

Inovação social por meio do design: produção artesanal de farinha

Thaynara Rakel Rodrigues Costa
Raquel Gomes Noronha

RESUMO

O presente artigo traz o desenvolvimento de um projeto que faz uso de metodologias metaprojetual, fazendo uso de algumas ferramentas importantes para o desenvolvimento do projeto, para tangibilizar todo o estudo feito durante este percurso, como a pesquisa de campo, construção de um jogo, além do uso da cartografia como caminho projetual mapeando problemas encontrados no povoado de Centro Grande, na cidade de Axixá (MA), no que diz respeito ao processo de fabricação artesanal de farinha.

Palavras-chave: Metaprojeto. Inovação social. Design. Cartografia.

Introdução

O povoado de Centro Grande, localizado na cidade de Axixá-Maranhão, produz farinha de modo artesanal há muitas décadas, sua principal finalidade é para a subsistência própria, no entanto, o povoado vem enfrentando problemas que estão inviabilizando sua continuação por parte da falta de participação dos jovens, que vem se agravando no decorrer dos anos. Pretendo desenvolver neste trabalho conversações, na tentativa de mediar processos de valorização das atividades de trabalho local, para que possamos ampliar a divulgação da produção da farinha, adaptando o método cartográfico, que não se caracteriza por regras ou por métodos pré-estabelecidos, mas tem como sentido, “acompanhamento de percursos, implicação em processos de produção, conexão de redes ou rizomas” (DELEUZE; GUATTARI, 1980, p.10) usando a cartografia de acordo com as possibilidades e contexto os quais o projeto está inserido.

Quando me questioneei sobre qual assunto escolher para o desenvolvimento deste projeto, logo me recordei da farinha que é produzida no povoado, e nos problemas que já havia observado, embora superficialmente, mas que já eram percebidos nas minhas idas ao povoado. O que me levou a concretizar esta escolha, foi quando percebi que, a grande maioria das pessoas que passam na MA 110, arredores do povoado, que são potenciais consumidores do insumo produzido ali, não têm conhecimento de que no povoado é produzida e comercializada uma farinha artesanal, natural e de qualidade.

Como proposto no projeto da disciplina de Projeto Gráfico II, que visa fazer com que este projeto tenha uma orientação metaprojetual que, “[...] se apresenta como uma profunda reflexão sobre o projeto” (TAMEKUNI, 2014, p.7). Tentando atuar por meio da inovação social:

Atividades e serviços inovadores que são motivados pelo objetivo de encontrar uma necessidade social e que são predominantemente desenvolvidos e difundidos entre organizações em que o primeiro propósito é social. (MULGAN, 2007 apud BRUNEL, 2015, p. 206).

A co-criação, “trata-se de abordagens que consideram fundamentais o usuário, sua participação, habilidade e conhecimento do contexto” (SPINUZZI, 2005, p.4 apud GAUDIO, 2014), projetando junto aos *stakeholders* (grupo de interesse), buscando ter uma visão mais ampla das pessoas e contexto que cercam essa temática. Demonstrando todo o processo e metodologia aplicada nas rodas de conversação, em uma cartografia.

2 Metodologia

O processo de desenvolvimento deste projeto comporta-se como método cartográfico, que prevê o acompanhamento do desenvolvimento do projeto, sem que haja uma metodologia única ou de processos pré estabelecidos, mas buscando entender e conhecer melhor o assunto a ser tratado, “Conhecer não é tão somente representar o objetivo ou processar informações acerca de um mundo supostamente já constituído, mas pressupõe implicar-se com o mundo, comprometer-se com a sua produção” (ALVES; PASSOS, 2015, p. 131).

Portanto, por meio de revisões textuais, procurei primeiramente ter uma fundamentação teórica concreta, a fim de ter a melhor compreensão de alguns termos importantes, bem como, metaprojeto, codesign e design social; o segundo momento foi a escolha do tema a ser trabalhado ao longo do projeto, além de uma prévia discussão sobre a problemática a qual levou a escolha do mesmo; por último, com a ida a campo, podendo aplicar processos de design, e assim, poder “implicar-me com o mundo”, como sugerido pelos autores do texto: Cartografia é habitar um território existencial. O que constitui, neste contexto, em mediar uma roda de conversação com os *stakeholders*. Esses processos foram adequados às nossas possibilidades, e puderam ser resumidos pelo Quadro 1.

Quadro 1 - Processo Cartográfico

1ª etapa	Revisões textuais	Compreendendo o metaprojeto
2ª etapa	Tema	Problematização
3ª etapa	Campo	Mapeamento do problema
4ª etapa	Jogo	Roda de conversação
5ª etapa	Cartografia	Sistematização da informação coletada

Fonte: Própria da autora (2018)

O metaprojeto, prevê a total compreensão e organização projetual de maneira mais complexa e sistêmica, com um olhar geral. Que pode ser compreendido de acordo com Tamekuni (2011 apud FRANZATO) o metaprojeto tem um caráter transdisciplinar e não se atém a uma determinada fase ou etapa do projeto, mas poderá perpassar por todo o projeto, onde a pesquisa e o projeto se ligarão.

Compreender o projeto, o processo, os envolvidos, e os ambientes, é essencial para se ter o máximo de controle possível de tudo aquilo que envolve o projeto, e assim, ter mais possibilidades,

e meios mais eficazes de solucionar os problemas encontrados por meio do ponto de vista de cada pessoa, e seus diferentes pensamentos.

Ao falar de metaprojeto, sugere-se a colocação do mesmo como um nível, ao não abordá-lo como fase ou etapa, retira-se dele o caráter temporal hierárquico, e ao considerá-lo um nível, ele poderá se posicionar ao lado do projeto ou como um nível que entremeia outro. (TAMEKUNI, 2014, p. 6).

Deste modo, o metaprojeto prevê um olhar amplo, e não pontual, conforme afirma Tamekuni, em seu artigo, *Metaprojeto - o design em busca da inovação social por meio da reflexão*:

Para que se possa elaborar projetos que tragam uma renovação no sentido, que tenham em si a inovação é preciso repensar em como se projetar, e para isso o metaprojeto se apresenta como uma profunda reflexão sobre o projeto. (TAMEKUNI, 2014, p.7.).

Quanto ao codesign e a inovação social, pode-se compreender que a participação das pessoas envolvidas no problema, é de suma importância, uma vez que apenas aquelas que convivem diariamente com tal situação, tem a propriedade necessária para apontar os reais problemas e as possíveis soluções que poderão lhes beneficiar.

Trata-se, sobretudo, de um projeto coletivo, onde as pessoas que fazem parte do problema deixam de ser somente o problema para serem parte também da solução. É possível afirmar que a inovação social, é então, um processo de co-criação de significados, consequentemente um exercício do co-design. (BRUNEL, 2015, p. 206).

Designers tem como um dos seus papéis, mediar discussões, procurando captar a visão de diferentes stakeholders, e tudo enquanto o que possa servir para colaborar, de forma mínima que seja, para o desenvolvimento do projeto, por isso é essencial está disposto a ouvir, e compreender aquilo que as pessoas têm a nos falar, por mais banal que seja, é necessário então, perceber e absorver de uma simples conversa, o que se pode levar em consideração.

Assim, o design para a Inovação Social, consiste em permitir a participação direta dos envolvidos, junto ao designer responsável pelo projeto, para também projetar, contribuindo então na solução dos problemas encontrados.

Para promover a inovação social, experts em design devem usar suas habilidades e competências em design para reconhecer casos promissores quando e onde eles surgem e reforçá-los. Que é ajuda-los a serem mais acessível, efetivo, duradouro e replicável. (MANZINI, 2014 p.58, apud BRUNEL, 2015, p. 206).

Portanto, está nas mãos dos designers, ter este olhar eficaz, e saber intervir em tais situações. Promover essa participação, é essencial, uma vez que o design é interdisciplinar, trabalhando com vários profissionais, de diferentes áreas de atuação, em um único projeto.

3 Produção artesanal de farinha em centro grande

O povoado de Centro Grande retira seu sustento basicamente todo da lavoura, as famílias produzem: arroz, milho, e maniva, para a produção da farinha, além de algumas hortaliças. A produção vai boa parte para a subsistência das famílias, e parte que eles produzem é vendido, para ajudar nos custos da própria lavoura.

Tratarei agora do tema que escolhi para desenvolver este projeto. Após algumas experiências ao longo da minha vida no que se diz respeito ao artesanato, decidi trabalhar e discutir sobre a produção artesanal de farinha de Centro Grande.

O projeto consiste em promover rodas de conversa, com os stakeholders, promovendo a inovação social, que contará com o auxílio de um jogo de tabuleiro, para facilitar o entrosamento entre os envolvidos, ao final será produzida uma cartografia que deverá conter as informações obtidas no decorrer do projeto, por meio das conversas.

A roda de conversação proposta serviu para ouvir e conhecer melhor o cotidiano dessas pessoas, permitindo que elas participassem diretamente na etapa projetual, tanto de problematização, quanto em uma futura solução. Havendo então a aplicação do co-design.



Figura 1: *stakeholders*, durante a roda de conversação

Fonte: Própria da autora (2018)

Entre os 30 povoados da cidade, Centro Grande é o maior produtor de farinha, porém, no decorrer dos anos, manter a produção de farinha tem se tornado um desafio diário, que tende a aumentar por

vários motivos, desde a falta de incentivo governamental, e dos próprios jovens que serão o futuro do povoado, até a falta de mão-de-obra para o trabalho na roça. Motivos esses que puderam ser desvendados e debatidos no decorrer das reuniões com alguns chefes de famílias que produzem farinha frequentemente. A relevância dessas conversas é ressaltada por (BRUNEL, 2015), “quando o design estratégico opera no nível metaprojetual, projetando artefatos que permitem conversações sociais que geram a co-criação da inovação social, é possível produzir impactos mais significativos”.

Nas reuniões, foi possível perceber novas fronteiras que envolvem os produtores e os consumidores. Cada um expôs seu ponto de vista, referente aos diversos pontos encontrados que precisavam ser tratados.

Dependendo de vários fatores, a produção da farinha enfrenta diversos fatores de risco, que serão abordados mais adiante. Esses fatores puderam ser discutidos quando pude me encontrar e mediar tais conversas.

4 Pesquisa de campo

Chega então o momento de partilhar o meu projeto com os lavradores de Centro Grande. Primeiramente fui na casa de cinco famílias, explicar no que consiste o projeto, a fim de convidá-los a participarem da roda de conversas, para que pudessem contribuir por meio da co-criação. Logo na primeira reunião surgiram diversas questões e problemas ao que diz respeito a fabricação da farinha, o primeiro ponto é o medo dessa atividade se acabar, uma vez que as pessoas que hoje produzem já tem uma idade avançada, e os jovens da região não se interessam em participar como antes, como pode ser observado na fala do seu Paulo, de 53 anos:

Paulo, 53 anos: O jovem quando chega nessa fase, já não estão mais querendo ir pra roça.

João, 69 anos: Eu já tinha aprendido uma profissão, mas todo tempo fazendo roça. Eu nunca comprei farinha.

Pude observar nestas falas que, além do pouco interesse dos jovens de irem para a roça, há uma questão ainda maior, que é a falta de terreno para que eles possam cultivar, pois, cada agricultor registra um pedaço de terra, juntamente com o dono do terreno, para que possa plantar, no cartório fica registrado que a cada linha de roça (que é a quantidade de espaço que será cultivado) o agricultor irá pagar um alqueire do que foi produzido por ano. Ou seja, a cada linha de roça o agricultor paga um alqueire de farinha, arroz, ou milho, para o dono do terreno. Atividade essa que caracteriza o arrendamento.

Porém, esses donos, no decorrer dos anos, estão vendendo seus terrenos, e os novos donos já não fazem mais esse tipo de acordo, fazendo com que haja cada vez menos espaço para o plantio.

Busquei saber também a opinião dos jovens do povoado sobre esse assunto, procurando saber sobre a pouca atuação deles na produção da farinha. Tive a oportunidade de conversar com alguns deles, buscando saber quais eram os planos que eles têm para o futuro.

Inicialmente, conversei com dois jovens, Marcos e Daniel, 21 e 20 anos, respectivamente. Ambos já terminaram o ensino médio e estão apenas esperando uma oportunidade para irem trabalhar fora. Apesar do desejo de sair do povoado, eles valorizam a produção artesanal, e reconhecem que o insumo é essencial para a subsistência do local como um todo.

Marcos, 21 anos: A gente acha que não é importante, mas é importante sim, é de onde sai o nosso sustento, e muito benefício para sociedade, pro comércio.

Daniel, 20 anos: A gente vende, a gente produz pra comer, a gente ajuda um monte de gente aí.

Ambos concordam com a pouca atuação dos jovens na lavoura:

Daniel, 20 anos: Se os velhos não derem conta, acho que vai acabar, porque esses jovens de hoje não querem nada com a roça.

Muitos problemas foram levantados no decorrer das três reuniões, e a conversa com os dois rapazes, foi essencial para dar continuidade ao projeto. Questões como, a terra que não pertence aos agricultores, os jovens que já não tem interesse na lavoura, além do pouco, senão nenhum, investimento por conta da prefeitura, ou governos estadual e federal. Com as informações levantadas, irei produzir uma cartografia, de forma a expor de maneira organizada e coesa, os pontos de vistas dos stakeholders, demonstrando os problemas, e até supostas soluções.

5 Jogo mediativo

Buscando compreender melhor o cotidiano do povoado, e as questões que as pessoas lidam diariamente dentro do contexto da produção de farinha, tomei como ferramenta de auxílio na pesquisa estudar e aplicar os jogos (*design games*), para alcançar relatos dos problemas que os agricultores enfrentam, tentando materializar e observar as perspectivas de futuro dos mesmos.

A partir das informações coletadas no decorrer do projeto, e principalmente do *feedback* das rodas de conversa, pude então começar a formular a sistematização do jogo, que serviu como um espaço onde os *stakeholders* puderam se sentir mais à vontade em discutir e expor seus pontos de vista em relação a problematização levantada até então. A aplicação do jogo, envolve diretamente a participação dos stakeholders, por tanto essa prática projetual atual ao lados dos seus personagens, pois o processo de design “[...] implica assumir a participação e o compartilhamento da atividade projetual.” (NORONHA, 2015)

Essa prática não se trata apenas de um jogo, mas sim de sua prática, o jogar, onde tive a oportunidade de ser mediadora durante o processo em si, observar as reações dos participantes durante tal atividade, a imersão dos *stakeholders* naquele momento foi algo inesperado e impressionante, pois pude compreender durante o jogo que eles não apenas jogavam, mas traziam à tona a abstração do cotidiano, tendo a materialização de algo inerente, como suas preocupações, percepções, pretensões, medos e receios. Afinal, o jogo não se trata apenas das regras e sistematização do mesmo, além do objetivo a ser alcançado, que é o caracteriza um jogo, mas também a experiência em vivenciar e se envolver no contexto o qual o processo de jogar nos coloca.

Neste jogo, o objetivo é alcançar a capacidade de imaginação dos jogadores, por isso foi proposto junto aos jogadores, que se colocassem nas posições dos outros *stakeholders*, além dos próprios agricultores, que tomam a posição dos *stakeholder* principais do projeto.

Não é apenas uma capacidade de pintar em nossas mentes imagens de outros mundos e também as do mundo que conhecemos, mas é fundamentalmente, uma forma de viver criativamente em um mundo que é em si mesmo crescente, sempre em formação. (INGOLD, 2012b, p. 7, apud NORONHA, 2015).

Durante o jogo, houve a inversão de papéis que partiram a partir da criação de personas e seus respectivos cenários, criei situações hipotéticas ao que diz respeito a produção de farinha no povoado, o que levou ao deslocamento do que estava fixado aos jogadores, as personas e as situações hipotéticas foram formuladas pelos conhecimentos obtidos sobre o ambiente até o momento do jogo.

Toda essa sistematização de troca de personas e ambientes, teve como intuito a reflexão sobre a possibilidade de se vivenciar possíveis realidades, não tão distante as quais os agricultores enfrentam, na tentativa de estimular discussões sobre o futuro, e de como poderiam resolver os problemas que enfrentam em seus cotidianos.

A encenação, o cenário, e a troca de papéis com o outro, mudando a posição dos *stakeholders* são fundamentais para a tomada de consciência sobre as possíveis realidades e proposições de alternativas para as questões que se deseja coprojetar em um jogo. (NORONHA, 2015).

5 Aplicação do jogo

Foi elaborado um tabuleiro com imagens de texturas que fazem referência a todo o processo de produção, desde o plantio, a fabricação e comercialização da farinha. O tabuleiro contém um caminho dividido em “casas”, onde os jogadores podem correr conforme o fluxo do jogo, foram feitos marcadores como peões que contém as iniciais dos nomes de cada persona para marcar a posição de cada jogador no tabuleiro. As cartas foram divididas em três grupos: o primeiro grupo de cartas contém as características de cada persona, bem como nome, idade, estado civil, classe econômica entre outros detalhes, as personas eram: 1- Agricultor, 2- Dono de terras, 3- Jovem, 4- Dona de casa, 5- Trabalhador informal; o segundo grupo contém as situações que relacionam a produção de farinha, para provocar discussões sobre a melhoria de produção, o plantio, a ideia de cada um sobre a comercialização e a atual do governo quanto a economia do povoado; o terceiro era para dar movimento ao jogo, contendo “bônus” para dar competitividade ao jogo.





Figura 2 - O jogo em andamento, os agricultores jogando e debatendo perspectivas futuras da produção artesanal de farinha, e desenvolvimento socioeconômico do povoado

Fonte: Própria da autora (2018)

Por meio dos lances do dado, a cada jogada o jogador da vez podia comentar e levantar debates sobre as questões descritas nas cartas, tanto quanto ao desenvolvimento da produção da farinha, quanto do próprio povoado. O jogo ocorreu como planejado, e pude perceber o engajamento dos agricultores durante o jogo. E principalmente, poder observar posicionamentos que até então estavam escondidos na intimidade dos stakeholders.

7 Cartografia

O uso da cartografia aplicada a este projeto foi essencial, pois a cartografia não é tratada apenas como um método, mas como um caminho a ser percorrido. O processo projetual é longo, por isso deve estar sempre sendo revisado, e adaptado às situações que encontramos no decorrer do projeto. Como comentado por Passos, a cartografia como método de pesquisa-intervenção pressupõe uma orientação do trabalho do pesquisador que não se faz de modo prescritivo, por regras já prontas, nem em objetivos previamente estabelecidos. (PASSOS, BARROS, 2009, p.17).

A cartografia para o meio do design tem por objetivo, conseguir obter informações além daquilo que nos está à primeira vista. Além de demonstrar visualmente as informações e sistematizá-las de forma criativa, objetiva e ampla, [...] para o design ela é um processo para apreender questões que extrapolam seu campo, e ao mesmo tempo, um projeto visual que suscita novas questões. (SZANIECKI, 2013, p. 175).

Cada conversa, encontro com os stakeholder, e até mesmo o jogo que foi aplicado, foram essenciais para a concretização da cartografia, pois a mesma possui desde informações gerais, as questões e problematizações que puderam ser levantadas durante todo este processo, como a atuação do governo perante o povoado, a falta de mão de obra, a saída dos jovens para outras cidade por falta de oportunidades dentro do povoado e das cidades ao redores, como o sentimento de cada envolvido em reação a produção de farinha, a cartografia contém inclusive algumas falas que foram marcantes durante todo este processo metaprojetual. Barros nos diz que, [...] procuramos apontar que a processualidade está presente em cada momento da pesquisa. A processualidade se faz presente nos avanços e nas paradas, em campo em letras e linhas, na escrita, em nós. (BARROS, KASTRUP, 2009, p. 53).

Por isso foi necessário prolongar o projeto, aplicando o metaprojeto, que neste caso se dividiu em cinco etapas, revisões textuais, a problematização, a ida a campo com as rodas de conversas, o estudo, confecção e aplicação do jogo, para que por fim, todas as informações pudessem ser relacionadas e sistematizadas visualmente através da cartografia.



Figura 3- Cartografia correspondente ao presente projeto, representando visualmente a projeção da problematização encontrada no decorrer do metaprojeto.

Fonte: Própria da autora (2018)

8 Considerações finais

Após uma longa problematização junto com os envolvidos da produção de farinha de Centro Grande, percebi que é necessária a união dos agricultores e dos demais membros do povoado para provocar o olhar da prefeitura da cidade, ampliando as esperanças dos agricultores para que não deixem a produção de farinha de lado.

É necessário mostrar aos agricultores o quão importante é a fabricação de farinha, não permitindo que o povoado deixe de produzi-la, uma vez que é o principal meio de sustento das famílias, e tentar promover maior incentivo à agricultura para que os jovens tenham mais interesse na região, se não diretamente com o trabalho que exija desgaste físico, mas contribuindo de forma significativa na produção local, possibilitando assim um incentivo para que a forma de fazer artesanal da farinha no povoado de Centro Grande não se perca no tempo.

Social innovation by means of design: artisanal flour production

ABSTRACT

This article presents the development of a project that makes use of metaprojectual methodologies, making use of some important tools for the development of the project, to make all the study done during this course, such as a field research, construction of a game, besides Of the use of cartography as a design route mapping problems found in the town of Centro Grande, in the city of Axixá (MA), with respect to the process of manufacturing flour.

Keywords: Metaproject. Social innovation. Design. Cartography

REFERÊNCIAS

BASSO, Coral Michelin; FRANZATO, Carlo; FREIRE, Karine; BORBA, Gustavo Severo de; “ORGANIZAÇÕES COLABORATIVAS COMO SISTEMAS ABERTOS: Contribuições do metaprojeto para fomentar ações de inovação social”, p. 319-330 . In: **Anais do 5º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável** [=Blucher Design Proceedings, v.2, n.5]. São Paulo: Blucher, 2016.

BRUNEL, Felipe Kanarek. O DESIGN ESTRATÉGICO EM NÍVEL METAPROJETUAL COMO SUPORTE PARA A INOVAÇÃO SOCIAL: o caso SLOW FOOD. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 5, p. 202-210.

DEL GAUDIO, Chiara; DE OLIVEIRA, Alfredo Jefferson; FRANZATO, Carlo. O TEMPO NO DESIGN PARTICIPATIVO. **Blucher Design Proceedings**, v. 1, n. 4, p. 957-969, 2014.

ESCÓSSIA, Liliana da; KASTRUP, Virgínia; PASSOS, Eduardo. **PISTAS DO MÉTODO DA CARTOGRAFIA: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.**

NORONHA, R. **DO CENTRO AO MEIO: um novo olhar para o designer. São Luís: Anais do P&D, 2012.**

NORONHA, R. IMAGINAR, MATERIALIZAR E JOGAR: correspondências entre o design e a antropologia e a prática projetual em jogos mediativos. 2015

SZANIECKI, Barbara; “DESIGN EM COMUNIDADES SOB UPPs NO RIO DE JANEIRO”. **do Colóquio Internacional de design, Design para os povos, Belo Horizonte (MG) pp.173-185,2013.**

TAMEKUNI, Kaori Ishihara. METAPROJETO-o design em busca da inovação por meio da reflexão. In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 2014. p. 2893-2904.**

MINIBIOGRAFIA

Thaynara Rakel Rodrigues Costa

Estudante de Design, da Universidade Federal do Maranhão. Atua há três anos no Laboratório de Design Cerâmico (LDC), pertencente à UFMA. Tendo desenvolvido trabalhos ligados a comunidades artesãs. Direcionando suas pesquisas para o contexto cultural, usando o design como ferramenta do desenvolvimento social. Possui interesse em atuar como consultora, com propósito de ampliar a valorização do mercado local.

Raquel Noronha

Designer (ESDI-UERJ, 2001), mestre (PPGCSoc-UFMA, 2008) e doutora (PPCIS-UERJ, 2015) em Antropologia. Professora adjunta da Universidade Federal do Maranhão, docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Design/UFMA. Líder do NIDA, Núcleo de pesquisas em inovação, design e antropologia (CNPq), desenvolve pesquisa nas áreas de identidade cultural e patrimônio, metodologias participativas, relação design-materiais-artesanato e Design Anthropology.