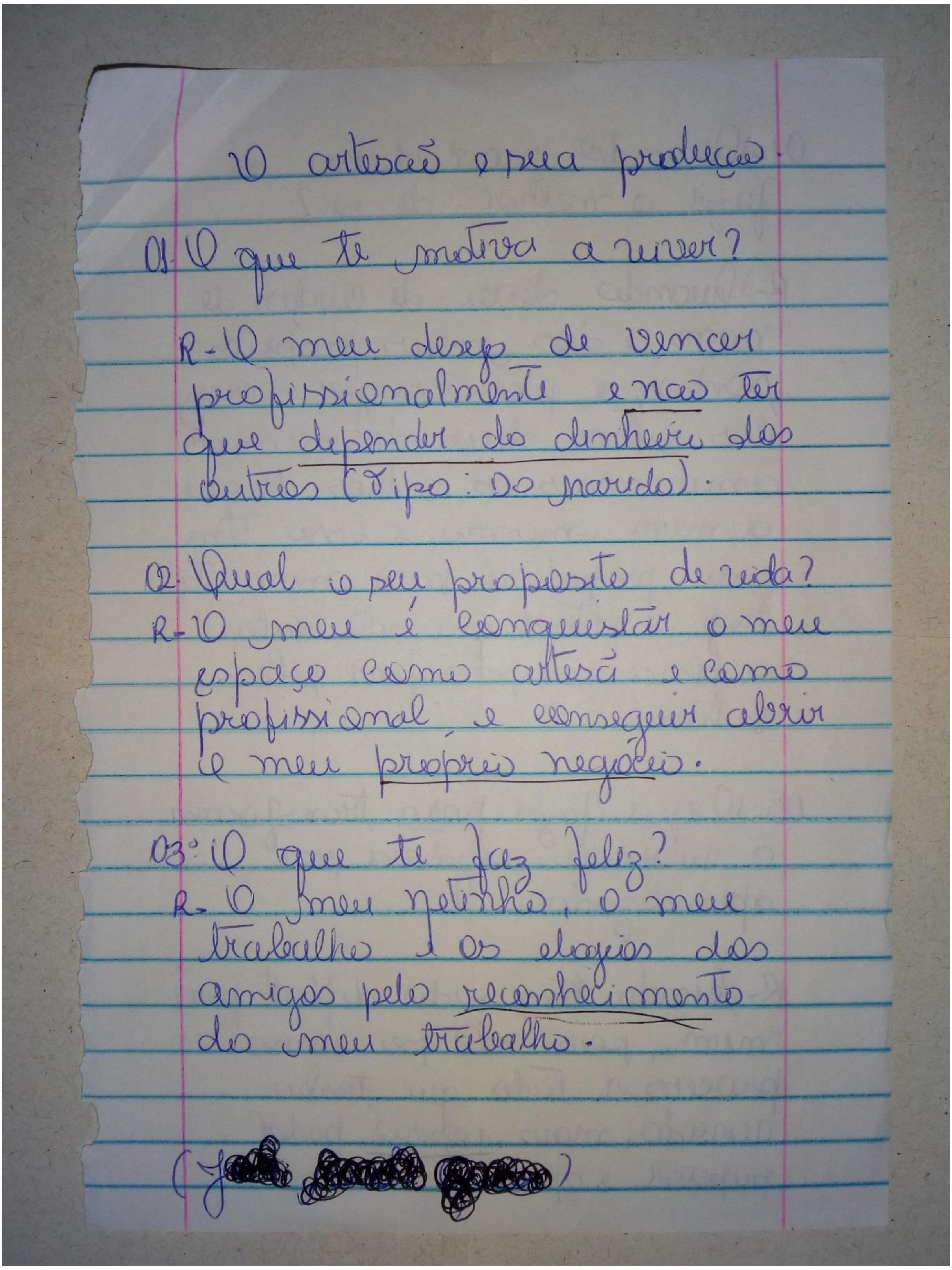


Acervo visual - Vestido feito com sacola plástica

Acervo visual - Sapato feito com sacola plástica prensada

Acervo visual - Bolsa feita com sacola plástica prensada

ANEXO A - RESPOSTAS DAS ARTESÃS



O artesão e sua produção.

01. O que te motiva a viver?

R- O meu desejo de vencer profissionalmente e não ter que depender do dinheiro dos outros (Tipo: Do marido).

02. Qual o seu propósito de vida?

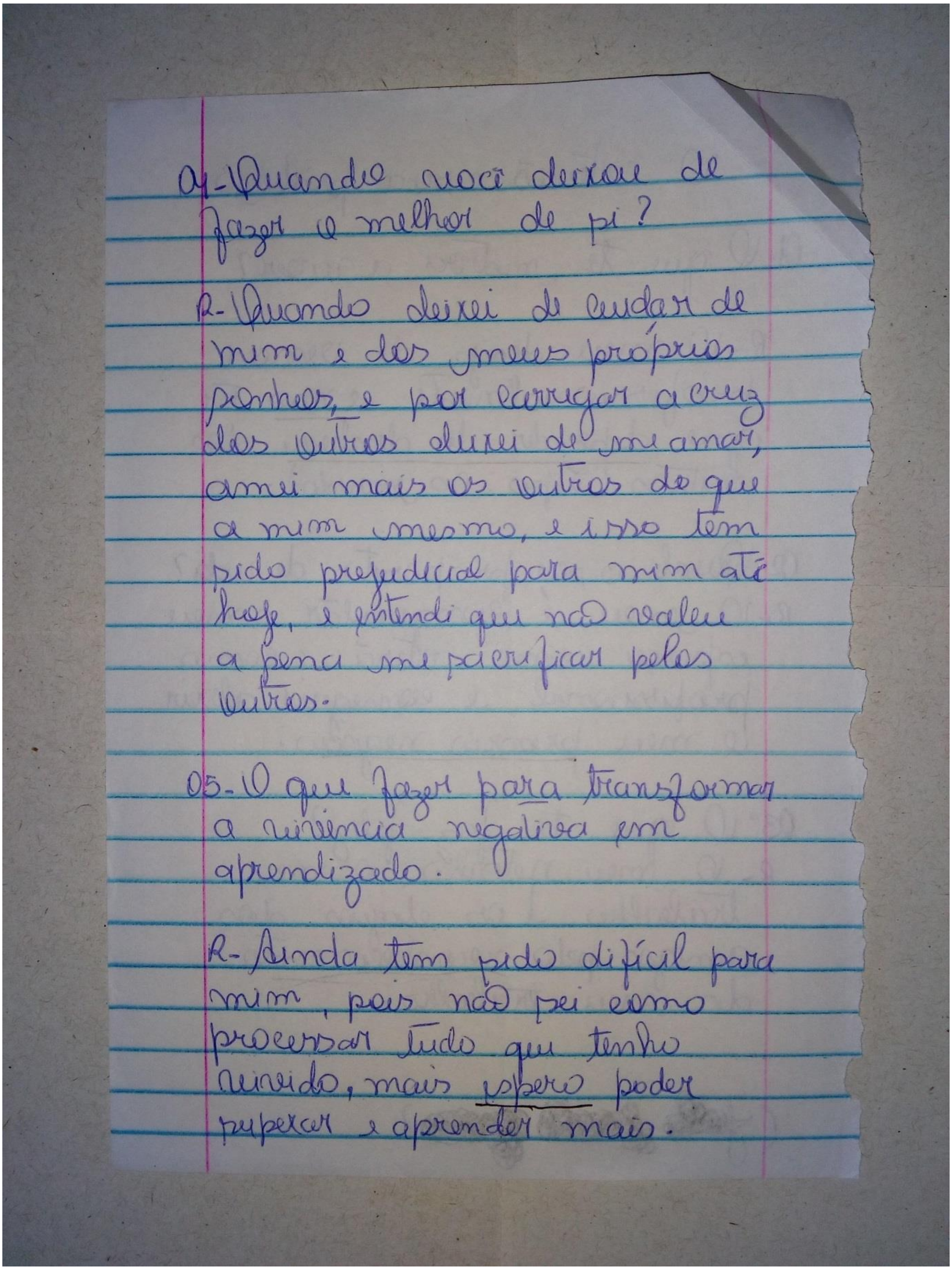
R- O meu é conquistar o meu espaço como artesã e como profissional e conseguir abrir o meu próprio negócio.

03º O que te faz feliz?

R- O meu netinho, o meu trabalho e os elogios dos amigos pelo reconhecimento do meu trabalho.

([redacted])

Respostas das artesãs



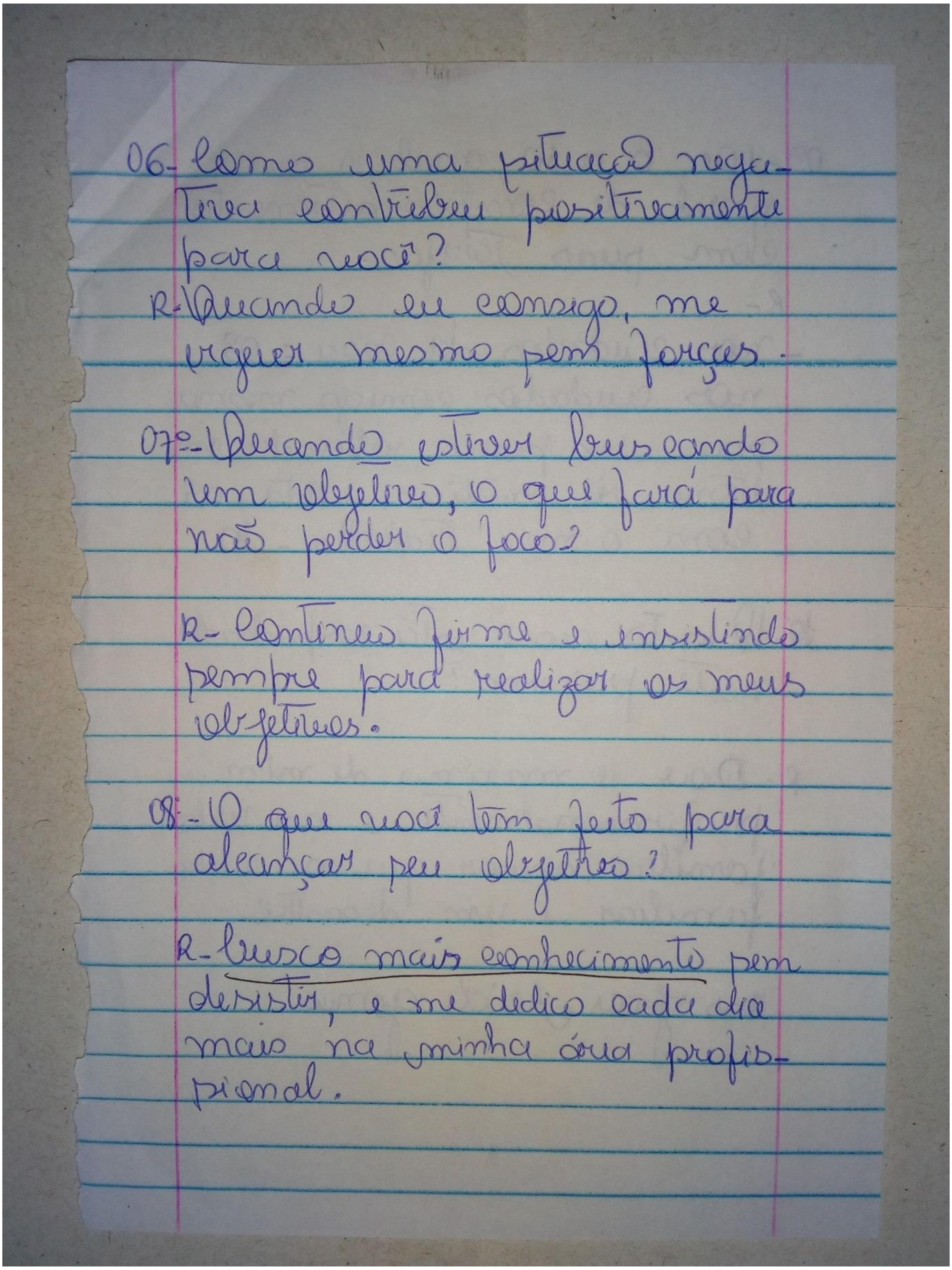
04-Quando você deixou de fazer o melhor de si?

R-Quando deixei de cuidar de mim e dos meus próprios sonhos, e por carregar a cruz dos outros deixei de me amar, amei mais os outros do que a mim mesmo, e isso tem sido prejudicial para mim até hoje, e entendi que não vale a pena me sacrificar pelos outros.

05-O que fazer para transformar a vivência negativa em aprendizado.

R-Ainda tem sido difícil para mim, pois não sei como processar tudo que tenho vivido, mais espero poder superar e aprender mais.

Respostas das artesãs



06- Como uma situação negativa contribuiu positivamente para você?

R- Quando eu consigo, me erguer mesmo sem forças.

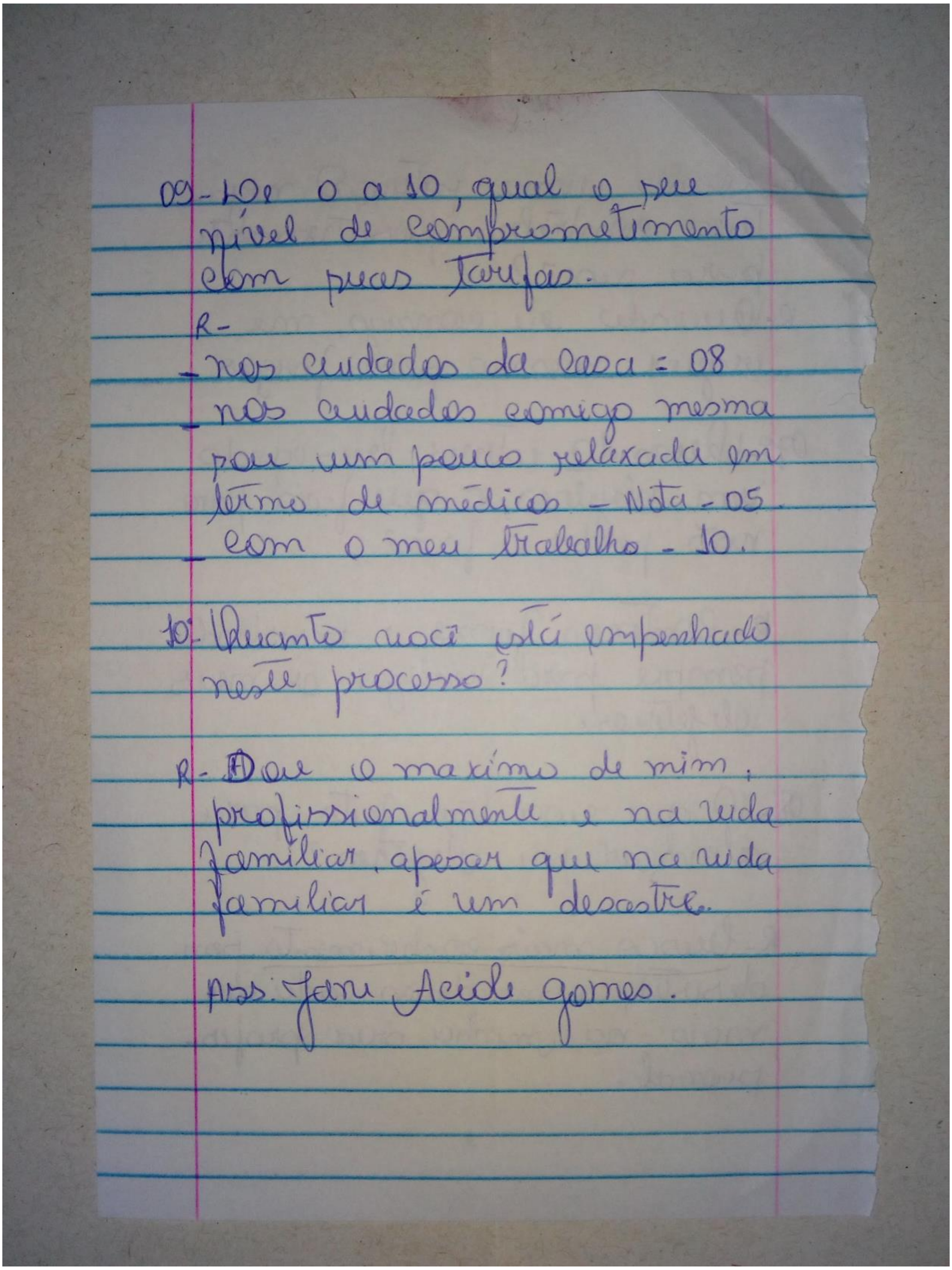
07º- Quando estiver buscando um objetivo, o que fará para não perder o foco?

R- Continuo firme e insistindo sempre para realizar os meus objetivos.

08- O que você tem feito para alcançar seu objetivo?

R- busco mais conhecimento sem desistir, e me dedico cada dia mais na minha área profissional.

Respostas das artesãs



09- De 0 a 10, qual o seu nível de comprometimento com suas Tarefas.

R-

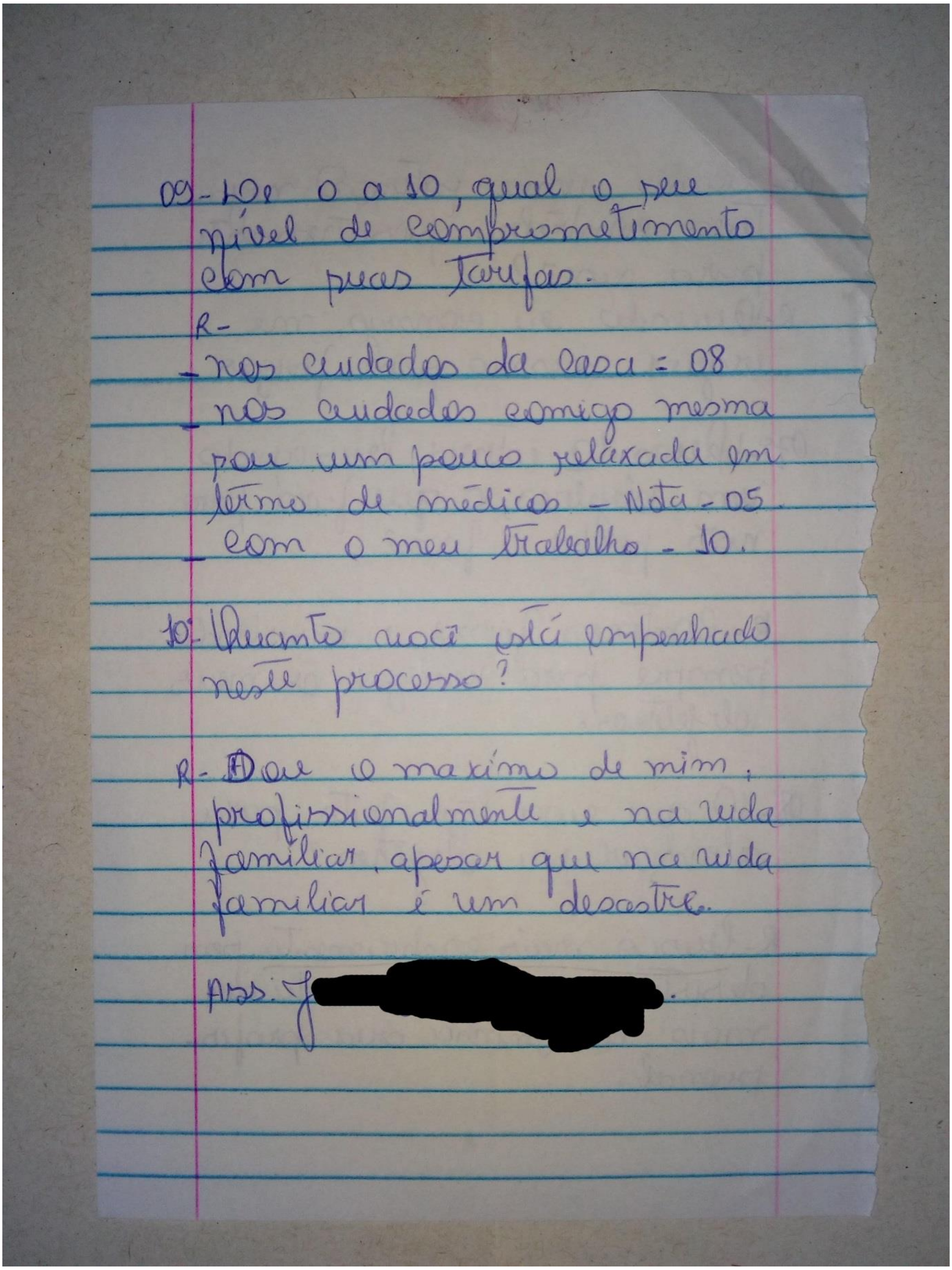
- nos cuidados da casa = 08
- nos cuidados comigo mesma sou um pouco relaxada em termo de médicos - Nota - 05.
- com o meu trabalho - 10.

10- Quanto você está empenhado neste processo?

R- Dou o maximo de mim, profissionalmente e na vida familiar, apesar que na vida familiar é um desastre.

Ass: Jane Acide gomes.

Respostas das artesãs



09 - De 0 a 10, qual o seu nível de comprometimento com suas tarefas.

R -

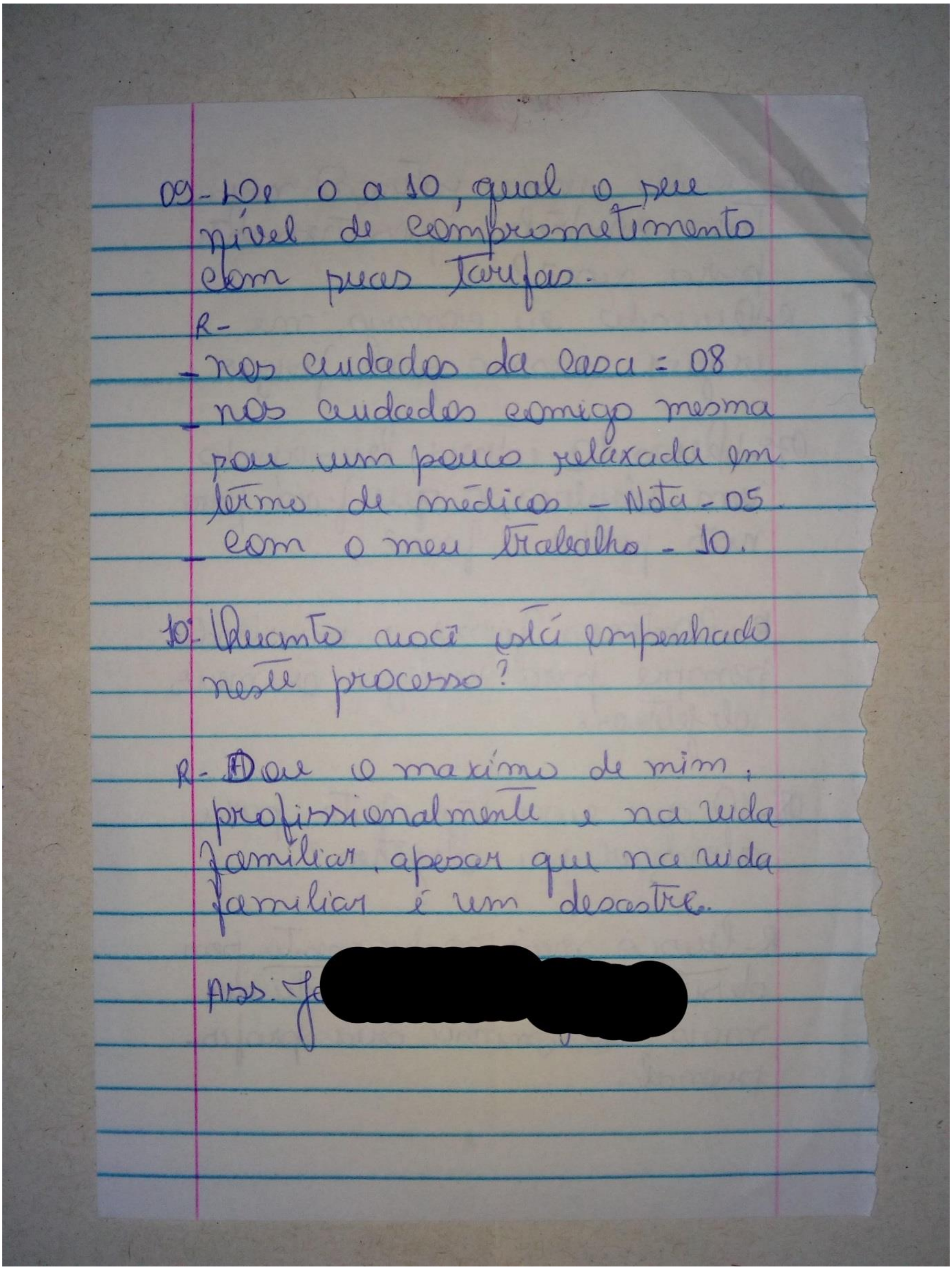
- nos cuidados da casa = 08
- nos cuidados comigo mesma sou um pouco relaxada em termo de médicos - Nota - 05.
- com o meu trabalho - 10.

10 - Quanto você está empenhado neste processo?

R - Dou o máximo de mim; profissionalmente e na vida familiar, apesar que na vida familiar é um desastre.

Ass: J[redacted].

Respostas das artesãs



09- De 0 a 10, qual o seu
nível de comprometimento
com suas tarefas.

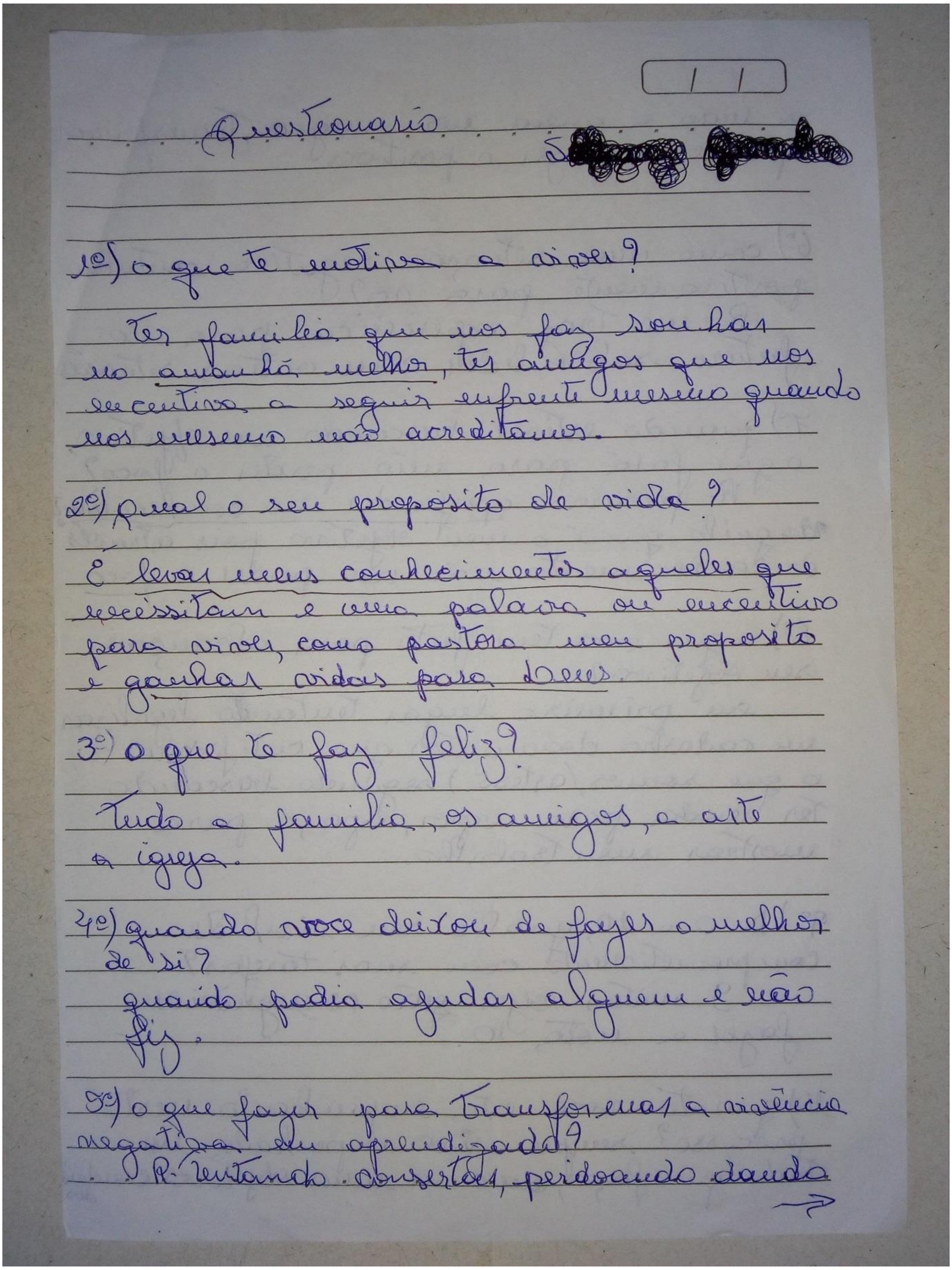
R-
- nos cuidados da casa = 08
- nos cuidados comigo mesma
sou um pouco relaxada em
termo de médicos - Nota - 05.
- com o meu trabalho - 10.

10- Quanto você está empenhado
neste processo?

R- Dou o maximo de mim,
profissionalmente e na vida
familiar, apesar que na vida
familiar é um desastre.

Ass: Jo [redacted]

Respostas das artesãs



/ /

Questionario [redacted]

1º) o que te motiva a viver?

Ter familia que nos faz sonhar no amanhã melhor, ter amigos que nos incentiva a seguir enfrente mesmo quando nos mesmo não acreditamos.

2º) Qual o seu proposito de vida?

É levar meus conhecimentos aqueles que necessitam e uma palavra ou incentivo para viver, como pastora meu proposito é ganhar vidas para Deus.

3º) o que te faz feliz?

Tudo a familia, os amigos, a arte a igreja.

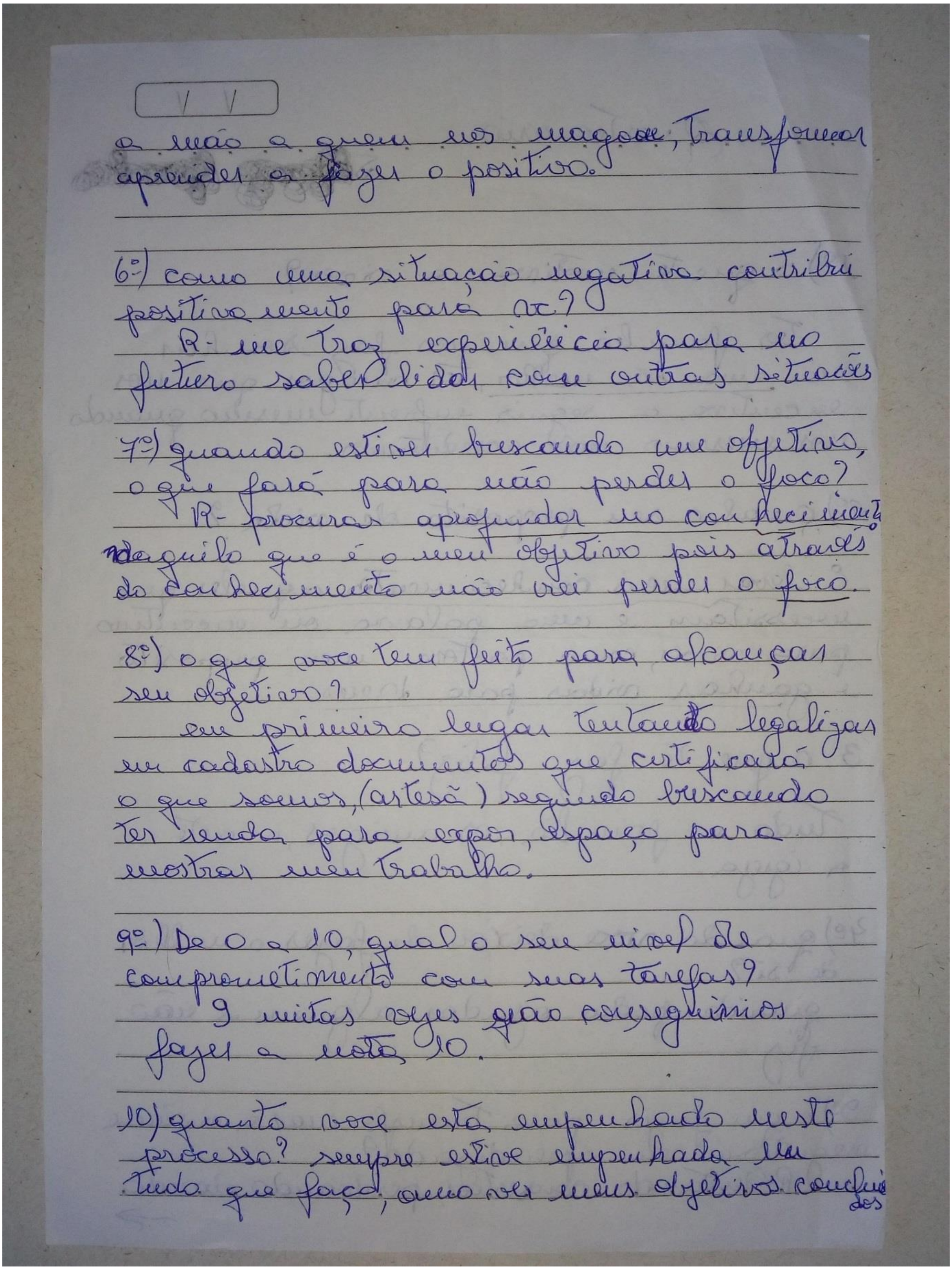
4º) quando voce deixou de fazer o melhor de si?

quando podia ajudar alguem e não fiz.

5º) o que fazer para transformar a vivência negativa em aprendizado?

R. tentando consertar, perdoando dando →

Respostas das artesãs



/ /

a mão a quem nos magoou, Transformar
aprender a fazer o positivo.

6º) como uma situação negativa contribui
positivamente para vc?
R- me traz experiência para no
futuro saber lidar com outras situações

7º) quando estiver buscando um objetivo,
o que fará para não perder o foco?
R- procurar aprofundar no conhecimento
daquilo que é o meu objetivo pois através
do conhecimento não vai perder o foco.

8º) o que você tem feito para alcançar
seu objetivo?
em primeiro lugar tentando legalizar
ser cadastro documentos que certificará
o que somos, (artesã) segundo buscando
ter renda para expor, espaço para
mostrar meu trabalho.

9º) De 0 a 10, qual o seu nivel de
comprometimento com suas tarefas?
9 muitas vezes não conseguimos
fazer a nota 10.

10) quanto voce esta empenhado neste
processo? sempre estive empenhada em
tudo que faço, amo ver meus objetivos concluídos

Respostas das artesãs