RESUMO EXPANDIDO - PARTICIPACIÓN

DESIGN E ANTROPOLOGIA: CONFLUÊNCIA DE SABERES NO ÂMBITO EXTENSIONISTA

Ingrid Vitória Santana Nunes (vitoria.ingrid12333@gmail.com)

O projeto “Marinhos: Tecer saberes” surge a partir da prática extensionista, na intersecção dos contextos comunitário e acadêmico. O projeto se inscreve com base na relação do Design com Artesanato e o aporte da Antropologia para observar os diálogos interculturais. A proposta do projeto é criar um espaço de colaboração que facilite o processo intercultural e o diálogo entre saberes de discentes de Design Gráfico e artesãs que fazem parte do projeto de inclusão social da Fundação Projeto Tamar em Pirambu, Sergipe. Como missão, o Projeto Tamar reconhece a importância da implementação de projetos de inclusão social, para manutenção de um ecossistema seguro e sustentável para os moradores das comunidades costeiras e da fauna marinha, levando em consideração o fato que “as populações locais são essenciais no processo, na medida em que podem interferir diretamente nas condições do habitat desses animais, reduzindo a pressão sobre os ecossistemas e as espécies” (Fundação Projeto Tamar, 2025). Neste ínterim, tanto a Fundação Projeto Tamar quanto o projeto Marinhos estão alinhados à prática de valorização do saber local e dispostos a criar uma confluência entre os conhecimentos comunitários e acadêmicos. De acordo com Santos (2023), a confluência busca romper com as relações verticais que impedem o compartilhamento, o reconhecimento e o respeito dos saberes plurais. Nesta perspectiva, o caráter relacional do Design possibilita que o campo estabeleça conexões com diferentes saberes, tecendo

diálogos interculturais. Conforme Canclini (2004), o processo intercultural acontece quando grupos de culturas diferentes realizam trocas e negociações, sem depreciar as diferenças que caracterizam cada grupo. Nesse sentido, para que designers e artesãos consolidem uma relação intercultural na criação de imagens, é preciso que ambos estejam abertos a compartilhar diferentes conhecimentos, sem margem para intervenções impositivas. Lima e Oliveira (2016), enxergam a relação do Design com o Artesanato com uma certa delicadeza, pois acreditam que assim como o Design pode contribuir para a valorização do saberes artesanais, ele também pode exercer um papel de colonizador, impondo intervenções que não dialogam com o contexto local. As primeiras aproximações entre o Design e o Artesanato no Brasil, ocorreram a partir da segunda metade do século XX, por meio das contribuições de Lina Bo Bardi, com seus projetos de valorização sociocultural e Aloísio Magalhães com suas "pesquisas e registros promovidos pelo Centro Nacional de Referência Cultural (CNRC)" (Anastakassis, 2012, Serafim, Cavalcanti & Fernandes, 2015, p.33). De acordo com Anastassakis (2012, p.359-360), foi graças ao engajamento da arquiteta Lina Bo Bardi e do designer Aloísio Magalhães que o Design passou a se comprometer com a "noção de contextualização cultural", passando a valorizar mais a diversidade cultural do Brasil e a se distanciar de influências culturais externas. Em suma, Aloísio Magalhães acreditava que "o Brasil ocupava entre os países, uma posição privilegiada em termos de perspectiva de desenvolvimento" (IPHAN, 2000, p.16), referindo-se às tradições culturais dos fazeres artesanais e os recursos tecnológicos das indústrias. A pluralidade cultural do Brasil se insere no contexto das representações simbólicas e materiais que podem ser consideradas referências culturais. Sob essa perspectiva, para que as artes, os saberes, as músicas, os edifícios arquitetônicos, os hábitos, as festas, os objetos e os fazeres sejam considerados referências culturais é preciso atribuir valores e sentidos diferenciados a eles (IPHAN, 2000). De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, as representações simbólicas e materiais "só se constituem como 'referências culturais' quando valorizadas enquanto marcas distintivas por sujeitos definidos" (IPHAN, 2000, p.14). De acordo com essa perspectiva, as atividades artesanais carregam valores e sentidos que as diferenciam de outras atividades, elas carregam identidades e significados que as tornam referências culturais. O caráter interdisciplinar incorporado pelo projeto "Marinhos: tecer saberes" desempenha um papel fundamental nos estudos que estabelecem um vínculo entre a Antropologia e o Design. Segundo Porto, Ibarra e Anastassakis (2016), a prática interdisciplinar favorece

a criação de novas relações de conhecimentos a partir de um processo de hibridização “que pretende desconstruir as formas de fazer consolidadas, através de um engajamento exploratório para o desenvolvimento de novas estratégias e práticas que respondam aos desafios sociais contemporâneos” (2016, p.78). A relação entre a Antropologia e o Design na literatura do campo se devolve levando em consideração o caráter relacional do fazer design e a interculturalidade como um processo de diálogo entre saberes. O foco antropológico do projeto está relacionado à capacidade de descrição do Design, que converge com a abordagem etnográfica. “O olhar atento e observativo em relação ao mundo constituiu um dos principais pontos de convergência entre a prática do design e da etnografia" (Alves, 2016, p.71). O embasamento teórico-conceitual do projeto Marinhos foi construído a partir de estudos e discussões sobre os conceitos básicos: saber local (Geertz, 1994, 1996), relações de interculturalidade (Canclini 2004, 2009, 2011), referências culturais e modos de fazer (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2000), organização e tomadas de decisões coletivas (Mendoza; González Candia, 2006), descrição densa: teoria interpretativa da cultura (Geertz, 2008), técnicas do corpo (Mauss, 2003) e métodos intuitivos próprios do campo do Design desenvolvidos por artistas como Wassily Kandinsky (2019) e Paul Klee na escola Bauhaus (1919-1933). Tomou-se como elemento principal do diálogo intercultural a criação de imagens: designers e bordadeiras, no espaço de interlocução do projeto Marinhos, são regularmente criadores de imagens. O cerne do projeto são questões comunicacionais, técnicas e simbólicas associadas ao processo de interação e diálogo entre os saberes para a cocriação de imagens no contexto comunitário. A metodologia utilizada no projeto é de caráter qualitativo com abordagem etnográfica. As etapas metodológicas incluem documentação de processos de produção, entrevista grupal, observação participante e a escrita informal de estudos de caso. Essa prática, de compreensão da produção material e visual, parte de diretrizes estabelecidas nas políticas patrimoniais brasileiras que têm por objetivo o registro pormenorizado dos processos de produção, circulação e consumo, entre outros, de ofícios considerados referência cultural para um grupo social ou uma localidade (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2000). Assim, foram utilizados como guias os questionários de ofícios e modos de fazer do manual de aplicação do INRC, desenvolvidos tomando por base, entre outros, as experiências desenvolvidas no Centro Nacional de Referências Culturais (CNRC, 19), gestionado pelo designer Aloísio Magalhães na década de 1970. No que concerne às oficinas de criatividade, foi utilizado o método de

cocriação com foco no carácter processual da noção de interculturalidade (Canclini, 2004, 2009, 2011). Também se utilizaram algumas dinâmicas do Design Participativo nas oficinas e para a criação de imagens, geralmente adaptadas e modificadas pelas próprias artesãs no processo de recepção. Foi parte do método, a apresentação do tema e da dinâmica da oficina pela coordenadora do projeto, a espera da reação das artesãs ao que foi proposto e a incorporação dos discentes ao fluxo das ações modificadas por elas. O estabelecimento de conceitos operativos do campo da Antropologia como guias para a ação no projeto Marinhos, possibilita aos discentes extensionistas observar e seguir o fluxo das ações e decisões do grupo de bordadeiras e a assumir uma postura mais colaborativa no contexto comunitário. Nesse contexto, o projeto Marinhos aproxima os discentes ao contexto que os coloca como observadores participantes, permitindo uma atuação para além da perspectiva teórica do campo do Design. Sob essa perspectiva, Ibarra (2021), observa a importância do designer atuar para além da concepção operacional de resolver problemas, visto que sua atuação pode gerar resultados que equivalem a uma transformação social. O designer enquanto ator social precisa ir a campo, em busca de experienciar e "sentir como os caminhos se desdobram embaixo dos pés" (Ibarra, 2023, p.112). O contato com o contexto comunitário reverbera no processo de aprendizagem dos discentes, fazendo com que eles sejam atores sociais envolvidos com as especificidades de "um lugar e um tempo" (Ibarra, 2023, p.113). Nessa perspectiva, a prática dos discentes, na busca do diálogo simétrico, por meio da criação de imagens, traz indícios de uma postura que se aproxima da noção anticolonial, que preconiza a descentralização de saberes e dialoga com o conceito de confluência proposto por Santos (2023). Em relação ao status de andamento, o projeto Marinhos está em sua segunda fase de execução. Na primeira etapa, foram realizadas atividades teóricas e práticas de aproximação dos saberes e fazeres dos discentes, das artesãs e dos impressores de serigrafia. Paralelo ao projeto Marinhos, surgiu o Projeto de Iniciação Tecnológica intitulado "Design da Informação aplicado à preservação e divulgação do artesanato das mulheres de Pirambu e Ponta dos Mangues", com a finalidade de criar um site para atender a solicitação das bordadeiras, que se mostraram interessadas desde o início, em ampliar a divulgação dos seus trabalhos. Em relação à segunda etapa do projeto, está havendo efetivamente a integração dos impressores de serigrafia da confecção do Tamar que fica, em Pirambu, e as crocheteiras de Ponta dos Mangues, ambos fazem parte do projeto de inclusão da Fundação Projeto Tamar. Como contribuição, o projeto "Marinhos: tecer saberes" pretende

com seus resultados, oferecer aporte para futuros projetos que se mostrem interessados em estabelecer uma intersecção entre o Design, Artesanato e Antropologia nos contextos comunitários e acadêmicos.

Palavras-chave: design; antropologia; artesanato; projeto marinhos.