

## Uma cartilha orientadora para projetos de intervenção de design em comunidades produtivas artesanais

A guideline booklet for design intervention projects in crafts productive communities

Una cartilla orientada al diseño de proyectos de intervención en comunidades productivas artesanales

Recebido: 19/04/2022 | Revisado: 27/04/2022 | Aceito: 11/05/2022 | Publicado: 15/05/2022

**Camila Brito de Vasconcelos**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6862-0271>  
Universidade Federal de Pernambuco, Brasil  
E-mail: [camila.bvasconcelos@ufpe.br](mailto:camila.bvasconcelos@ufpe.br)

**Renata Garcia Wanderley**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8563-9775>  
Universidade Federal de Pernambuco, Brasil  
E-mail: [renata.wanderley@ufpe.br](mailto:renata.wanderley@ufpe.br)

**Cecília da Rocha Pessôa**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7733-2386>  
Universidade Federal de Pernambuco, Brasil  
E-mail: [cecilia.pessoa@ufpe.br](mailto:cecilia.pessoa@ufpe.br)

### Resumo

A desvalorização social e cultural do artesanato demanda sua adaptação a um novo cenário de mercado. Seu trabalho em conjunto com o design vem sendo a estratégia empregada por meio de programas de intervenção de design. Contudo, esse processo não tem gerado resultados duradouros. Assim sendo, essa pesquisa buscou construir diretrizes orientadoras para a construção de novos programas estruturados numa cartilha. Para tanto, desenvolveu uma pesquisa analítico-qualitativa com conversa com 100 artesãos de 16 comunidades sobre os programas de intervenção nos quais eles participaram. Como resultado foram apresentados os pontos negativos e positivos dos programas segundo os artesãos. Essa problemática envolve (1) o projeto em si; (2) sua execução; (3) conteúdo trabalhado e (4) participantes. A participação ativa dos artesãos desde a elaboração do projeto à execução das oficinas como oficinairos se destacam como fundamentais. Foram enfatizados também como importantes conteúdos e distribuição de carga horária das oficinas contextualizados com a comunidade. Além desses resultados diretos, também puderam ser concluídas algumas características da comunidade que facilitam e dificultam a execução e manutenção das ações dos projetos de intervenção como a presença de uma liderança ativa (natural ou construída) e a compreensão da necessidade e o interesse em mudanças. Como entrave destacam-se o imediatismo financeiro e a baixa autoestima dos artesãos. Diante dessas informações, algumas diretrizes orientadoras podem ser identificadas.

**Palavras-chave:** Cartilha; Diretrizes; Intervenção; Design; Ensino.

### Abstract

The social and cultural devaluation of handicrafts demands its adaptation to a new market scenario. Its work together with design has been the strategy employed through design intervention programs. However, this process has not generated lasting results. Therefore, this research sought to build guidelines for the construction of new programs structured in a booklet. To this end, it developed an analytical-qualitative research with conversations with 100 artisans from 16 communities about the intervention programs in which they participated. As a result, the negative and positive points of the programs according to the artisans were presented. This problem involved (1) the project itself; (2) its execution; (3) content worked and (4) participants. The active participation of the artisans, from the design of the project to the execution of the workshops as workshop workers, stands out as fundamental. They were also emphasized as important contents and workload distribution of the workshops contextualized with the community. In addition to these direct results, it was also possible to conclude some characteristics of the community that facilitate and hinder the execution and maintenance of the actions of the intervention projects, such as the presence of active leadership (natural or built) and the understanding of the need and interest in changes. As an obstacle, the financial immediacy and low self-esteem of the artisans stand out. Given this information, some guidelines can be identified.

**Keywords:** Booklet; Quidelines; Intervention; Design; Teaching.

## Resumen

La desvalorización social y cultural de la artesanía exige su adaptación a un nuevo escenario de mercado. Su trabajo junto con el diseño ha sido la estrategia empleada a través de los programas de intervención del diseño. Sin embargo, este proceso no ha generado resultados duraderos. Por lo tanto, esta investigación buscó construir pautas para la construcción de nuevos programas estructurados en un folleto. Para ello, desarrolló una investigación analítico-cualitativa con conversaciones con 100 artesanos de 16 comunidades sobre los programas de intervención en los que participaban. Como resultado se presentaron los puntos negativos y positivos de los programas según los artesanos. Este problema involucró (1) el proyecto mismo; (2) su ejecución; (3) contenidos trabajados y (4) participantes. Destaca como fundamental la participación activa de los artesanos, desde el diseño del proyecto hasta la ejecución de los talleres como obreros de taller. También se destacaron como importantes los contenidos y la distribución de la carga de trabajo de los talleres contextualizados con la comunidad. Además de estos resultados directos, también fue posible concluir algunas características de la comunidad que facilitan y dificultan la ejecución y mantenimiento de las acciones de los proyectos de intervención, como la presencia de liderazgo activo (natural o construido) y la comprensión de la necesidad y el interés por los cambios. Como obstáculo se destaca la inmediatez económica y la baja autoestima de los artesanos. Dada esta información, se pueden identificar algunas pautas.

**Palabras clave:** Folleto; Directrices; Intervención; Diseño; Enseñanza.

## 1. Introdução

O contexto econômico contemporâneo ainda tem a produção artesanal como estratégia para a construção de objetos. Segundo o IBGE e o Ministério da Cultura por meio da Pesquisa de Informações Básicas Municipais (2014), muitos municípios brasileiros ainda desenvolvem produção artesanal. O artesanato se integra ao empreendedorismo social, à economia criativa e à economia da cultura.

Nesse sentido, Wanderley (2015) apresenta o artesanato tanto como um produto quanto um processo. A mesma autora (2015) aponta 03 características fundamentais: (1) predominância de manipulação manual; (2) resultado direto da energia do artesão com identidade de autor; (3) uma representatividade cultural.

Nesse contexto de produção artesanal local, Krucken (2009, p. 17) também argumenta que "produtos locais são manifestações culturais fortemente relacionadas com o território e a comunidade que os gerou. Esses produtos são os resultados de uma rede, tecida ao longo do tempo, que envolve recursos da biodiversidade, modos tradicionais de produção, costumes e também hábitos de consumo".

Mesmo nesta conjuntura, no Brasil o artesanato vem perdendo sua existência social e sua força cultural devido à falta de identidade dessas ações como expressão da comunidade, de qualidade técnica, de divulgação, de valorização pessoal e coletiva. Diante dessa problemática e compreendendo as práticas culturais como dinâmicas e mutáveis, as atividades artesanais devem se adaptar a um novo panorama.

Esse cenário é um mercado com concorrência com artefatos digitais e produtos industrializados com características muito diferentes dos artefatos artesanais. Para Borges (2011, p.204), "os objetos artesanais surgem como um contraponto. Num mundo virtual, oferecem uma experiência real. Em vez da uniformidade e da padronização dos objetos industriais, são únicos, nunca idênticos". Com isso, o artesanato precisa consolidar seu conceito e suas características diferenciadoras para ser escolhido por si mesmo (funcionalidade, estética e simbologia).

Como estratégia de ação, a participação do design em comunidades artesanais se apresenta com uma possibilidade eficaz de orientação dessas mudanças. O design é apresentado como o ato de identificar um problema e o esforço intelectual criativo do emissor, que apresenta soluções por meio de desenhos e planos que incluem esquemas e especificações para serem absorvidas pelo receptor. "No processo de comunicação, tanto o emissor como o receptor são parceiros ativos" (Wolf, 1999, p.29). Fujita e Barbosa (2020), com base numa revisão bibliográfica (encontrando 08 artigos) observaram que o design vem trabalhando para a otimização das atividades de empresas sociais e/ou solidária (como cooperativas artesanais) pois possui ferramentas analíticas para avaliação, identificação e indicação da atividade produtiva e do negócio como processos, atores, recursos, entre outros.

Em função do volume de informações envolvidas nas atividades produtivas, e no artesanato, o design da informação foi de fundamental importância para compilação das informações e principalmente para torná-las compreensíveis de forma eficiente e clara para o público geral. Isso se justifica, pois, uma vez que “o principal objetivo do design da informação é a clareza da comunicação” (Pettersson, 2012). O IID (International Institute for Information Design) (2022) contextualiza o design da informação partindo dos conceitos de informação e design, sendo a informação definida como resultado do processamento, manipulação e organização de dados de uma maneira que agregue conhecimento ao receptor.

E, segundo Scariot e Schlemmer (2012), o design da informação é a definição, planejamento e elaboração do conteúdo de uma mensagem e os ambientes em que são apresentados, com a intenção de satisfazer as necessidades de informação dos destinatários. Atualizando algumas dessas definições, o próprio Instituto Internacional de design da Informação apresenta uma modificação pelo grupo idX – intercâmbio de design da informação (Egger, 2013) explanando o design da informação como “é a definição, planejamento e modelagem do conteúdo de uma mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer as necessidades de informação dos destinatários pretendidos”, sendo essa definição IID modificada pelo grupo idX (IID, 2022).

O cuidado com a maneira como a informação é apresentada é essencial para que os resultados da pesquisa sejam produtivos, que possam ser utilizados, revisados e consultados sempre que necessário, “...as mensagens devem ser cuidadosamente projetadas, produzidas e distribuídas para, mais tarde, serem corretamente interpretadas e compreendidas pela maioria dos indivíduos dentro da audiência pretendida.” (Dick et al., 2017).

Sem uma apresentação adequada as informações tornam-se apenas um acúmulo de dados, não correspondendo ao real valor da pesquisa que pode ser melhor reconhecido se as informações são facilmente identificadas e compreendidas. Estabelecer a comunicação eficaz entre os principais personagens interessados no conteúdo da pesquisa apresentado na cartilha é o objetivo maior.

Em função da necessidade de apresentação visual das informações, uma cartilha pode ser um material importante. Ela organiza e expõe as informações, tornando-as acessíveis para as instituições que promovem projetos de intervenção, para designers e artesãos, além do público geral. A cartilha deve ter versão impressa e digital, já que “a necessidade de informações eficazes se espalha por todos os meios” (Baer, 2009).

O trabalho entre design e artesanato vem ocorrendo através de programas de intervenção como o Programa do Artesanato Brasileiro, o Artesol, o Programa SEBRAE de Artesanato e o Imaginário. Borges (2011, p. 215) salienta que “menos tangível do que o impacto econômico, a transformação social propiciada pelos programas não é menos importante.” A partir dessas ações de aproximação entre centro e periferia, muitas vezes com enfoques discrepantes, percebe-se um pensamento comum: substituir a política assistencialista por um modelo que estimula o coletivismo e o empreendedorismo (Borges, 2011). De fato, a transformação social é observada na maior parte das iniciativas, principalmente no aumento da autoestima dos atores envolvidos.

Krucken (2009, p. 17) destaca que “o estreitamento de relações com instituições de ensino, de pesquisa e de suporte ao empreendedorismo é fundamental para promover o desenvolvimento do território. Essas relações estimulam a interação de profissionais de diversas áreas de conhecimento na busca conjunta por soluções inovadoras, fortalecendo a visão de sistema.”

Entretanto, como aponta Wanderley (2018) ainda são identificados problemas na consolidação dessa interação entre artesanato e design, com os programas, apresentando-se como o problema de pesquisa desse estudo. Conhecimentos perdidos, ações não continuadas ou não empregadas, retrocessos de processos são exemplos observados quando a atuação dos programas é finalizada.

Embora os interventores entendam com profundidade os programas e tenham experiência nesses processos, não fazem

parte do cenário real da atividade produtiva e dos artesãos. Sua análise ocorre numa perspectiva de fora para dentro. A discussão com os artesãos validaria e complementaria essa diagnose do ponto de vista interno.

O artesanato deve ser trabalhado com base no empreendedorismo social. Segundo Ashoka Empreendedores Sociais e Mackisey e Cia. Inc. (2001), empreendimentos sociais produzem valores sociais pela inovação em benefício do desenvolvimento social, econômico e comunitário. Como aponta Melo Neto e Froes (2001), a intenção não é mais “o negócio do negócio”, mas “o negócio do social” com a sociedade civil sendo o centro de atuação e as parcerias da comunidade, do governo e do setor privado sendo a estratégia. Oliveira (2004) ainda complementa não é (a) responsabilidade social empresarial (ações centrada na missão e atividade da empresa), (b) uma organização social (produção e geração de receitas com a venda de produtos e serviços); (c) representado por um empresário investidor do campo social, da caridade social ou da filantropia; (d) Portanto, deve envolver (e envolve) ações e iniciativas de inovação, criatividade e sustentabilidade direcionadas à solução de problemas sociais, à maximização do capital social de comunidades, à representação coletiva.

A economia criativa também deve ser uma estratégica. De acordo com o Ministério da cultura (2011, p.22) “os setores criativos são aqueles cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de um produto, bem ou serviço, cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor, resultando em produção de riqueza cultural, econômica e social”. Assim sendo, deve ter como princípios norteadores: (a) diversidade cultural, (b) sustentabilidade, (c) inovação e (d) inclusão social.

As atividades produtivas, principalmente o artesanato, precisam trabalhar e se preocupar com múltiplos e integrados contextos, como aponta Wanderley (2015): econômico, educacional, cultural, social e político. Gamem (2016) concorda com essas dimensões, organizando-as em: ambiental, social, econômica e inteligência social. Ambientalmente, indica a utilização de matérias-primas de reuso e “recursos endogenos locais” (Gamem, 2016, p.15). No campo social, valoriza atores, cultura e memória local. No panorama econômico, orientar-se pela economia plural (solidária, criativa e de mercado). A inteligência coletiva se compõe pelo diálogo coletivo com a construção de parcerias (sociedade civil, empresas públicas e privadas, sociedade e a própria comunidade produtiva).

Além disso, destaca-se o valor sustentável da manutenção da prática artesanal. Manzini e Vezzoli (2005, p.23) falam sobre “propor o desenvolvimento do design para a sustentabilidade significa, portanto, promover a capacidade do sistema produtivo de responder à procura social de bem-estar utilizando uma quantidade de recursos ambientais drasticamente inferior aos níveis atualmente praticados”. Mesmo fazendo referência aos recursos ambientais, este artigo faz uso dessa ideia para dar foco aos recursos humanos e o quanto o design pode aprimorar, sustentar este recurso, através de boas práticas e estratégias.

Diversas pesquisas e projetos vêm objetivando a introdução da cultura do design em comunidades produtivas artesanais diversas. Eles já apontam algumas diretrizes básicas. Fernandes (2021) acredita que o trabalho colaborativo entre design e artesanato deve acontecer por meio de uma abordagem sistêmica, processo contínuo, participação de todos, reunião da experiência, colaboração, cocriação. Sasaoka (2022) acredita que um programa de design social deve se basear em (a) diagnóstico ou o reconhecimento do contexto, (b) articulação, (c) aprendizagem social e (d) construção da noção de autonomia” (SASAOKA, 2022, p 35) e se estruturar em atividades com períodos, objetivos, resultados semi definidos. Martins, et al (2022) apontam a sociabilização entre os atores para o compartilhamento da “experiência popular artesã” como um aspecto importante com o estabelecimento de caminhos além do contexto econômico. Márcia E Maria (2022), comentam:

“Faz-se necessário essa troca de conhecimentos entre designers e artesãos, uma vez que as modificações ocorridas no campo do artesanato, usualmente, partem do gosto pessoal dos artesãos imputados em produtos artesanais, ou seja, muitos artesãos criam na perspectiva do artista, ou seja, os produtos partem do seu gosto pessoal, sem a preocupação em realizar um estudo prévio para conhecer o público consumidor, seus desejos e gostos.” (Márcia & Maria, 2022, pág.175)

Assim sendo, essa pesquisa objetivou a construção de diretrizes orientadoras para programas de intervenção de design em comunidades produtivas artesanais. Buscou também (a) a identificação dos pontos positivos e negativos de alguns programas de intervenção, (b) a estruturação do processo de interação dos conhecimentos do artesanato e do design e (c) o desenvolvimento de uma cartilha.

As informações foram organizadas em tópicos, separadas por tipos e numeradas. Preparar o conteúdo e sua apresentação foi um desafio no qual o design da informação foi a principal ferramenta, considerando “a arte e a ciência de preparar informações, para que possam ser usadas por humanos com eficiência e eficácia” (Horn, 1999).

Mas além da organização das informações, representá-las de maneira visual para uma comunicação eficiente e eficaz também foi desafiador e inspirou a confecção da cartilha que será apresentada mais adiante neste artigo. As demandas visuais que deveriam nortear a cartilha foram definidas com a divisão das informações, estabelecendo os principais grupos das diretrizes e representando-os com ícones, a fim de facilitar a compreensão.

## 2. Metodologia

Este artigo classifica a pesquisa como sendo de natureza aplicada, devido à elaboração da cartilha como produto final. Com relação ao objetivo, tem natureza exploratória, ao trazer para o universo da pesquisa a realidade empírica observada com os artesãos. A abordagem do problema é qualitativa, uma vez que não tem interesse em quantificar ou apresentar relevância estatística de qualquer dado apresentado (Silva & Menezes, 2011).

A delimitação temática desta pesquisa aborda o artesanato e a intervenção de design como temáticas principais. Quanto à delimitação populacional e espacial é uma pesquisa analítico-qualitativa com conversa com 100 artesãos de 16 comunidades sobre os programas de intervenção nos quais eles participaram.

Para tanto, foi desenvolvida uma pesquisa analítica-qualitativa. Construiu-se o conhecimento pela análise crítica das informações (críticas e elogios) dos objetos de estudo (dos artesãos). E preocupou-se com a existência e o significado dos fatos em si e não como sua periodicidade, trabalhando as informações independente de sua frequência de ocorrência e do tamanho da amostragem.

Envolveu o método de abordagem indutivo ao trabalhar casos particulares (comunidades) para conclusões gerais (principais problemas e aspectos importantes para programas de intervenções em design). No contexto total se qualifica com o método de procedimento estruturalista ao buscar pela integração de múltiplos conhecimentos o desenvolvimento de uma estrutura de orientação (as diretrizes e a cartilha) para representar e trabalhar o objeto de estudo (a integração do artesanato e o design).

Como técnica de pesquisa trabalhou a entrevista semiestruturada em forma de conversa informal com ênfase na avaliação por parte dos artesãos dos projetos de intervenção nos quais participaram. Ela ocorreu em ambiente coletivo da comunidade e envolveu a participação de 100 artesãos de 16 comunidades diferentes. A conversa foi mediada pelos pesquisadores da pesquisa com a introdução de alguns questionamentos bases.

## 3. Resultados e Discussão

### A pesquisa

Na conversa/entrevista com os artesãos, eles apresentaram 29 problemas e 28 pontos positivos gerais dos programas de intervenção nos quais participaram. Essa problemática girou em torno do (1) projeto em si, em relação à elaboração, temporalidade, pessoas e conteúdo e das (2) ações do projeto sobre igualmente conteúdo, temporalidade e pessoas, mas também didática e estrutura.

Pontos negativos dos projetos

1. Projeto pronto – sem a participação do grupo;
2. Projeto curto;
3. Projeto descontinuado;
4. Projeto inacabado;
5. Projeto restrito a capacitações;
6. Pouca ação de promoção;
7. Pouca ação de comercialização;
8. Ações muito espaçadas;
9. Oficina restritas a orientação/a correção;
10. Aulas muito teóricas com pouca prática;
11. Não consolidação das técnicas ensinadas;
12. Conteúdo das oficinas não adequado ao grupo (muito restrito ou muito variado);
13. Cursos com distribuição de carga horária não adequada ao grupo (consideradas curtas ou longas);
14. Sem estímulo e capacitação para a criação (como desenhos prontos);
15. Pouca variedade de cursos;
16. Proposta de produtos não diferenciados;
17. Proposta de atividades e produtos cópias;
18. Produtos sem identidade pessoal ou com a comunidade;
19. Materiais inadequados (caros, difíceis de conseguir, ou não identificação com o artesão);
20. Técnicas sem identidade individual ou com a comunidade;
21. Descontextualização: técnica não adaptável ao material e ao equipamento trabalhado pela comunidade;
22. Oficineiro não apto para o desenvolvimento da técnica;
23. Oficineiro não apto a orientação, principalmente para trabalhar erros;

#### Pontos positivos dos projetos

1. Projetos longos;
2. Contato com os intervenores constante e fácil;
3. Contato fácil com os responsáveis pelo projeto;
4. Doação de equipamentos e materiais;
5. Horário e dia das oficinas acessíveis;
6. Adequação da carga horária a disponibilidade dos artesãos;
7. Participação de artesãos como instrutores;
8. Linguagem acessível por parte dos professores;
9. Professores qualificados e ativos;
10. Professores pacientes;
11. Metodologia de ensino eficiente;
12. Desenvolvimento de melhoria dos produtos já desenvolvidos;
13. Entendimento por parte dos artesãos da necessidade de novos produtos;
14. Entendimento por parte dos artesãos da necessidade de desenhos mais contextualizados;
15. Entendimento por parte dos artesãos de controle de qualidade e gestão;

16. Entendimento por parte dos artesãos da necessidade de cuidar de seus resíduos;
17. Visitas a casos de sucesso;
18. Visitas técnicas no mercado;
19. Introdução de novos temas;
20. Trabalho com material reciclável;
21. Adaptação de técnicas;
22. Identificação do ramo de produto;
23. Oficina decores;
24. Aulas de vendas;
25. Aulas de inglês;
26. Todos os artesãos passarem por todas as etapas do projeto;
27. Entendimento teórico e prático de todo o processo de cada artesão participante;
28. Promoção dos produtos em feiras;
29. Apoio psicológico quando necessário.

Além desses resultados diretos, também puderam ser concluídas algumas características da comunidade que facilitam e dificultam a execução e manutenção das ações dos projetos de intervenção. Elas não são definitivas mas tem influência no andamento e consolidação dos projetos. São bem variadas mas percorrem os domínios, pessoas, estrutura, produtos e processos.

#### Facilidades da comunidade para o desenvolvimento de projetos de intervenção

1. Interesse e amor pela atividade;
2. Liderança definida;
3. Líder com caráter colaborativo, iniciativa e curiosidade grande;
4. Líder com habilidade crítica e criatividade;
5. Líder com habilidade de ensino;
6. Líder com formação;
7. Espírito colaborativo;
8. Dedicção exclusiva;
9. Disposição a mudanças;
10. Disposição a aprender;
11. Disposição em investir financeiramente;
12. Espaço de produção específico e “próprio”;
13. Espaço de comercialização específico e “próprio”;
14. Técnica tradicional consolidada;
15. Técnica fácil de repassar;
16. Artesãos capacitados na técnica;
17. Variadas atividades produtivas;
18. Material disponível na comunidade,
19. Consciência da necessidade do artesanato da comunidade ter uma identidade;
20. Identidade de produto.



#### Facilidades da comunidade para o desenvolvimento de projetos de intervenção

1. Dependência de projetos em execução;
2. Baixa autoestima;
3. Imediatismo Financeiro;
4. Insegurança;
5. Sem liderança;
6. Líder como patrões;
7. Sem iniciativa;
8. Não tem uma matéria-prima típica;
9. Sem uma técnica consolidada; 1
10. Produto sem identidade;
11. Grande dependência das Associações para realização das ações;
12. Sem consciência do que querem (além de ganhar dinheiro);
13. Dedicção não exclusiva

Com esses dois grupos de saberes trabalhados na pesquisa foram elaboradas as diretrizes.

#### As Diretrizes

Um processo de mudança efetiva em qualquer comunidade só acontece se envolver o compartilhamento de pensamentos, atitudes e emoções entre todos os participantes. Este processo gera a sensação de pertencimento, cria comprometimento e estimula a coletividade. Nesse sentido, Krucken (2009, p. 69) destaca que "a construção de relações de qualidade demanda forte espírito de colaboração e de coordenação". Portanto, o compartilhamento de intenções e objetivos entre os atores da rede é fundamental [...]. Assim, é necessário estimular a construção de redes colaborativas nos grupos artesanais.

Como comenta Wanderley (2015), esse compartilhamento acontece com o planejamento (identificação de informações), execução (compartilhamento de informações) e avaliação (reflexão das informações). Por tanto, o programa igualmente deve se estruturar nessas três ações, tornando-as suas fases básicas. Também duas qualidades principais são fundamentais para os programas: (a) colaboração, participação efetiva de todos em todo o processo e (b) flexibilidade, possibilidade de sua adaptação à realidade concreta de cada comunidade e cada artesão.

Além dessas duas bases, quatro parâmetros são atuantes para a estruturação, execução e efetivação representativa dos resultados dos programas: atores, processos, conteúdos e resultados.

Os atores se compõem das pessoas envolvidas no programa como os artesãos, os designers, entre outros. São identificados os meios de envolvê-las e as formas adequadas delas participarem. Como objetivo principal, busca-se o envolvimento emocional, a colaboração e a autonomia.

Os processos representam as ações a serem desenvolvidas. São apontadas suas características necessárias no domínio temporal, espacial e humano. As ações contextualizadas e identitárias são representativas e aceitas.

O conteúdo envolve os conhecimentos e temas importantes ao artesanato e a sua produção. São indicadas as principais ideias a serem trabalhadas. Foca ao mesmo tempo na identidade da atividade e do grupo como na geração de conhecimentos e competências.

Os resultados são as soluções concretas para problemas bases de comunidades artesanais. São indicados algumas mudanças, decisões e produtos necessários a todas. Busca diretamente a sustentabilidade produtiva com a satisfação dos atores.

Assim sendo, algumas diretrizes básicas são:



Atores:

1. Viabilizar a colaboração total dos artesãos, principalmente na elaboração do projeto;
2. Promover acessibilidade aos integrantes do projeto pelos artesãos participantes, tanto durante a execução como em qualquer momento;
3. Envolver oficinairos não só orientando (mandando fazer) mas sabendo e fazendo também;
4. Implantar a participação dos artesãos como instrutores com o acompanhamento de integrantes do projeto;
5. Envolver instrutores e alunos trabalhando de forma horizontal, não hierarquizada e com compartilhamento recíproco de conhecimentos;
6. Liberar a autonomia de decisões para os artesãos.

Processo:

1. Implantar projetos longos, progressivos e abrangentes em diversas áreas (como design, administração, comunicação, entre outras);
2. Desenvolver ações constantes e sem grande intervalo de tempo entre elas;
3. Instaurar formação continuada e sistemática;
4. Realizar visitas técnicas para conhecer realidades bem-sucedidas;
5. Desenvolver capacitação através de oficinas;
6. Realizar oficinas com atividades sequenciais;
7. Realizar oficinas não só para orientação: primeiro trabalhar um produto novo com o ensino do fazer e só depois orientar o melhoramento dos produtos já desenvolvidos;
8. Realizar oficinas com espaçamento de tempo para não parar a produção por muito tempo;
9. Realizar oficinas com diversos exercícios, inclusive extra sala para assimilar e praticar os conhecimentos.

Conteúdo:

1. Trabalhar a conscientização de qualidade, de identidade, de preocupação com resíduos;
2. Ter como oficinas bases:  
Criatividade e desenvolvimento de novos produtos,  
Linguagem gráfica (cor, textura, forma, entre outros elementos estéticos-simbólicos),  
identidade,  
formação de preços,  
gestão,  
empreendedorismo,  
qualidade,  
desenvolvimento de alto autoestima e independência;
3. Aproveitar matéria-prima disponível e identitária da comunidade;
4. Explorar as técnicas já desenvolvidas na comunidade;
5. Trabalhar com técnicas identitárias da comunidade;
6. Trabalhar sistemas de preço adequados às realidades produtivas e de mercado daquele tipo de artesanato e não apenas como base em horas trabalhadas;
7. Trabalhar com processos e estratégias de vendas;
8. Incluir nas oficinas a importância de cada mudança sugerida (em ações e produtos) e conhecimentos trabalhados.

## Resultados

1. Qualificar os produtos já desenvolvidos;
2. Qualificar os processos necessários à atividade;
3. Qualificar a estrutura (espaço, móveis, maquinário e ferramenta) da atividade;
4. Desenvolver produtos novos e diferentes / inovadores;
5. Criar a identidade visual do grupo e compostos promocionais (como catálogos e folders);
6. Estabelecer parcerias;
7. Definir sistema de preço;
8. Implantar técnicas de comercialização
9. Construir estratégias de promoção;
10. Estabelecer táticas para cultivar clientes (brindes, produtos personalizados e etc);
11. Trabalhar com coleções – novas propostas a cada ano,
12. Apontar/identificar/preparar um líder;
13. Identificar o mercado, o público alvo principal e o secundário do tipo de artesanato.

## A Cartilha

Todas as informações coletadas e concluídas na pesquisa foram organizadas em uma cartilha chamada Artesanato Compartilhado (Figura 1). Esse projeto foi definido pois a cartilha seria a forma mais eficaz de apresentar os conhecimentos construídos e de esses conhecimentos serem aplicados em contextos reais.

Figura 1: A cartilha.

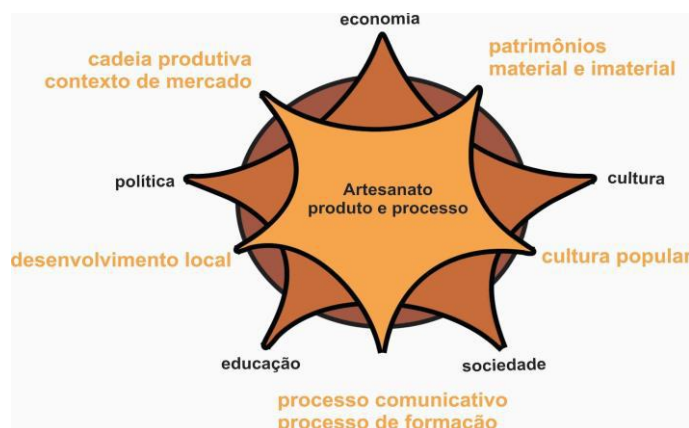


Fonte: Pesquisa Direta (usada com a permissão das autoras).

A organização da cartilha foi complexa com muitas informações independentes e ao mesmo tempo complementares tendo de ser apresentadas textualmente (o que é desinteressante e cansativo). Assim sendo, foi iniciado a organização das informações em blocos e sub blocos, expressos textualmente e quando possível esquematizados em infográficos.

A primeira informação trabalhada foi o conceito e características do artesanato. Ela foi esquematizada num infográfico (Figura 2) que demonstra a ligação entre as características do artesanato e os domínios sociais.

**Figura 2:** Esquemática do conceito de artesanato (usada com a permissão Wanderley).



Fonte: Usada com a permissão Wanderley (2018).

O primeiro grupo de informações trabalhado foi a apresentação do contexto de atuação da pesquisa com suas problemáticas (do artesanato e dos programas) e suas soluções (intervenção do design e cartilha). Todo o conteúdo foi verbalizado textualmente (introdução desse artigo) e também esquematizado na Figura 3.

**Figura 3:** Esquemática do contexto da pesquisa.



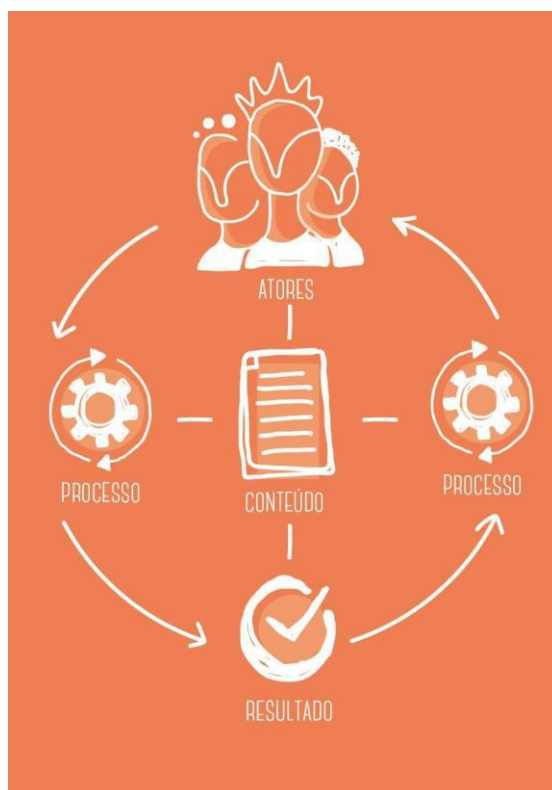
Fonte: Pesquisa Direta (usada com a permissão das autoras).

O resultado da pesquisa (a pesquisa e as diretrizes desse artigo) foi organizado em 03 grupos de saberes: (1) Diagnóstico dos Projetos Relacionados pela Comunidade (2) Parâmetros Influenciadores concluídos pelos pesquisadores e (3) Diretrizes Orientadoras. Essa divisão aconteceu pois a conversa (entrevista informal coletiva) proporcionou (a) a identificação de problemas e benefícios dos projetos implementados segundo seus artesãos participantes (diagnóstico) mas também (b) a conclusão de algumas características da comunidade facilitadoras e dificultadoras para o desenvolvimento de projetos de intervenção (parâmetros) que juntos construíram (c) as diretrizes.

O diagnóstico é composto pelos problemas e sucessos apontados pelos artesãos participantes dos diversos projetos desenvolvidos. Os parâmetros se constituem com as facilidades e dificuldades características das comunidades que influenciam positiva e negativamente no desenvolvimento de projetos identificados pelas pesquisadoras. Todos os esses conteúdos foram apresentados por modo verbal com esquematização apenas da estrutura de organização.

Por fim, as diretrizes representam as principais instruções bases concluídas a partir do diagnóstico e dos parâmetros para a elaboração, execução e manutenção de projetos de intervenção em design em comunidades produtivas artesanais. Elas foram estruturadas em 04 pilares: (1) atores, (2) processos, (3) conteúdo e (4) Resultado. Os atores representam as pessoas integrantes do projeto, englobando os interventores (representantes do projeto: como os designers, entre outros), os artesãos e seus parceiros. Processo se compõe pelas ações propostas e/ou desenvolvidas com o projeto. O conteúdo se estabelece como os temas e os conhecimentos e temas importantes ao artesanato e a sua produção trabalhada nos projetos. E os resultados são os benefícios atingidos como o projeto, as soluções concretas para problemas bases de comunidades artesanais. Seu conteúdo interno foi expresso textualmente, mas sua estrutura foi esquematizada na Figura 4.

**Figura 4:** Esquematização das diretrizes (usado com a permissão das autoras, pesquisa direta).



Fonte: Pesquisa Direta (usada com a permissão das autoras).

#### 4. Considerações Finais

A cartilha Artesanato Compartilhado ainda é teórica, não tendo sido empregada em situações reais e nem utilizada por participantes de projetos. Contudo, mesmo não sendo comprovada sua eficácia, esta se estabelece pois o conteúdo da cartilha foi construído com informações derivadas de contextos reais e diretos de comunidades artesanais. Além disso, a estruturação da cartilha foi desenvolvida com base nos princípios do design da informação.

A metodologia empregada demonstrou ser eficaz. A origem das informações envolvendo sujeitos diretamente relacionados com o tema, os artesãos participantes de projetos de intervenção de design, fornece informações contextualizadas.

A quantidade de artesãos e comunidades envolvidas foi significativa e com características diversas permitindo maior abrangência e variabilidade de informações, também a análise e conclusão das informações ocorrendo por meio de pesquisadores experientes na área de intervenção constroem diretrizes fundamentadas.

Mesmo diante da competência da cartilha e de sua construção, algumas sugestões para trabalhos futuros podem ser apontadas tanto para sua otimização quanto para a ampliação de sua aplicação. Outras bases de conhecimento permitirão confirmar, ajustar ou modificar algumas informações da cartilha.

Como fundamentação analítica a cartilha pode ser comparada com outras abordagens de intervenção já desenvolvidas com atuação importante como (a) O Imaginário, (b) Artesol, (c) Programa SEBRAE de artesanato e (d) Programa de Artesanato Brasileiro. Estes apresentam seus parâmetros de atuação bem como suas diretrizes já aplicadas permitindo: (1) definir os aspectos em comuns e (2) particularidades. Com isso, podem apontar fragilidades e aspectos inovadores da cartilha que podem ser mais trabalhados para minimizá-las ou confirmá-las respectivamente.

A visão dos interventores de diversos programas também é importante pois eles estão no “outro lado” da atividade produtiva e dos programas de intervenção como avaliadores e instrutores. Eles apontariam as dificuldades e as facilidades encontradas quando atuaram, indicando assim novos parâmetros não percebidos pelos artesãos.

A experimentação da cartilha na prática avaliaria sua atuação. Ela pode acontecer em 02 contextos: (1) aplicação prática e (2) aplicação analítica. A cartilha pode ser base para um estudo de caso no qual suas diretrizes serão postas em prática para a realização de um programa de intervenção de design em uma comunidade. Ela também pode ser utilizada como modelo analítico para a avaliação de outras intervenções, explicando pontos positivos e negativos deles.

Enfim, observa-se que os próprios programas de intervenção e seus projetos podem ser bases para a auto avaliação e a avaliação externa de sua capacidade de transformação. Também, seus participantes, mais precisamente os artesãos, fornecem informações importantes a nível estrutural, humano e técnico para a avaliação e construção de projetos de intervenção em design.

## Referências

- Ashoka empreendedores sociais., & Mackisey E Cia. Inc. (2001). *Empreendimentos sociais sustentáveis*. Peirópolis, 2001.
- Baer, K. (2009). *Information Design Workbook: graphics, approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies*. Beverly: Rockport Publishers.
- Borges, A. (2011). *Design + artesanato: o caminho brasileiro / Adélia Borges*. Editora Terceiro Nome.
- Dick M. E., Gonçalves B. S., & Vitorino E. V. (2017). *Design da informação e competência em informação: relações possíveis*. *Revista Brasileira de Design da Informação/Brazilian Journal of Information Design São Paulo* 17(1), 1 – 13.
- Egger, R. (2013). *idx – Information Design – Core Competencies*. de <https://www.iiid.net/idx-information-design-core-competencies/>.
- Fernandes, M. R. (2021). *O papel do design no artesanato: desenvolvimento sustentável do artesanato num contexto contemporâneo*. Dissertação de mestrado em Design, Universidade Lusíada, Porto, 2021. <http://hdl.handle.net/11067/6195>.
- Fujita R.M. Barbosa, L.L. (2020). *Aspectos do Design abordados em Empreendimentos Sociais e Solidários: uma revisão sistemática Estudos em Design | Revista* (online). 28(1), 77 – 91.
- Gamem, M. (2016). *Design Dialógico: uma estratégia para a gestão criativa de tradições*. Estação das letras.
- Horn, R. (1999). *Information Design*. In Jacobsen, R. (Ed.), *Information Design*, 15– 33. MIT Press.
- Ibge. (2014). *Pesquisa de Informações Básicas Municipais: MUNIC - Suplemento Cultural In: Brasília: Ministério da Cultura*. de <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/df/brasil/pesquisa/10085/73042?Ano=2014>
- IIID, International Institute for Information Design. (2022). *Definitions*. de <https://www.iiid.net/home/definitions/> Krucken, Lia. (2009). *Design e território: valorização de identidades e produtos locais*. Studio Nobel.
- Manzini, E., & Vezzoli, C. (2005). *O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais*. Edusp.
- Marcia, Q. B. S. & Maria, S. B. H. (2022) *Projetos em design: Uma rede colaborativa de ensino para o desenvolvimento de produtos por meio do artesanato*. *ModaPalavra e-periódico / VARIATA*. Florianópolis, 15(36), 170–196.

- Martins, M. de S., Mello, A. da S. & Pimenta, C. A. M. (2022). *Cultura, turismo e desenvolvimento: os interesses constituídos nos processos sociotécnicos de uma associação de artesãos*. Research, Society and Development, 11(6), e0311626553. <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i6.26553>
- Melo Neto, F. P. de, & Froes, C. (2002) *Empreendedorismo social: a transição para a sociedade sustentável*. Qualitymark.
- Ministério da Cultura. (2011) *Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações 2011 – 2014*. Brasília, Ministério da Cultura.
- Oliveira, E. M. (2004). *Empreendedorismo social no Brasil: atual configuração, perspectivas e desafios – notas introdutórias*. Revista da FAE. 7(2), 09-18.
- Pettersson, R. (2012). *It Depends: ID – Principles and guidelines*. (4a ed.), Tullinge, Sweden.
- Sasaoka, S. (2022). *Bambu, Design Social, Autonomia: uma Cooperação entre Universidade e Comunidade Local*. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Design, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de Bauru.
- Scariot, C., & Schlemmer, A. (2012). *Sobre a objetividade prática do Design da Informação*. 2º GAMPI PLURAL, 2012, Univille, Joinville, SC.
- Silva, E. L. Da, & Menezes, E. M. (2011). *Metodologia Da Pesquisa E Elaboração De Dissertação*. (4a ed.), UFSC.
- Throsby, D. (2001) *Economics adn Culuture*. Cabridge University Press.
- Wanderley, R G. (2015). *Gestão do Conhecimento aplicada a comunidades produtivas artesanais*. Tese (Doutorado). Departamento de pós graduação em design, Bauru: UNESP.
- Wanderley, R. G. (2018, março). Programas de Intervenções de design em comunidades artesanais: uma análise crítica. *Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018)*, Joiville, SC, Brasil, 13.
- Wolf, M. (1999) *Teorias da Comunicação*. (5a ed.). <https://www.inovaconsulting.com.br/wp-content/uploads/2016/09/teorias-da-comunicacao-by-mauro-wolf.pdf>