

DESIGN SOCIAL E DISPOSITIVOS GRÁFICOS: estratégias de pertencimento, engajamento e autonomia na comunidade de Moita Redonda

SOCIAL DESIGN AND GRAPHIC DEVICES: strategies for belonging, engagement and autonomy in Moita Redonda community

BARROS, Camila Bezerra Furtado; Doutora; Universidade Federal do Ceará (UFC);
camila@daud.ufc.br

CALVET, Lya Brasil; Mestre; Unichristus
lyabcalvet@gmail.com

BORGES, Lucas Mota; Bacharel; Universidade Federal do Ceará (UFC);
lucasmbvv@gmail.com

LEAL, Isabella Guerreiro Borges; Graduada; Universidade Federal do Ceará (UFC);
isabellaaguerreiro@gmail.com

PINHEIRO, Lilian Maria Alves; Graduada; Universidade Federal do Ceará (UFC);
ilianpinheiro@design.ufc.br

RIBEIRO, Phelipe André Machado; Graduando; Universidade Federal do Ceará (UFC);
phelipeandre2305@gmail.com

Resumo

Desde 2018, o Varal – Laboratório de Design Social desenvolve ações junto à comunidade artesã de Moita Redonda (Cascavel - CE). Neste artigo, evidenciamos as ações na comunidade, mostrando a importância dos dispositivos gráficos como ferramentas estratégicas de cocriação, engajamento, pertencimento e preservação das tradições locais. Faremos a discussão acerca do conceito de dispositivo, buscando diálogo com autores como Foucault (1995) e Agamben (2009), além de trazer o conceito de dispositivo intercessor de Costa-Rosa (2008). Por fim, apresentaremos os dispositivos gráficos desenvolvidos e seus objetivos, organizados por sua função estratégica e divididos em: mapeamento, memória, comunicação interna e autonomia. Destacando a importância da integração entre Ensino, Pesquisa e Extensão, também descreveremos os projetos da disciplina de Projeto 2 do curso de Design da UFC, com ênfase nos processos de diálogo e partilha de práticas e saberes entre alunos, professores e comunidade.

Palavras Chave: Dispositivos gráficos, Design Social, Artesanato.

Abstract

Since 2018, Varal - Laboratório de Design Social has been working with the artisan community of Moita Redonda (Cascavel - CE). In this article, we highlight the actions in the community, showing the importance of graphic devices as strategic tools for co-creation, engagement, belonging, and

the preservation of local traditions. We will discuss the concept of the device, seeking dialogue with authors such as Foucault (1995) and Agamben (2009), as well as incorporating Costa-Rosa's (2008) concept of the intercessor device. Finally, we will present the graphic devices developed and their objectives, organized by their strategic function and divided into: mapping, memory, internal communication, and autonomy. Moreover, emphasizing the importance of the integration between Teaching, Research, and Extension, we will describe the projects from the Project 2 discipline (UFC Design course), with an emphasis on the processes of dialogue and sharing of practices and knowledge between students, teachers, and the community.

Keywords: *Graphic devices, Social Design, Handcrafts.*

1 Introdução

O Design Social se direciona para abordar coletivamente situações de vulnerabilidade, utilizando processos estratégicos, participativos e horizontais nos quais todos os participantes são co-responsáveis por provocar transformações ativas, sociais e locais. Essa disciplina do Design prioriza os desejos, valores e interações humanas emergentes durante o processo de concepção. Dessa forma, emprega diversas ferramentas da área (como peças gráficas, artefatos, serviços e identidades visuais), em estratégias voltadas para resolver problemas econômicos, produtivos e sociais dentro de comunidades locais (Manzini, 2017). É nesse panorama que o Varal – Laboratório de Design Social da Universidade Federal do Ceará (UFC) atua.

Ativo desde 2012, o laboratório esteve presente em diversos projetos, todos eles marcados pela presença das ferramentas de design citadas por Manzini (2017), que explica o processo denominado *codesign*. Conforme o autor, o sentido de cocriação e de cooperação no processo de projeto abrange três tipos de premissas: 1) “processos altamente dinâmicos” como metodologias de construção de consenso e processos complexos interconectados, frequentemente contraditórios; 2) “atividades criativas e proativas” que abrangem iniciativas dos participantes e a criatividade como propulsora de diálogos sociais alimentados por novas ideias; 3) “atividades complexas de design” que demandam ferramentas específicas de design para tornar situações e ideias complexas tangíveis e comunicáveis (Manzini, 2017, p. 63). Atualmente, essas premissas são utilizadas no trabalho desenvolvido em parceria com a comunidade artesã de Moita Redonda, localizada no Município de Cascavel, no Ceará.

De 2018 até a atualidade, o projeto colaborativo do Varal com as artesãs e os artesãos de Moita Redonda objetivou resolver os problemas de invisibilidade do fazer artesanal do local e “desunião” entre moradores, no que se trata da compreensão de uma identidade comum e de lutas partilhadas, bem como a perda da tradição secular de produção de peças em barro (Silva et. al., 2024). Para isso, diversos dispositivos já foram elaborados, muitos deles guiados pelas questões de identidade e pertencimento, o que ajudou a engajar as partes envolvidas no projeto.

Além do laboratório e da comunidade, outros agentes atuam como parceiros do projeto Moita Redonda, como a *Escola de Artes Moita Redonda*, o *Museu Mataquiri*, a Prefeitura de Cascavel, o Governo do Estado do Ceará e a *Kuya – Centro de Design do Ceará*. Para além dos participantes do Varal, outros estudantes do curso de Design da UFC também trabalharam nesse contexto, por meio das disciplinas de Projeto 2 e Projeto de Produto 4. Essa integração reforça a atuação do laboratório em Ensino, Pesquisa e Extensão (EPE) e proporciona que as atividades desenvolvidas sejam também observadas em perspectiva analítica e teórica, dialogando com

outras ações e impactando também as práticas metodológicas de outros projetos, como um saber compartilhado e dialógico. Essa integração de EPE corrobora para a implementação e adaptação (necessária para um real alcance de diversos contextos) de metodologias ativas, trazendo pluralidade e representatividade aos processos de cocriação.

O artigo em questão visa tratar de um recorte das ações desenvolvidas junto à comunidade de Moita Redonda, demonstrando a importância dos dispositivos gráficos – compreendidos de maneira ampla como dispositivos estratégicos de design social, já tratados em outras publicações do laboratório¹ – com função estratégica para processos de cocriação e nos impactos gerados junto à comunidade.

O percurso de escrita envolve uma breve reflexão acerca do uso do termo dispositivo e sua função transformadora quando em contexto do Design Social, principalmente ao que toca às questões de identidade enquanto fomento ao engajamento, pertencimento e manutenção das tradições locais, ações implicadas diretamente e indiretamente na solução de problemas econômicos e sociais desta comunidade.

Em um segundo momento, seguimos com a apresentação dos dispositivos gráficos desenvolvidos em cocriação com a comunidade, em que dividimos por estratégia/objetivo dos artefatos: mapeamento, memória, comunicação interna e autonomia. Nesse momento, apresentaremos e contextualizaremos brevemente os dispositivos desenvolvidos. Por fim, ressaltando a importância da relação Ensino, Pesquisa e Extensão (EPE), traremos os projetos desenvolvidos na disciplina de Projeto 2, do Curso de Design da Universidade Federal do Ceará, em que além dos resultados obtidos, descreveremos os processos metodológicos, entendendo que estes também são resultados que alcançarão outros projetos.

2 Dispositivos, Design Social e Identidade

Os produtos tangíveis e intangíveis do Design compõem uma rede de interação em que os dispositivos atuam de maneira relacional entre sujeitos, modelando comportamentos e sendo modelados em diálogo constante com estes. Partimos do entendimento de que mais que objetos, os artefatos gráficos fruto de ações projetuais podem ser compreendidos como dispositivos, apontando para estratégias que atuam em conjunto dentro de um projeto maior. Para alcançarmos uma melhor compreensão da noção do dispositivo estratégico para o Design Social, dialogamos com autores que trabalham a ideia de dispositivo. Não há, entretanto, um comprometimento de se encaixar em conceitos prévios, entendendo que, no Design Social, os dispositivos podem cumprir uma função transformadora ou disruptiva.

Foucault (1995) entende o dispositivo como um conjunto variado de elementos, como discursos, leis, instituições e decisões, que se conectam para influenciar e moldar a forma como pensamos e agimos. É como uma rede complexa que organiza e forja comportamentos e identidades. O dispositivo é uma estrutura, uma rede, que envolve diferentes aspectos da nossa vida em sociedade atuando de maneira disciplinar, como nos diz o autor:

[...] um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas,

¹ Conforme os artigos: *Livro de barro de Moita Redonda: integração de ensino, pesquisa e extensão na prática do design social* (2022) e *Aplicação de dispositivos estratégicos em Design Social no fortalecimento de identidade local* (2018), com referências completas no fim do artigo.

enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos. (Foucault, 1995, p. 244)

O filósofo italiano Giorgio Agamben (2009), partindo do conceito do Foucault, amplia a compreensão do sentido de dispositivo a todo e qualquer objeto que nos organiza e possibilita estar em uma teia social, os colocando em um lugar de compreensão fundamental no processo de “hominização”. Ele amplia a noção apontando para “instrumentos, objetos, *gadgets*, bugigangas e tecnologia de todo tipo.” (p. 43) Com efeito, o Design tem grande importância para se pensar como estes dispositivos modelam e produzem subjetividades, além de influenciarem práticas sociais.

Dentro de um contexto capitalista, os dispositivos, segundo Foucault, atuam em dimensão estratégica e se inscrevem sempre em relações de poder. Entretanto, como pensar dispositivos para além de uma lógica capitalista, atuando por uma sociedade solidária e colaborativa? Agamben nos dá uma pista ao refletir sobre a profanação. Segundo o autor, não podemos fugir dos dispositivos, mas podemos restituí-los ao uso comum, ou seja, profaná-los. O autor pontua que “a estratégia que devemos adotar no nosso corpo a corpo com os dispositivos não pode ser simples, já que se trata de liberar que foi capturado e separado por meio dos dispositivos e restituí-los a um possível uso comum” (Agamben, 2009, p. 44). Os dispositivos no contexto de Design Social são estratégias para produzir este uso comum, se encaixando na definição de *contradispositivos*, termo cunhado pelo autor: ao contrário de um dispositivo de poder, estes não almejam controle ou dessubjetivação. Esta noção se aproxima da compreensão de *dispositivo intercessor* de Costa-Rosa (apud Costa et al., 2019, p. 169) como aquilo “que favorece a criação, que possibilita transformações que ocorrem mediante a eventos, a participação de pessoas, de coisas que ocupam momentaneamente o lugar de agentes provocadores de mudanças.”

No recorte das políticas públicas, no qual o psicanalista Abílio Costa-Rosa propôs o conceito, os dispositivos intercessores atuam como instrumento de ação e de produção de subjetividade singularizada. Este conceito transcende a visão tradicional de dispositivos disciplinares, buscando criar espaços de trabalho que valorizem a singularidade e a subjetividade dos envolvidos. Na perspectiva do Design Social, ao se pensar um dispositivo que tem como finalidade fazer a comunidade se reconhecer como unidade, como uma ferramenta de pertencimento, engajamento e autonomia, o dispositivo se enquadra em outra lógica, para além da compreensão do dispositivo de poder apresentado por Foucault.

Em uma abordagem antropológica, Anastassakis e Szaniecki (2023) propõem, ainda, o termo *dispositivos de conversação*, “experimentos de pesquisa especulativos e intervencionistas desenvolvidos para abrir conversas e o engajamento entre pesquisadores, estudantes e habitantes no ambiente urbano” (p. 19). Ainda que a definição da prática esteja inicialmente ligada ao desenvolvimento urbano, o princípio de diálogo impulsiona uma cocriação eficiente em diversos ambientes e contextos, partindo de instrumentos como mapas e painéis coletivamente confeccionados por todas as partes envolvidas no projeto.

Os dispositivos estratégicos no Design Social (Silva et al., 2018), em que os dispositivos gráficos se enquadram, se apresentam enquanto produtos de design pensados a partir de metodologias colaborativas. Estas trazem para o uso comum o desenvolvimento de ferramentas que também atuam para a partilha e construção de uma coletividade, como um *contradispositivo* no modelo de Agamben ou um dispositivo intercessor no de Costa-Rosa. Por seu caráter experimental e estrutura flexível, também funcionam como dispositivos de conversação. Projetar

os dispositivos gráficos, aqui tratados, em alinhamento a esses conceitos nos provoca a pensar a potência política da função do Design, em que se inverte a lógica disciplinar dos dispositivos para por meio deles trabalhar em prol de uma transformação, uma inovação social.

A proposição dos dispositivos aqui tratados variam enquanto objetivo e estratégia, tendo como desejo maior a relação com o reconhecimento e reforço das identidades culturais locais. Em consequência, fomentam a autonomia e a preservação da memória e tradição. A relação entre identidade e design é constituída de maneira imbricada, compreendendo o design também como elemento constitutivo da própria identidade. Como no caso de Moita Redonda, a ação projetiva do artesanato é força motora e aglutinadora da comunidade e, para além, a identidade se manifesta também por meio de um imaginário cultural comum, que bebe de uma iconografia e materialidade própria. Por meio do design gráfico, se pode, então, propor uma identidade visual, expressa nos dispositivos gráficos que conjugam este repertório já existente de elementos formais e materiais, refletindo a comunidade, um outro que é par, não distante, integrante da prática projetual.

A abordagem que coloca necessidades, desejos e experiências das pessoas no centro do design é, nesse sentido, um modo de fazer pesquisa em design, ao qual o Varal se associa. Segundo Krippendorff (2000), no processo de design centrado no ser humano, o papel dos designers é desenvolver em colaboração com outros agentes do projeto soluções adaptáveis e significativas para as pessoas que as utilizarão. Refletir sobre essa responsabilidade criativa envolve analisar de forma crítica as camadas de identidade que permeiam a relação entre designers e comunidade.

Na evolução histórica do design, a concepção de produtos passa por uma transformação durante a revolução industrial: desloca a atenção da manufatura para a produção de "bens, informação e identidade" (Krippendorff, 2000). Desse modo, a produção de subjetividade, relacionada a produtos que envolvem uma identificação, signos, tendências culturais, práticas sociais, ainda que voltada para o ser humano, tem foco no consumidor. Um deslocamento do valor do produto ao eixo simbólico, em que, segundo Dijon de Moraes, cabem valores de estima, emocionais, ergonomia cognitiva e a valorização dos aspectos que ancoram a identidade local (Moraes, 2010). Somados à função social do design, esses valores se voltam não à aquisição de bens, mas à regeneração do tecido socioambiental e à manutenção dos diferentes modos de viver e fazer, nos quais estão implicados o ambiente, os materiais e processos locais, as organizações sociais e os sistemas sociotécnicos (Ceschin; Gaziulusoy, 2020).

A identidade visual, presentificando a identidade local em visualidade, nesse sentido, é um importante componente de representação consistente, promovendo identificação, engajamento e pertencimento. Segundo Maria Luísa Peón (2013): "a identidade visual é o que singulariza visualmente um dado objeto; é o que o diferencia dos demais através de seus elementos visuais" (Peón, 2013, p. 11). A autora prossegue descrevendo a identidade visual como sistema:

Sistema de normatização para proporcionar unidade e identidade a todos os itens de apresentação de um dado objeto, por meio de seu aspecto visual. Este objeto pode ser uma empresa, um grupo ou uma instituição, bem como uma ideia, um produto ou um serviço. (Peón, 2003, p.15).

Portanto, para além da noção do objeto como artefato material e em um contexto mercadológico, o projeto de identidade visual pode ser desenvolvido para fomentar "identidades territoriais" (Reyes, 2010). Essa estratégia promove, no âmbito coletivo e com maior interação por meio da cocriação, o autorreconhecimento entre participantes e fomenta ações coletivas na

comunidade, o que pode fortalecer a identidade cultural e, conseqüentemente, o desenvolvimento sustentável.

Do ponto de vista da semiótica peirceana, Zingale entende o projeto em design como um processo necessariamente aberto às possibilidades de interpretação por parte de usuários, uma vez que “toda atividade projetual é uma contínua tensão entre o que vem interpretado e aquilo que a interpretação mostra como uma plano de ação adicional” (Zingale, 2016, p. 24). De acordo com o autor, a construção de um artefato deve implicar “um sentido escondido a ser descoberto, mas sobretudo como sentido possível a ser construído” (2016, p. 15). Superada a necessidade de determinar um uso final para os artefatos, cabe à pessoa projetista se perguntar quais usos um artefato pode suscitar em usuários por meio de pistas formais, que darão margem para a continuidade e expansão de suas funções. Entendendo que os artefatos são parte de como construímos o nosso estar-no-mundo, o ato de projetar é, em si, um “dispositivo mediador” (Zingale, 2016, p. 17), que não se encerra na execução de tarefas cotidianas, mas na construção e na manutenção de uma identidade cultural, que se conforma a partir de desejos, necessidades e ideais sociais de um dado espaço-tempo.

Com efeito, se pode compreender que a noção de dispositivo é central para o design em sua capacidade de mediação e constituição dos modos de estar-no-mundo, fortalecendo identidades locais, assim como a proposição de estratégias de como provocar uma transformação no território. As propostas apresentadas a seguir vislumbram um duplo interesse de partilha, entre designers (alunos e professores que compõem o Varal) e artesãos com saberes singulares. O dispositivo atua como mediador, aproximando e promovendo a compreensão e troca de conhecimentos fundamentais para o processo de cocriação; e também como produtos-síntese desse processo, disparadores de uma ação de fomento da identidade e cultura da comunidade.

3 Dispositivos gráficos e a comunidade artesã de Moita Redonda

Os dispositivos gráficos acompanham a história do Varal desde a criação do laboratório. Ao longo dos anos e das aplicações, o sistema de identidade visual dessas peças pouco a pouco se adapta conforme a identidade local e social da comunidade e a demanda em questão. Para realizar os estudos de caso, tomaremos como contexto a comunidade de Moita Redonda, em Cascavel-CE, campo com o qual o Varal tem atuado desde 2017. A comunidade possui uma tradição centenária de artesanato em barro (Oliveira, 2013) e enfrenta problemas típicos aos sistemas artesanais, como a falta de visibilidade e o desinteresse nas práticas tradicionais entre as gerações mais jovens (Silva et. al., 2024). Na vivência das pesquisas de campo, o laboratório observou que a comunidade se organiza em núcleos produtores, grupos de pessoas que trabalham juntas na produção de peças artesanais, incluindo mestres, aprendizes e auxiliares.

Quatro tipologias descrevem os dispositivos a partir de sua estratégia junto à comunidade: *mapeamento*, *memória*, *comunicação interna* e *autonomia*. Os dispositivos de *mapeamento* se referem ao reconhecimento dos limites físicos do território da comunidade, dos diferentes tipos de área, das localizações dos núcleos produtores e suas particularidades, sempre atravessado por aspectos “subjetivos, interpessoais e sensíveis” (Silva et al, 2023, p. 3); a *memória* trata de dispositivos voltados especialmente ao levantamento e detalhamento das práticas tradicionais da comunidade, especificando, por exemplo, as ferramentas, materiais e processos utilizados pelas artesãs e artesãos; os dispositivos de *comunicação interna* objetivam principalmente o fortalecimento dos laços entre as pessoas da comunidade e entre estas e o Varal, perpassando a

divulgação de ações realizadas dentro da localidade, como apresentações do andamento dos projetos; por fim, os dispositivos de *autonomia* dizem respeito às peças gráficas que auxiliam diretamente artesãs e artesãos na manutenção e sustentabilidade de seus fazeres, tratando de questões legais e comerciais em uma linguagem simples.

Mesmo sendo separados por categorias, esses dispositivos se interseccionam, de modo que um dispositivo de memória pode conter, em si, aspectos de mapeamento, por exemplo. A função desta divisão é didática e as tipologias devem ser tratadas como enfoques. Além disso, todos os dispositivos têm como ponto comum sua construção a partir da colaboração entre diferentes agentes do projeto. Além da equipe do Varal e dos moradores das comunidades visitadas, como Moita Redonda, parceiros externos, alunos e professores do curso de Design da UFC participam desse trabalho. As trocas de saberes e ideias são importantes para o desenvolvimento do projeto. Consequentemente, a atuação do Varal no ensino é bastante produtiva e interessante tanto para a prática do design social quanto para o aprendizado dos alunos. Ao longo da existência do curso de Design, iniciado em 2012, as disciplinas de Projeto 2 e Projeto de Produto 4 têm executado diversos projetos junto ao laboratório. Trabalhos de estudantes também serão apresentados e classificados dentro das tipologias de dispositivos estratégicos.

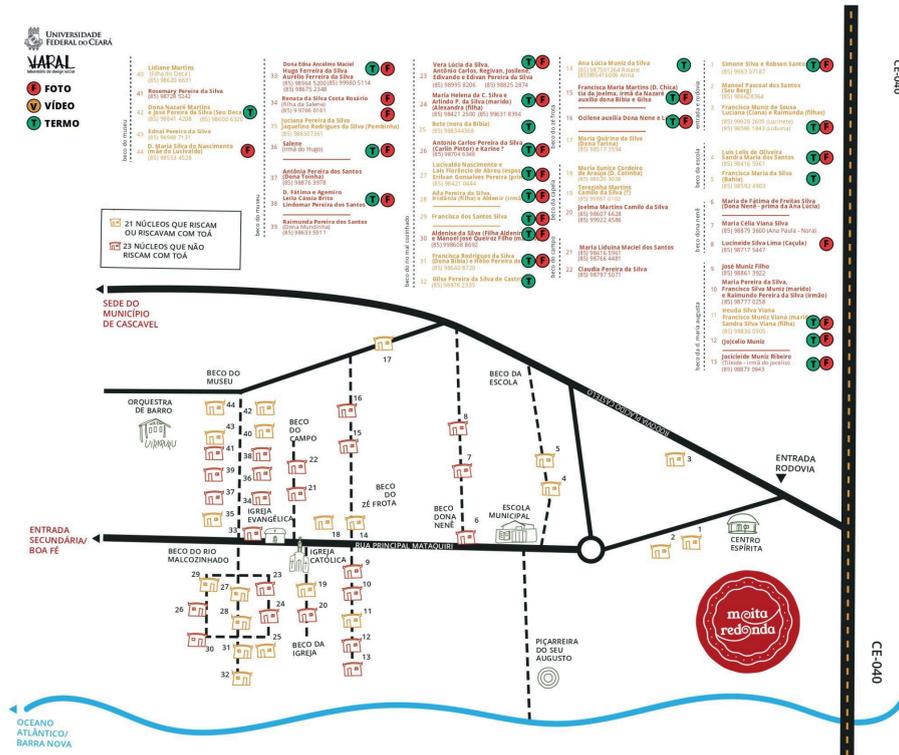
Como pressuposto do laboratório, é necessário incorporar as necessidades da comunidade ao desenvolvimento da pesquisa e, principalmente, na linguagem dos dispositivos desenvolvidos. Logo nas primeiras idas ao local, foram percebidas dificuldades de conexão de rede em locais mais distantes da avenida principal. Além disso, grande parte das artesãs e artesãos é idosa e possui pouco domínio das ferramentas digitais. Ambos os aspectos foram fatores decisivos para a escolha da mídia em que foram construídos os dispositivos gráficos. Ainda que muitos dispositivos também possuam usos para fora da comunidade e haja uma ampliação de acesso à internet no local em andamento, compreendemos que as condições atuais exigem que os impressos continuem sendo o principal meio gráfico-comunicacional em Moita Redonda, com possibilidade de complementos digitais para maior alcance do público externo.

3.1 Dispositivos de mapeamento

Os mapas produzidos pelo laboratório partem de uma necessidade de aprofundar o conhecimento sobre o território da comunidade, bem como preencher lacunas deixadas pelos mapas oficiais, que nem sempre contemplam a realidade local (Silva et al, 2024). Para além da identificação de avenidas, ruas, vegetação e corpos hídricos, o mapeamento identifica aspectos como os núcleos produtores e os pontos de coleta de matéria prima. Diversos mapas são confeccionados e utilizados como instrumento de pesquisa de campo, onde as novas informações que se apresentam são acrescentadas em tempo real, na forma de rabiscos e anotações das pessoas pesquisadoras, para um posterior tratamento dos dados em novas versões. Para a construção dos mapas, o laboratório também se vale de vídeos e fotos – como, por exemplo, a filmagem de um habitante sinalizando as locações dos becos e o registro fotográfico de drones. Os processos de mapeamento se dão em três dimensões: a) física e geográfica, na qual se busca identificar corretamente as posições das casas e núcleos produtores; b) relacional, em que são acrescidos nomes, apelidos e ocupações das pessoas habitantes, tornando possível a identificação de mestras, mestres e colaboradores na cadeia artesanal; c) estratégica, que contempla a visibilidade da locação para o público de fora. Os mapas, ao serem introduzidos no âmbito governamental, possibilitam a sinalização da comunidade em plataformas de

georreferenciamento, como o *Google Earth*. Além disso, a pesquisa feita no laboratório pode servir de base para a criação de endereços formais das casas, viabilizando a inserção dos correios na região. Mais informações sobre as dimensões do mapeamento no Varal podem ser encontradas em Silva et al (2024)².

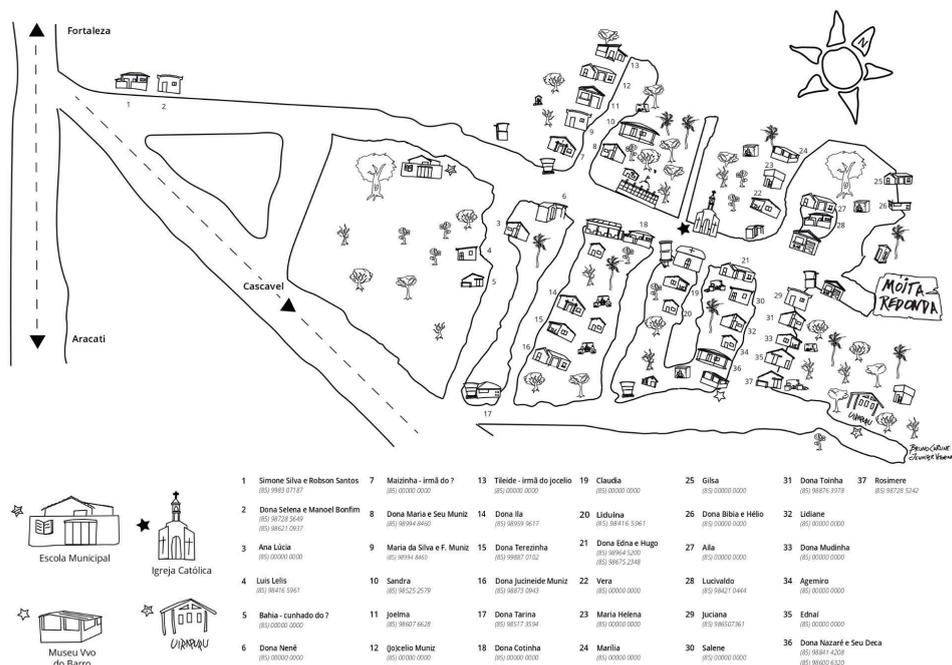
Figura 1 - Mapa de Moita Redonda feito no Varal



Fonte: Acervo do Varal (2023)

Figura 2 - Mapa de Moita redonda feito no Varal

² SILVA, Anna Lúcia dos Santos Vieira. *et al.* MAPEAMENTOS EM PROCESSOS DE DESIGN SOCIAL: CONHECER, CONECTAR E COMPARTILHAR TERRITORIALIDADES. In: Colóquio de pesquisa em design e arte: arte, design, (re)invenção política e transformação social. 2023, Fortaleza. **Anais**. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/iv-colouquio-de-pesquisa-em-design-e-arte/706669-catalogo-como-dispositivo-estrategico-de-design-social--processo-colaborativo-com-a-comunidade-artesa-de-moita-re/>. Acesso em: 20/06/2024.

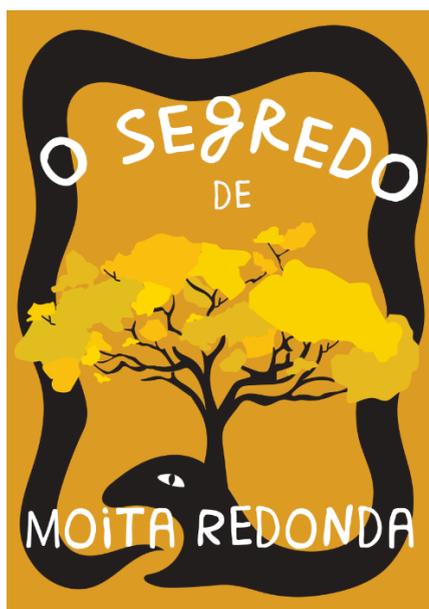


Fonte: Acervo do Varal (2023)

3.2 Dispositivos de memória

Os dispositivos de memória se relacionam de forma mais estreita com a permanência das práticas culturais da comunidade - neste caso, o artesanato em barro. A memória é uma das formas principais de conservar a cultura viva e presente dentro da comunidade dos artesãos em Moita Redonda. No laboratório, alguns dispositivos, como os livros ilustrados, tratam a memória através da contação de histórias sobre a região, incorporando imagens de personagens e cenários que representam o povo e a cultura de Moita de modo geral. O livro *O Segredo de Moita Redonda* (figura 3) traz à tona os contos folclóricos, com ilustrações feitas por estudantes de Projeto 2, enquanto *Em Moita Toda Tem* (figura 4) os desenhos se originaram de oficinas com crianças moradoras da comunidade, sendo tratados e arranjados digitalmente pela equipe de designers.

Figura 3 - Capa e miolo do livro “O segredo de Moita Redonda”

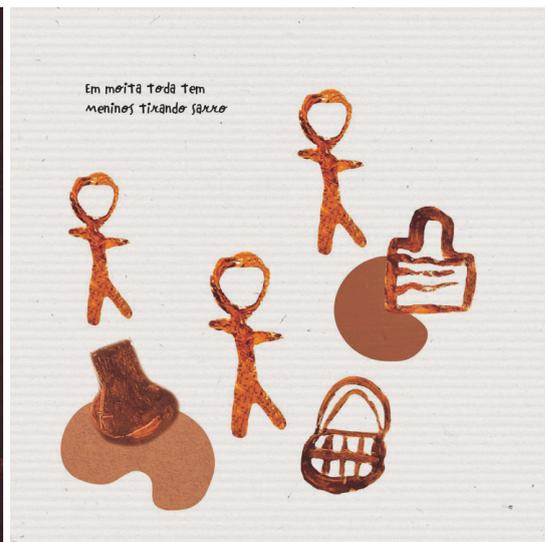
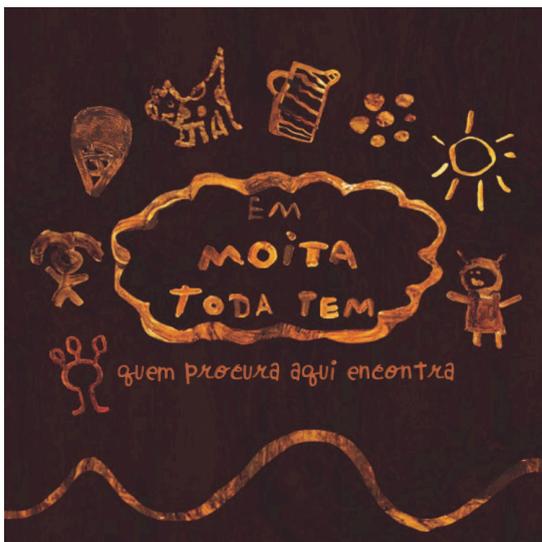


“Há muito tempo, apareceu por aqui uma cascavel gigante que engolia gente. Todo mundo vivia dentro de casa assombrado, com medo de escutar o barulho do chocalho. Foi então que as artesãs da época se juntaram e fizeram uma quartinha mágica grande o suficiente para prender a monstra. Para vigiar a prisão da cobra, as mestras do barro criaram os bonequinhos guardiões. Eles eram cheios de força e coragem e defenderam Moita Redonda durante muitos e muitos anos.”



Fonte: Bruna Maria, Gabriel Cela, Gabriel da Silva, Lais Façanha, Júlia Sales e Tatyane Frankalino (2017)

Figura 4 - Capa e miolo do livro “Em Moita Toda Tem”



Fonte: Gabriely Melquíades, Jade Castro, Lucas Borges, Luciana do Vale, Rebeca Melo, Vinícius Freitas e Yanna Mercy (2019).

Outra peça importante para esta tipologia é o *Catálogo de Artesãs e Artesãos do Barro de Moita Redonda*. Ainda em andamento, o dispositivo pretende, além de preservar a memória da cultura local, trazer o sentimento de pertencimento e reconhecimento de identidade para as pessoas artesãs em prol da comunidade. Ademais, é uma ferramenta de comunicação externa, visando uma maior visibilidade para Moita Redonda. No catálogo, artesãos são retratados sem hierarquia, em uma ordem que segue sua localização geográfica. Nas seções, constam fotografias dos artesãos e de suas peças mais características, além de suas respostas pessoais para a pergunta principal do editorial: “O que é o barro pra você?” A partir dessa pergunta, os pesquisadores do laboratório registram a memória falada de como os artesãos veem seu trabalho e como o

artesanato se relaciona com cada pessoa entrevistada – algumas relatam que fazem por sustento, outras por amor. Com informações que visam retratar o cotidiano da comunidade, tanto com o objetivo de aumentar a visibilidade do trabalho lá feito, quanto para resgatar as tradições de artesanato que se perdem com o passar do tempo, os dispositivos gráficos, aqui, também são uma forma de sintetizar a identidade e ativar o pertencimento por meio das histórias e das imagens presentes dentro da comunidade.

Figura 5 - Parte da identidade visual de Moita Redonda



Fonte: Acervo do Varal (2023)

Figura 6 - Parte da identidade visual de Moita Redonda



Fonte: Acervo do Varal (2023)

Figura 7 - Página dupla do catálogo: Mestres Deca e Nazaré



Fonte: Acervo do Varal (2024)

3.3 Dispositivos de comunicação interna

Desde a fundação do laboratório, o Varal construiu coletivamente *folders*, pôsteres e panfletos de comunicação interna. O foco dessas peças gráficas é a conexão direta com a população de Moita Redonda, utilizando uma linguagem que considerada "chamativa" pelos moradores: a fotografia. Com as fotos, a identidade visual do projeto gradualmente incorporou, em seu vocabulário, as colagens de fotos, buscando chamar a atenção dos moradores a partir do autorreconhecimento de si mesmos.

Nas pesquisas, foi identificada a necessidade de utilização de uma linguagem simples, com foco na objetividade da mensagem que o laboratório busca transmitir. Essa abordagem comunicacional se origina pelo contato com os moradores, principalmente com a população idosa. A partir das pesquisas de campo e de conversas com os habitantes, os estudantes do laboratório constataram que a comunidade possui um baixo índice de letramento verbal, ainda que outros modos de manifestação de saberes sejam perceptíveis, notórios em suas falas, práticas e expressões materiais. Pelo exposto, foram desenvolvidos dispositivos gráficos de maior ênfase na comunicação visual, unindo ícones e frases curtas, visando transmitir mensagens com facilidade de compreensão.

O laboratório busca ver e ouvir as necessidades dos artesãos; para tal, há encontros periódicos entre os integrantes do Varal e a comunidade para discutir o que está sendo desenvolvido a partir dos desejos e interesses observados, além de produzir em conjunto, na partilha de saberes. Como principal exemplo dessa interação, temos a construção de convites em formato de zines (publicações independentes de baixa tiragem), com uma dobradura convidativa à abertura e, como elemento secundário, a presença de uma colagem de fotografias tiradas pelo laboratório em visitas ao local. As fotos são estratégias de pertencimento, provocando interesse dos artesãos, que literalmente se veem nas peças, além de identificar outros moradores e amigos, posteriormente, em alguns casos, guardando esses dispositivos como lembrança pessoal ou de entes queridos.

Para a peça em questão (figuras 8 e 9), buscamos representar todos os artesãos da comunidade, como um registro histórico para as próximas gerações. Essa estratégia, além de criar

um interesse geral no evento a que o convite se refere, representa a união, importante para a comunidade, por meio de atributos visuais. Na representação de todos os artesãos da localidade, o efeito é um sentido de paridade, visibilizando o que há de mais forte entre eles, o elemento aglutinador que os faz comunidade. Nas visitas, é perceptível a importância do registro da comunidade ali presente, com constantes questionamentos quando certos artesãos não estão destacados em colagens ou fotografias.

Figura 8 - Artesã com convite



Fonte: Acervo do Varal (2023)

Figura 9 - Artesã com convite



Fonte: Acervo do Varal (2023)

Dessa forma, a comunicação interna atua em menor escala, sendo os dispositivos distribuídos dentro da comunidade artesã e com enfoque principal em duas características: legibilidade e representatividade. A primeira considera os artesãos como público alvo na produção, tornando a facilidade de compreensão dos dispositivos como ponto principal na sua confecção, o uso de fontes legíveis e símbolos acompanhados de textos curtos sendo utilizados frequentemente para melhorar a legibilidade de zines e convites. Na segunda característica, a representatividade é

uma necessidade percebida nas visitas, quando artesãos solicitaram suas imagens retratadas nas colagens presentes nos dispositivos como forma de visualização do seu reconhecimento no local.

3.4 Dispositivos de autonomia

Em 2024, o Varal submeteu um projeto de dispositivos ao 13º Edital Ceará das Artes, parte das ações previstas pela Lei Paulo Gustavo. O projeto, nomeado *Dispositivos gráficos estratégicos de Design Social junto a comunidades artesãs*, tem como enfoque a tipologia de *dispositivos para a autonomia*. Partimos da linguagem gráfica de livros ilustrados e quadrinhos para projetar dispositivos lúdicos e de fácil acesso, com diferentes abordagens: para pessoas artesãs mais jovens, as peças podem gerar interesse a partir de sua configuração visual; para as mais velhas, o uso predominante de cores e formas facilita a comunicação. O desafio se torna, então, empregar de forma eficiente o design de informação.

Dentre os conteúdos dos dispositivos, estão demandas informacionais advindas da própria comunidade: métodos de precificação; direitos e benefícios quanto à legitimação da profissão; aposentadoria e isenção de impostos; instruções de georreferenciamento (para inserção dos pontos de venda no *Google Maps*). Ressalta-se que outros conteúdos podem ainda surgir a partir da pesquisa de campo e da análise dos dados. Ainda que a forma final dos dispositivos não seja pré-determinada, prevemos o uso de ilustrações e de fotografias, seguindo a linguagem já estabelecida a partir dos dispositivos anteriores, relacionando os tópicos com as narrativas pessoais e coletivas da comunidade.

As peças gráficas serão inicialmente disseminadas em Moita Redonda através de uma oficina criativa. O público artesão terá a oportunidade de aprender e aplicar métodos de precificação em suas próprias peças, bem como compreender direitos profissionais. Esse momento, com possibilidade de aplicação periódica e verificação de eficácia do modelo da oficina, possibilitará à equipe de designers verificar o funcionamento dos dispositivos gráficos e possíveis ajustes. O material será distribuído para cada núcleo produtor da comunidade e difundido gratuitamente em meio digital, possibilitando sua apropriação em outros contextos de diálogo entre artesanato e design.

4 Disciplina de Projeto 2 como espaço de aprendizagem e desenvolvimento de dispositivos gráficos estratégicos

A relação entre Ensino, Pesquisa e Extensão proporciona uma formação prática multidisciplinar, promovendo a partilha de conhecimentos acadêmicos e saberes tradicionais da comunidade, além de gerar soluções a partir de um processo de codesign para as demandas apontadas pelos artesãos. A disciplina de Projeto 2 (P2) tem como temática a relação design e artesanato, sempre em um real contexto extensionista. Os alunos, desde 2018, vão à comunidade de Moita Redonda, onde conhecem os artesãos, suas peças e seus processos, aprendendo diretamente na convivência com quem carrega a tradição da cultura do barro. As experiências do Varal são apresentadas na disciplina e as reflexões e vivências, no laboratório e em contexto de aula, levadas à Pesquisa.

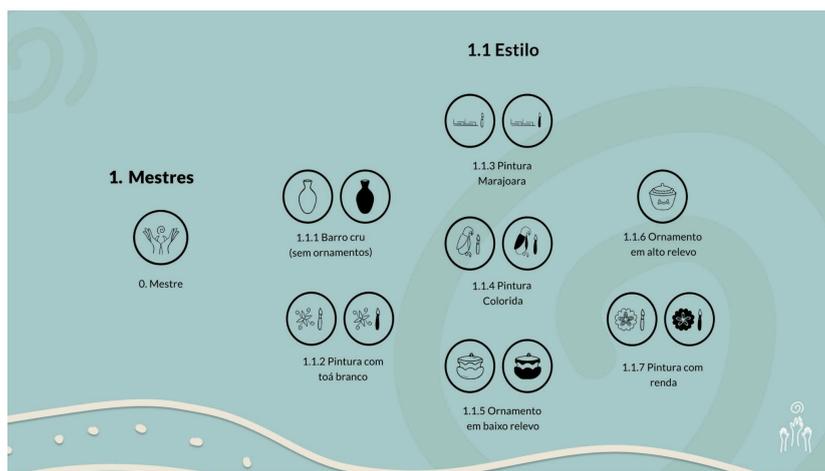
O relato mais recente dessas interações é o de 2023. Em aspectos metodológicos, a disciplina de P2 se iniciou com o estudo de referências bibliográficas acerca de peças e processos já

desenvolvidos, como dispositivos gráficos, artefatos de design em geral e peças de artesanato, bem como da junção das duas áreas (colocada em prática de forma interna na disciplina através de Interminários³). Em um segundo momento, houve apresentações sobre Moita Redonda, as pessoas, tradições e produtos artesanais. Também foram abordadas as demandas comunitárias atuais. Foi observado um requisito: seria necessário que os artefatos gerados no período da disciplina representassem os moradores integralmente, de forma igualitária entre si e respeitando suas particularidades. Outro ponto de atenção era o já mencionado baixo índice de letramento na comunidade, tornando indispensável o uso de estratégias gráficas para contornar qualquer impossibilidade de alcançar uma comunicação direta para todos.

Durante as fases de inspiração, ideação e desenvolvimento dos dispositivos, foram disponibilizados alguns materiais/documentos do Varal, viabilizando trabalhos coerentes com a produção anterior de outros semestres e do projeto de extensão como um todo. Nas orientações dos professores da disciplina e de integrantes dos Varal, as informações eram detalhadas. O andamento do trabalho ganhou mais embasamento pelo contato direto com a comunidade, possibilitado pelas visitas de campo, que ocorreram em duas idas. A turma, acompanhada por uma das docentes da disciplina e de alguns membros do Varal, se dividiu em equipes para abranger uma maior área da comunidade. Os estudantes dialogaram com os moradores e produziram dados a serem incorporados aos projetos, como anotações, desenhos e registros fotográficos. A seguir, serão apresentados alguns trabalhos desenvolvidos nesse período.

Uma das equipes, responsável pelo tema da iconografia, desenvolveu ícones voltados a uma comunicação mais eficiente e direta com a população de Moita. Foram definidos ícones para cargos, funções, processos, produtos e localidades. Ainda que inicialmente pensados para o uso no catálogo, há possibilidade de aplicação em diversos materiais gráficos relacionados a Moita, como panfletos, convites, mapas etc.

Figura 10 - Iconografia para artesanato em Moita Redonda



Fonte: Ana Clara, Anna Estela, Ester Almeida e Maria Clara (2023)

³ Trabalhos em equipe desenvolvidos na disciplina de Projeto 2, que possuíam como premissa a apresentação, para a turma, de diferentes tópicos da união entre Design e Artesanato por meio de recursos interativos, como objetos e performances.

Já o projeto *Moita em quadrados* trata, por meio de uma zine *pop-up*⁴ narrativa, questões pertinentes ao cotidiano dos moradores. Relacionada à tipologia de autonomia, a zine apresenta desde o processo de produção, buscando a valorização deste, até informações sobre a negociação com compradores e a aquisição de direitos, como a carteirinha de artesão e a aposentadoria.

Figura 11 - Iconografia para artesanato em Moita Redonda



Fonte: Art Martins, Iasmyn Angelino e Saymon Ribeiro (2023)

Na conclusão do processo, a turma apresentou os artefatos desenvolvidos para os moradores de Moita em mais uma visita ao local. Junto aos dispositivos, cada equipe mostrou a trajetória de seu projeto por meio de apresentações de slides, relatando brevemente as etapas de inspiração, ideação e implementação.

5 Considerações finais

O percurso trilhado pela parceria entre o Varal e as comunidades beneficiárias, como Moita Redonda, aponta possíveis caminhos para o uso dos dispositivos gráficos como estratégia de design social. O conceito de dispositivo, usado aqui em um contexto diferente dos dispositivos disciplinares de poder, é agente de transformação, corroborando como ferramenta/estratégia para promover engajamento e pertencimento, contribuindo para solucionar, junto à comunidade, questões problemáticas trazidas pelos moradores e fazendo a comunidade se reconhecer em toda a sua potência de ação.

O pressuposto de cocriação, que garantiu a presença e a participação da comunidade ao longo dos processos, conferiu aos dispositivos configurações atentas à identidade e às necessidades locais. Os produtos e as tipologias encontradas (Mapeamento, Memória,

⁴ Denominam-se *pop-ups* os mecanismos de engenharia do papel que apresentam elementos tridimensionais.

Comunicação Interna e Autonomia), que identificam as ações implementadas em Moita, ganham forma a partir das interações com as pessoas artesãs e das demandas alcançadas no campo.

Ao categorizar esses artefatos, observamos procedimentos que podem ser replicados em outros contextos de Design Social, com outros agentes, projetos e comunidades, com abertura para modificações e melhoramentos progressivos. Além das tipologias, se percebe que a confecção das peças de menor complexidade, como os convites para eventos, alimentam a construção da identidade gráfica que se conforma aos poucos e resulta nos dispositivos mais complexos, como o catálogo de artesãs e artesãos, que busca sintetizar a estrutura da comunidade e promove seu reconhecimento quanto unidade.

No atual estágio, de concretização, esperamos verificar a efetividade dos dispositivos mais desenvolvidos e aprimorar aqueles voltados à autonomia, com a expectativa de que estes sejam apropriados pela comunidade de forma orgânica.

6 Referências

AGAMBEN, G. **O que é um dispositivo?** In: G. Agamben. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios* (pp. 25-54). Chapecó: Argos, 2009.

CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, Í. **Design for Sustainability: A Multi-level Framework from Products to Socio-technical Systems**. Abingdon: Routledge, 2020.

CARNEIRO, Bruna Maria et al. **O Segredo de Moita Redonda**. Fortaleza: Varal, 2017.

COSTA, Maico Fernando; PÉRICO, Waldir; SOUZA, Willian Azevedo de. **Do Dispositivo Disciplinar ao Dispositivo Intercessor**. Revista de Psicologia da UNESP, vol. 18, número especial, 2019, p. 161-166.

KRIPPENDORFF, K. Design Centrado no Ser-humano = Human-centered Design: uma necessidade cultural = a cultural necessity. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v.8, n.3, 2000.

MELQUÍADES, Gabriely et al. Em Moita Toda Tem: quem procura aqui encontra. Fortaleza: Varal, 2019.

REYES, Paulo. Identidade x identidades: uma visão pelo design. Design de plataformas para valorizar identidades e produtos locais. In **Cadernos de Estudos Avançados: identidade**. Organização: Dijon de Moraes, Lia Krucken, Paulo Reyes. Universidade do Estado de Minas Gerais – Barbacena : EdUEMG, 2010.

SZANIECKI, Barbara; ANASTASSAKIS, Zoy. Dispositivos de conversação: por uma abordagem transdisciplinar e antropológica do design. in SZANIECKI, Barbara; BIZ, Pedro; ANASTASSAKIS, Zoy (orgs). **Imaginação, participação e correspondência: experiências do laboratório de design e antropologia**. Rio de Janeiro: PPDESDI, 2023.

SILVA, A. L. S. V. ; BARROS, C. F. B. ; FERREIRA, G. P. ; MELO, R. F. ; BORGES, L. M. Livro de barro de Moita Redonda: integração de ensino, pesquisa e extensão na prática do design social. **Pensamentos em Design** , v. 2, p. 22-35, 2022.

SILVA, A. L. S. V.; OLIVEIRA, E. A. G.; QUEIROZ, A. C. L.; CAVALCANTE, L. S.; CARNEIRO, A. C. **Aplicação de dispositivos estratégicos em Design Social no fortalecimento de identidade local**. Projética, Londrina, v.9, n.2 supl. p. 143-158, nov. 2018.

SILVA, Anna Lúcia dos Santos Vieira. *et al.* CATÁLOGO COMO DISPOSITIVO ESTRATÉGICO DE DESIGN SOCIAL: PROCESSO COLABORATIVO COM A COMUNIDADE ARTESÃ DE MOITA REDONDA. In: Colóquio de pesquisa em design e arte: arte, design, (re)invenção política e transformação social. 2023, Fortaleza. **Anais.** Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/iv-coloquio-de-pesquisa-em-design-e-arte/706669-catalogo-com-o-dispositivo-estrategico-de-design-social--processo-colaborativo-com-a-comunidade-artesa-de-moita-re/> . Acesso em: 20/06/2024.

SILVA, Anna Lúcia dos Santos Vieira. *et al.* MAPEAMENTOS EM PROCESSOS DE DESIGN SOCIAL: CONHECER, CONECTAR E COMPARTILHAR TERRITORIALIDADES. In: Colóquio de pesquisa em design e arte: arte, design, (re)invenção política e transformação social. 2023, Fortaleza. **Anais.** Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/iv-coloquio-de-pesquisa-em-design-e-arte/706669-catalogo-com-o-dispositivo-estrategico-de-design-social--processo-colaborativo-com-a-comunidade-artesa-de-moita-re/> . Acesso em: 20/06/2024.

FOUCAULT, M. **Dits et écrits.** 2 vol. Paris: Gallimard, 1994.

_____. **Sobre a história da sexualidade.** In: M. Foucault, *Microfísica do poder* (pp. 243-276). Rio de Janeiro: Graal, 1995

MANZINI, E. **Design: quando todos fazem design**, uma introdução ao design para inovação social. Trad. Luzia Araujo. São Leopoldo RS: Ed. Unisinos, 2017.

MORAES, Dijon Org.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade.** Belo Horizonte: EduEMG, 2010.

MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design.** São Paulo: Blucher, 2010.

MORAES, Dijon. Design e identidade local: o território como referência projetual em APLs moveleiros. In MORAES, D; KRUCKEN, Lia; REYES, P. **Cadernos de Estudos Avançados: identidade.** Universidade do Estado de Minas Gerais – Barbacena : EduEMG, 2010. 115 p. – (Coleção do Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design)

OLIVEIRA, Alexandre Ribeiro de. **O artesanato no âmbito da economia criativa: o caso da comunidade da Moita Redonda, Cascavel/CE.** 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Econômicas) - Faculdade de Economia, Administração, Atuária, Contabilidade e Secretariado Executivo, Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, 2013. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/32924/1/2013_tcc_aroliveira.pdf. Acesso em: 30 jun. 2024.

PEÓN. Maria L. **Sistemas de Identidade visual.** Teresópolis: 2AB, 2013.

ZINGALE, S. Qual semiótica para o design? A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto. In **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Semiótica.** v.1 org.: Dijon De Moraes. Regina Álvares Dias. Rosemary Bom Conselho Sales. Barbacena: EduEMG, 2016. p. 13-27.